Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de DISEÑO Y EMPRESA

Curso 2021/2022

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO; ITINERARIO ILUSTRACIÓN

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	EASD Valencia		
Título Superior de Diseño	Diseño Ilustración		
Departamento	Ciencias Sociales y legislación		
Mail del departamento	Cienciassociales@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Diseño y Empresa		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Velluters	Curso	1º
Código		Horas semanales	4
Ciclo		Créditos ECTS	4
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Básica Obligatoria. Teórico-práctica		
Tipo de asignatura	Tipo B. 60% Presencial 40%Trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano/ Valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías	Departamento de ciencias sociales		

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La asignatura de diseño y empresa es una asignatura orientada a mostrar al alumno el aspecto de "profesión" que tiene el diseño de ilustración, tiene un carácter general e introductor respecto a las nociones básicas del entorno del ejercicio de la profesión y será la base para las dos asignaturas más específicas de empresa que se imparten en el tercer curso (Marketing y comunicación y Gestión del diseño)

Los objetivos generales de la asignatura son:

_ Conocer el entorno profesional del diseñador de ilustración, tanto del profesional que realiza solo los diseños, como del que trabaja en régimen de autogestión, como del trabajador dependiente o contratado en una empresa, y comprender las diferencias entre estos distintos entornos y en qué medida puede afectar al desarrollo de su profesión.

_ Fomentar tanto el trabajo autónomo y la iniciativa emprendedora como el trabajo en equipo y colaborativo.

_ Dotar al alumno de la capacidad para acceder a las fuentes de información sobre los aspectos profesionales, utilizando fuentes relevantes, veraces y actualizadas.

Contribución al perfil del diseñador de Ilustración.

La asignatura "Diseño y Empresa" colabora en la adquisición de los objetivos generales del perfil profesional del diseñador de gráfico y tiene como objetivo fundamental contribuir al carácter profesionalizador de los títulos superiores en diseño.

En concreto esta asignatura se dirige a la consecución del objetivo general de dotar al futuro profesional del diseño de gráfico de la capacidad de proyectar conociendo y valorando el contexto económico, jurídico y profesional donde se desarrollará el ejercicio de su profesión.

3. Conocimientos previos recomendados

Se trata de una asignatura de primer curso que no requiere conocimientos previos. Son convenientes aunque no imprescindibles, los conocimientos adquiridos en el bachillerato de ciencias sociales, como la economía y organización de empresas.

4. Competencias de la asignatura

Competencias transversales del título de Graduado o Graduada en Diseño

CT1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.

CT15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Competencias generales de los graduados en Diseño

CG13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Competencias específicas de Diseño de gráfico:
CE 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y la salud laboral y la propiedad intelectual e industrial
CE 15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	*COMPETENCIAS RELACIONADAS*
R1_Identifica y explica las modalidades de ejercicio profesional y el régimen básico de cada modalidad en el sector del diseño, tanto en el trabajo por cuenta propia como por cuenta ajena. Evidencias / Indicadores: Utiliza las diferentes salidas profesionales de la ilustración, para realizar sus trabajos. Hace servir las características propias de la actividad de ilustrador, para identificar gastos y vías de ingresos.	CE14 CT1
R2_Identifica y explica los elementos del entorno que afectan a una empresa o estudio de diseño, así como la organización de los recursos humanos de la misma, todo ello en ejercicios teórico prácticos donde se trabaja en grupo. Evidencias / Indicadores: Hace servir los contenidos de creación de la actividad profesional de ilustración, de forma realista y coherente. Relaciona los elementos del macro y microentorno, en su actividad como profesional. Organiza los departamentos básicos de una empresa.	CE15 CT10
R3_Identifica y explica los procesos de producción en el diseño de ilustración, las fuentes de inversión, financiación y gastos. y las principales decisiones comerciales de este sector Evidencias / Indicadores: Crea presupuestos de trabajos de ilustración para clientes. Relaciona las inversiones de la actividad de ilustrador, con los costes generados. Crea estrategias de promoción profesional para su sector.	CG22 CT3
R4_Identifica y explica los principios básicos de la propiedad intelectual e industrial, así como su protección frente la copia, a través del uso de licencias y la inscripción en registros públicos y privados. Evidencias / Indicadores: Realiza contratos, en dónde se refleja el conocimiento de la propiedad intelectual e industrial propios del sector.	CE14
R5_Aplica de manera global, en un supuesto concreto donde se simula la creación de una empresa de diseño de ilustración, los resultados de aprendizaje anteriores,	CE15, CE14 CT15 CT10

mediante una metodología de trabajo en grupo Evidencias / Indicadores: Realiza un plan de empresa del sector de la ilustración.	

