



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Diseño y Empresa

2025-26

Especialidad: Diseño Gráfico

Curso 2025/2026

→ 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		
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	Básica Obligatoria	Tipo de asignatura	45% presencial 55% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

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



→ 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 gráfico, 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 gráfico, 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 gráfico

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

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
<p>R1 - Identifica y explica las modalidades de ejercicio profesional y su régimen básico, tanto en el trabajo por cuenta propia como por cuenta ajena.</p> <p>Indicador 1: Elige de manera justificada, en un supuesto concreto, la forma jurídica más apropiada, para el ejercicio profesional de la ilustración.</p> <p>Indicador 2: Conoce el régimen jurídico, fiscal y de seguridad social aplicable a cada modalidad de ejercicio profesional</p>	CE14 CT1 CT15
<p>R2 - Identifica y analiza los factores externos a la empresa o estudio de diseño gráfico, así como la organización de los recursos humanos de la misma, todo ello en ejercicios teórico prácticos donde se trabaja en grupo.</p> <p>Indicador 1: Identifica y evalúa el macroentorno utilizando diversas metodologías propias de las ciencias sociales</p> <p>Indicador 2: Identifica y evalúa los agentes influyentes del microentorno de un estudio o empresa, tales como la competencia, los proveedores, los intermediarios, los clientes y el público objetivo utilizando diversas metodologías propias de las ciencias sociales.</p>	CE13 CG13



<p>R3 - Identifica y explica la estructura económica y contable de la empresa de ilustración, su plan de inversiones de financiación y su previsión de gastos.</p> <p>Indicador 1: Plantea en un supuesto concreto un plan de inversiones y de financiación adecuado Indicador 2: Realiza en un supuesto concreto una previsión de gastos adecuado</p>	CG22 CT3
<p>R4 - Identifica y explica los principios básicos de propiedad intelectual, así como sus mecanismos de protección.</p> <p>Indicador 1 -Diferencia los activos de propiedad intelectual e industrial que se generan en su actividad profesional. Indicador 2-Identifica, protege los activos de propiedad intelectual del que es titular su estudio y que genera su actividad profesional</p>	CE14 CG22
<p>R5 - Aplica en un supuesto concreto, los resultados de aprendizaje anteriores, mediante una metodología de trabajo en grupo</p> <p>Indicador 1. Trabaja correctamente en grupo. Indicador 2. Realiza uno o varios trabajos en grupo donde se aborda los diferentes contenidos de la asignatura a un supuesto concreto Indicador 3. Comunica el resultado de su trabajo de manera escrita y oral.</p>	CE13 CE14 CT10
<p>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.</p>	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)
<i>Clase presencial</i>	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
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. 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. Proyectos de coordinación horizontal	R 1,2,3,4	18h
<i>Tutoría</i>	Aplicación de contenidos de la asignatura a través de la interacción y actividad del alumno. Revisión de la colaboración con proyectos de coordinación horizontal.	R5	5h
<i>Evaluación</i>	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

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Trabajo autónomo</i>	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 de la asignatura a los proyectos contemplados en la coordinación horizontal.	R1, R2, R3, R4	30h
<i>Estudio práctico</i>	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	20h
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2, R3, R4	5h
SUBTOTAL			55

TOTAL 100

Se propone como acción de mejora, la participación activa de profesionales en el aula con el objetivo de acercar al alumnado a la realidad empresarial y comercial. Estas sesiones permitirán trabajar habilidades en la toma de decisiones sobre el proyecto y en la gestión del mismo con clientes, oficios y administración.



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		Resultados de Aprendizaje evaluados
Exámenes escritos u orales	40%	R1,R2,R3,R4,
Elaboración y presentación de trabajos de forma individual o grupal incluyendo las colaboraciones realizadas con la asignatura de proyectos	60%	R1,R2,R3,R4,

- Se tiene que obtener un 5 como mínimo en el examen y en trabajo para poder hacer media y aprobar la asignatura. Si la nota global fuera superior a 5 pero no se cumpliera este requisito, la nota de la asignatura será 4.9.
- Antes de abordar cada trabajo se facilitará al alumno una rúbrica u otro instrumento (lista de chequeo...) que especificará los indicadores y su valoración concreta. Dicha rúbrica se desarrollará en la aplicación de la guía
- Los trabajos presentados fuera de plazo no se calificarán ni se les asignará nota en los términos que se indique en la aplicación de la guía didáctica.
- Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados.

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
Exámenes escritos u orales	70%	R1,R2,R3,R4,
Elaboración y presentación de trabajos de forma individual o grupal incluyendo las colaboraciones realizadas con la asignatura de proyectos	30%	R5

Los alumnos con faltas 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 y, además, deberán presentar todos los trabajos, actividades, prácticas que se hayan realizado a lo largo del semestre, el alumno debe aprobar las dos partes (teórica y práctica) para aprobar la asignatura.



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
<i>Exámenes escritos u orales</i>	70%	R1,R2,R3,R4,
Elaboración y presentación de trabajos de forma individual o grupal incluyendo las colaboraciones realizadas con la asignatura de proyectos	30%	R1,R2,R3,R4,
<ul style="list-style-type: none"> Se tiene que obtener un 5 como mínimo en el examen y en trabajo para poder hacer media y aprobar la asignatura. Si la nota global fuera superior a 5 pero no se cumpliera este requisito, la nota de la asignatura será 4.9. Antes de abordar cada trabajo se facilitará al alumno una rúbrica u otro instrumento (lista de chequeo...) que especificará los indicadores y su valoración concreta. Dicha rúbrica se desarrollará en la aplicación de la guía Los trabajos presentados fuera de plazo no se calificarán ni se les asignará nota en los términos que se indique en la aplicación de la guía didáctica. Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados. 		

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
<i>Exámenes escritos u orales</i>	70%	R1,R2,R3,R4,
Elaboración y presentación de trabajos de forma individual o grupal incluyendo las colaboraciones realizadas con la asignatura de proyectos	30%	R5

Los alumnos con faltas 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 y, además, deberán presentar todos los trabajos, actividades, prácticas que se hayan realizado a lo largo del semestre, el alumno debe aprobar las dos partes (teórica y práctica) para aprobar la asignatura.

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro. Será necesario además citar adecuadamente conforme a las normas APA.



→ 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
- 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

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 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, 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