



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

DISEÑO Y EMPRESA 2024-25

Especialidad: Diseño de producto

Curso 2024/2025

→ 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	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Ciencias Sociales y legislación		
Mail del departamento	cienciassociales@easdvalencia.com		
Asignatura	Diseño y Empresa		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	3
Código		Créditos ECTS	4
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	45% presencial 55% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	Departamento CCSS



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

Los objetivos generales de la asignatura son:

- Conocer el entorno profesional del diseñador de producto, 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 producto

La asignatura “Diseño y Empresa” colabora en la adquisición de los objetivos generales del perfil profesional del diseñador de producto 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 producto 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

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Diseño y Empresa.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

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

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

CE14	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y la salud laboral y la propiedad intelectual e industrial
CE15	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 las modalidades de intervención en el mercado propio del sector de, tanto en el trabajo por cuenta propia como por cuenta ajena, explicando y resumiendo el régimen básico de cada modalidad.	CE14 CT1
R2 - Identifica los elementos del entorno que afectan a la empresa así como la organización de los recursos humanos de la misma, en ejercicios teórico prácticos donde se trabaja en grupo	CE15 CT10
R3 - Identifica y explica los procesos de producción en el diseño de producto, las fuentes de inversión, financiación y gastos, y las principales decisiones comerciales de este sector	CG22 CT3
R4 - Identifica y explica los principios básicos de la propiedad intelectual e industrial, así como su protección a través del uso de licencias y la inscripción en registros públicos y privados.	CE14
R5 - Aplica de manera global, en un supuesto concreto donde se simula la creación de una empresa de diseño de producto, los resultados de aprendizaje anteriores, mediante una metodología de trabajo en grupo	CE15, CE14 CT10
R6 - Se tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos, actividades de trabajo: se utiliza el lenguaje inclusivo, no se utilizan imágenes sexistas, se tiene en cuenta la diversidad.	CG14, CT11



→ 6. Contenidos

Unidad 1. La empresa

Sector económico y profesional Requisitos, competencias, salidas profesionales El diseño, el emprendedor/a y la empresa.

Introducción al Proyecto de Emprendimiento. La empresa, formas jurídicas y trámites

El diseñador/a freelance y el contratado/a: diferencias básicas..

Unidad 2. El contrato de trabajo

Definición.

Características.

Tipologías

Unidad 3. En entorno de la actividad empresarial

Macroentorno: el PESTEL.

Microentorno: breve introducción

Unidad 4. Fundamentos de economía de la empresa

Inversiones iniciales

Fuentes de financiación. Documentos de la empresa

Unidad 5. Introducción a la Propiedad intelectual e industrial.

Propiedad intelectual e industrial (diferencias)

Derechos de autor: cuestiones generales (variantes, cuándo usar cada una, licencias)



→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R 1, 2, 3, 4	20h
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, 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 alumnado. Aplicación de contenidos de la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de producto, con coordinación horizontal.	R 1, 2, 3, 4	18h
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc. Revisión de los contenidos de la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de producto, con coordinación horizontal.	R 5	5h
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R 1,2,3,4,5	2h
SUBTOTAL			45

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	Estudio del alumno o alumna: 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. Preparación de aportaciones prácticas a la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de producto, contemplados en la coordinación.	R 1,2,3,4,5	30h
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.	R 1,2,3,4,5	20h
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R 1,2,3,4,5	5h
SUBTOTAL			55
TOTAL			100



→ 8. Recursos

Plataformas online Recursos web
 Aula virtual
 Material audiovisual (vídeos, documentales...)
 Biblioteca
 Contenidos gráficos
 Bibliografía de la asignatura
 Herramientas IA
 Pizarra

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	% Nota final	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Prueba teórica/práctica. Escritos u orales (es necesaria superarla con un 5).</p>	40%	R1,R2,R3,R4
<p>Trabajos prácticos.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con los porcentajes según criterio de la profesora o del profesor, que se concretarán en la Aplicación de la Guía didáctica.</p> <p>Para la suma de la nota final, los detalles se concretarán en la Aplicación de la Guía Didáctica según criterio de la profesora o del profesor.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10.</p> <p>Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros, no serán calificados.</p> <p>Colaboración con la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de producto, coordinación horizontal.</p>	60%	R5



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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Prueba teórica/práctica. Escritos u orales (es necesaria superarla con un 5).</p> <p>Trabajos prácticos.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con los porcentajes según criterio de la profesora o del profesor, que se concretaran en la Aplicación de la Guía didáctica.</p> <p>Para la suma de la nota final, los detalles se concretarán en la Aplicación de la Guía Didáctica según criterio de la profesora o del profesor.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10.</p> <p>Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros, no serán calificados.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los indicadores según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes. Dicha rubrica se desarrollará en la aplicación de la guía.</p> <p>Colaboración con la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de producto, coordinación horizontal.</p>	60%	R1,R2,R3,R4
	40%	R5



Convocatoria extraordinaria

9.1.3 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	% Nota final	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Prueba teórica/práctica. Escritas u orales</p> <p>El alumnado debe aprobar, como mínimo con un 5, las dos partes (teórica y práctica) para aprobar la asignatura.</p>	70%	R1,R2,R3,R4
<p>Trabajos prácticos.</p> <p>Los alumnos deberán entregar todos los trabajos de desarrollo, y ejercicios prácticos realizados durante el semestre lectivo, de forma obligatoria.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en la media de los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo, máximo la hora y fecha del examen, no serán calificados.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los indicadores según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes. Dicha rubrica se desarrollará en la aplicación de la guía.</p> <p>Colaboración con la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de producto, coordinación horizontal.</p>	30%	R5



9.1.4. Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	% Nota final	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Prueba teórica/práctica. Escritas u orales El alumnado debe aprobar, como mínimo con un 5, las dos partes (teórica y práctica) para aprobar la asignatura.</p>	70%	R1,R2,R3,R4
<p>Trabajos prácticos. Los alumnos deberán entregar todos los trabajos de desarrollo, y ejercicios prácticos realizados durante el semestre lectivo, de forma obligatoria.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en la media de los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo, máximo la hora y fecha del examen, no serán calificados.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los indicadores según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes. Dicha rúbrica se desarrollará en la aplicación de la guía.</p> <p>Colaboración con la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de producto, coordinación horizontal.</p>	30%	R5
<p>En el caso de que el alumno o alumna tenga necesidades educativas especiales, se pondrá en contacto con el coordinador o coordinadora, por si fuera procedente tomar medidas respecto a la evaluación.</p>		



→ 10. Bibliografía

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:

Libros

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

Bérkovitz 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.

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 PROTECCIÓN JURÍDICA 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, (Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual).

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

Web

<https://www.ivace.es/>

<https://www.adcv.com/>

<https://sede.agenciatributaria.gob.es/Sede/inicio.htm>

<https://euipo.europa.eu/ohimportal/es>

<https://www.oepm.es/es/index.html>

<https://www.wipo.int/portal/es/>

<https://sepe.es/HomeSepe>

<https://www.mites.gob.es/>

<https://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/Inicio>

<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/propiedadintelectual/mc/rpi/inicio.html>