6. Contenidos

Los contenidos se desarrollan a partir de los descriptores de la asignatura según la legislación vigente
Descriptor 1º: Organización y economía de empresa. Fundamentos de economía de producción. Técnicas de análisis de mercado (introducción)

Contenidos 1.1 La empresa de diseño.
_ Entorno laboral. La autogestión en el diseño
_ La empresa y el emprendedor. Fundamentos del plan de empresa.
_ Formas jurídicas y tipología de las empresas de diseño de gráfico.

Contenidos 1.2 Factores decisivos en el desarrollo de la Empresa de diseño de gráfico.
_ Entorno de la empresa de diseño de gráfico. Técnicas de análisis de mercado
_ La organización y recursos humanos de la empresa de diseño de gráfico.

Contenidos 1.3 Fundamentos de economía de producción en las empresas de diseño de gráfico.
_ Decisiones de producción.
_ Decisiones de inversión y fuentes de financiación.
_ Decisiones comerciales.

Descriptor 2º Propiedad intelectual e industrial (introducción) Métodos de investigación y experimentación propios de la materia

Contenidos 2.1. Propiedad intelectual e industrial en el diseño de gráfico (introducción)
_ Propiedad intelectual.
_ Propiedad industrial.
_ Protección del diseño: Uso de licencias y registros.
_ Métodos de investigación y experimentación propios de la materia

7.1 Actividades de Trabajo presencial			
ACTIVIDADES	**Metodología de enseñanza-aprendizaje**	**Relación con los Resultados de Aprendizaje**	**Volumen trabajo (en horas o ECTS)**
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1,2,3,4	28h
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres,	R1,2,3,4	20h

	problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones…, búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.		
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R5	5h
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R5	5h
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	R1,2,3,4,5	2h
SUBTOTAL			60h
7.2 Actividades de trabajo Autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,… para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1,R2,R3,R4	20
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,… para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R5	15
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,…	R1,R2,R3,R4	5
SUBTOTAL			40

TOTAL	**100**

8. Recursos

Pizarra
Material del profesor
Páginas webs y blogs
Aula virtual
Material audiovisual (vídeos, documentales…)
Cañón de proyección
Biblioteca.
Bibliografía de la asignatura.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria		
9.1.1 Alumnos con evaluación continua		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	*% Nota final*	Resultados de Aprendizaje evaluados
Exámenes escritos u orales	*40%*	R1,R2,R3,R4
Elaboración y presentación de trabajos de forma individual o grupal.	*60%*	R5.
**Se tiene que obtener un 5 como mínimo en el examen y en trabajo para poder hacer media y aprobar la asignatura.* **Antes de abordar cada trabajo se facilitará al alumno una rúbrica u otro instrumento (lista de chequeo…) que especificara los indicadores y su valoración concreta. Dicha rubrica se desarrollará en la aplicación de la guía* **Los trabajos presentados fuera de plazo se calificarán con una nota inferior a los presentados dentro del plazo (dicha penalización se especificará en la aplicación de la guía didáctica)* **Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados*		
9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+ 20% faltas de asistencia)		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	*% Nota final*	Resultados de Aprendizaje evaluados
Exámenes escritos u orales	*70%*	R1,R2,R3,R4
Elaboración y presentación de trabajos de forma individual	*30%*	R5,

Los alumnos con pérdida de evaluación continua deberán entregar los mismos trabajos que los alumnos anteriores pero de manera individual. Los alumnos con faltas no justificadas en un porcentaje igual o superior a un 20% del total de las horas de clase asignadas a la asignatura, perderán el derecho a evaluación continua por lo que su calificación final será en base a un examen escrito que incorporará
todos los contenidos trabajados en el aula. Además de todos los trabajos, actividades, prácticas que se han realizado a lo largo de todo el semestre, el alumno debe *aprobar las dos partes (teórica y práctica) para aprobar la asignatura.*

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.1.1 Alumnos con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	*% Nota final*	Resultados de Aprendizaje evaluados
Exámenes escritos u orales	*70%*	R1,R2,R3,R4
Elaboración y presentación de trabajos de forma individual.	*30%*	R5.

