



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

DISEÑO Y EMPRESA

2025-26

Especialidad: **Diseño de Interiores**

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 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	



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

- Conocer el entorno profesional del diseñador de interiores, tanto del profesional independiente como del 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 interiores

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

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

COMPETENCIAS GENERALES

CG13	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
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 y explica las modalidades de ejercicio profesional y el régimen básico de cada modalidad en el sector del diseño de interiores, tanto en el trabajo por cuenta propia como por cuenta ajena.	CE14 CT1
R2 - Identifica y explica los elementos del entorno que afectan a una empresa o estudio de diseño de interiores, así como la organización de los recursos humanos de la misma, todo ello en ejercicios teórico prácticos donde se trabaja en grupo.	CE15 CT10
R3 - Identifica y explica los procesos de producción en el diseño de interiores, 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 frente la copia, 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 interiores, 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)
<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

Escola Superior de Disseny de València



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
<p>Prueba de aplicación de conocimientos teóricos. Suponen el 30% de la calificación total.</p> <p>Podrá ser oral o escrita y podrá incluir contenidos de los trabajos realizados por el alumnado en las sesiones de la asignatura. Se calificará de 0 a 10 y será necesario obtener una nota igual o superior a 5 para poder superar la asignatura.</p> <p>Trabajos prácticos. Suponen el 70% de la calificación total.</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>Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados, así como los trabajos entregados fuera de plazo, según se establezca en la aplicación de esta guía docente.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Estos trabajos podrán ser obligatorios para poder superar la asignatura o no, según se establezca en la aplicación de esta guía docente. Los que sean obligatorios deberán tener una nota igual o superior a 5 para poder superar la asignatura.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) 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.</p> <p>Colaboración con la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de Interiores, coordinación horizontal. Aplicación del conocimiento adquirido al proyecto.</p>	R1, R2, R3, R4, R5



9.1 Convocatoria ordinaria

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	I Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos prácticos. Suponen el 30% de la calificación total y serán todos de carácter obligatorio entregados en el plazo ordinario fijado por el profesor o profesora, de entre los propuestos a lo largo de la asignatura, según se establezca en la aplicación de esta guía docente.</p> <p>Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados,</p> <p>así como los trabajos entregados fuera de plazo, según se establezca en la aplicación de esta guía docente.</p> <p>Prueba teórica/práctica. Supone el 70% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como la prueba, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en la prueba.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores.</p>	R1, R2, R3, R4, R5

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Prueba de aplicación de conocimientos teóricos. Suponen el 30% de la calificación total.</p> <p>Podrá ser oral o escrita y podrá incluir contenidos de los trabajos realizados por el alumnado a lo largo de la asignatura. Se calificará de 0 a 10 y será necesario obtener una nota igual o superior a 5 para poder superar la asignatura.</p> <p>Trabajos prácticos. Suponen el 70% de la calificación total.</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>Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados, así como los trabajos entregados fuera de plazo, según se establezca en la aplicación de esta guía docente.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Estos trabajos podrán ser obligatorios para poder superar la asignatura o no, según se establezca en la aplicación de esta guía docente. Los que sean obligatorios deberán tener una nota igual o superior a 5 para poder superar la asignatura.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) 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.</p> <p>Colaboración con la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de Interiores, coordinación horizontal. Aplicación del conocimiento adquirido al proyecto.</p>	R1, R2, R3, R4, R5



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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos prácticos. Suponen el 30% de la calificación total y serán todos los de carácter obligatorio, entregados en el plazo ordinario, fijado por el profesor o profesora, de entre los propuestos a lo largo de la asignatura, según se establezca en la aplicación de esta guía docente.</p> <p>Prueba teórica/práctica. Supone el 70% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como la prueba, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en la prueba.</p> <p>Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados, así como los trabajos entregados fuera de plazo, según se establezca en la aplicación de esta guía docente.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores.</p>	R1, R2, R3, R4, R5

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

— Bercovitz 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 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.](http://www.gva)
- www.mtas
- www.oepm
- www.OMPI
- www.sepe