** Se tiene que obtener un 5 como mínimo en el examen y en trabajo para poder hacer media y aprobar la asignatura.*
**Los alumnos, para la elaboración de los trabajos, tendrán a su disposición en la aplicación de la guía, una rúbrica u otro instrumento (lista de chequeo…) que especificara los indicadores y su valoración concreta.*
**Los trabajos deben realizarse de manera individual y deben presentarse al mismo tiempo que se realiza la prueba teórica*
**Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados*

9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+ 20% faltas de asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	*% Nota final*	Resultados de Aprendizaje evaluados
Exámenes escritos u orales	*70%*	R1,R2,R3,R4
Elaboración y presentación de trabajos de forma individual	*30%*	R5.

Los alumnos con pérdida de evaluación continua deberán entregar los mismos trabajos que los alumnos anteriores pero de manera individual. Los alumnos con faltas no justificadas en un porcentaje igual o superior a un 20% del total de las horas de clase asignadas a la asignatura, perderán el derecho a evaluación continua por lo que su calificación final será en base a un examen escrito que incorporará todos los contenidos trabajados en el aula. Además de todos los trabajos, actividades, prácticas que se han realizado a lo largo de todo el semestre, el alumno debe *aprobar las dos partes (teórica y práctica) para aprobar la asignatura.*

10. Bibliografía

Bibliografía básica.

_ Capella J, y Ramón Úbeda. (2003).*Copias y coincidencias en defensa de la innovación en el diseño*: Barcelona: Electra

_ Díaz de Santos. (2005) *El libro del emprendedor: Cómo crear tu empresa y convertirte en tu propio jefe*: Madrid: Puchol,

Estallo, M.A. y Giner de la Fuente (2010), Cómo crear y hacer funcionar una empresa: conceptos e instrumentos: Madrid: ESIC.

_ Fleishman M.(2004).*Tu carrera como freelance*. Barcelona: Divine Egg.

Bibliografía complementaria.

_ ADCV (2013). El Valor del Diseño. Valencia :ADCV

_ Bércovitz Rodríguez-Cano, Alberto. (2007). *Apuntes de Derecho Mercantil*. Pamplona: Thomson Aranzadi

_ Gil Estallo, M.A. y Giner de la Fuente, F (2010):.*Cómo crear y hacer funcionar una empresa: conceptos e instrumentos* :Valencia: ESIC,

_ González Lobo, M.A. y Carrero López (2008) *Manual de planificación de medios*" Valencia: ESIC.

_ Jiménez Sánchez, G. Nociones de derecho Mercantil. (2009). Madrid: Marcial Pons.

_ Rodrigo Llera, C. (2007) *Ejercicios de Administración y funciones de la empresa.* Madrid: Sanz y Torres.

Materiales adicionales

_ Apuntes elaborados por el profesor.

_ Revistas y artículos especializados:

_ Sentencias y casos prácticos.

_ Páginas webs de empresas del sector

Textos legales

_ Ley 11/1986, de 20 de marzo, de Patentes

_ Ley 15/2007 de Defensa de la competencia (competencia desleal).

_ Ley 20/2003 de PROTECCION JURIDICA DEL DISEÑO INDUSTRIAL

_ Ley 32/1988, de 10 de noviembre, de Marcas.

_ Ley de Patentes y Ley de Marcas.

_ Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual.

_ Reglamento (CE) nº 6/2002 del Consejo sobre DIBUJOS Y MODELOS

Recursos Web

_ www. experimenta

_ www. Gráfica

_ www. ivace

_ www.adcv

_ www.aeat

- www.ceice
- www.euipo
- www.gva.
- www.mtas
- www.oepm
- www.ompi
- www.sepe