



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores:

GUIA DOCENTE

GESTIÓN DEL DISEÑO AUDIOVISUAL
2025-26

Especialidad: **GRÁFICO ITINERARIO FOTOGRAFÍA Y CREACIÓN
AUDIOVISUAL**

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 | Gestión del diseño audiovisual | | |
| Web | easdvalencia.com | | |
| Horario | | | |
| Lugar impartición | Velluters | Horas semanales | 4 |
| Código | | Créditos ECTS | 6 |
| Ciclo | | Curso | 3º |
| Duración | Semestral | Idioma | Castellano/Valenciano |
| Tipo de formación | FB. Formación Básica | Tipo de asignatura | 40% presencial 60% autónomo |

DATOS DEL PROFESORADO

| | |
|-------------------------|----------------------------|
| Docente/s responsable/s | Marina de Luengo Zarzoso |
| Correo electrónico | mduelengo@easdvalencia.com |
| Horario tutorías | |
| Lugar de tutorías | |



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

Los objetivos generales de la asignatura se pueden agrupar en los siguientes puntos:

Gestionar correctamente las implicaciones legales del proyecto de diseño

Valorar y gestionar correctamente la innovación que pueda implicar el diseño

Calcular y evaluar la viabilidad económica de un proyecto de diseño de fotografía y creación audiovisual

Fomentar tanto el trabajo autónomo 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 fotografía y creación audiovisual

La asignatura “Gestión del Diseño Audiovisual” colabora en la adquisición de los objetivos generales del perfil profesional del diseñador/a de fotografía y creación audiovisual contribuyendo a la capacitación de estos titulados/as en los aspectos de carácter profesionalizador.

En concreto esta asignatura se dirige a la consecución del objetivo de dotar al futuro profesional del diseño de las competencias necesarias para un desarrollo de la profesión acorde con la legislación, teniendo en cuenta el contexto económico y comercial, y con una adecuada gestión de la innovación.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

| CURSO | ASIGNATURA | COMPETENCIAS ADQUIRIDAS |
|-------|------------------|--|
| Iº | Diseño y Empresa | CT1, CT3, CT10, CT15, CG13, CG22, CE13, CE14 |

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Gestión del Diseño audiovisual**

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

| | |
|------|---|
| CT13 | Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional |
| CT15 | Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. |

COMPETENCIAS GENERALES

| | |
|------|--|
| CG9 | Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad |
| CG8 | Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales |
| CG22 | Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado |



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

| | |
|------|--|
| CE13 | Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el Diseño gráfico |
| CE14 | Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y 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 - Analiza una empresa del sector fotográfico o audiovisual e Identifica el tipo de estrategia/s empresarial/es que utiliza y evalúa la conveniencia de utilizar las mismas u otras.</p> <p>Ind.1º_ Identifica, a partir de un caso concreto, las estrategias empresariales que utiliza una empresa y las explica.</p> <p>Ind.2º_ Evalúa y propone, justificadamente, estrategias empresariales adecuadas en un caso concreto de una empresa del sector fotográfico o audiovisual</p> | CE13 CG9 |
| <p>R2 - Toma decisiones justificadas y coherentes sobre la protección y gestión y de los derechos de autor y de la propiedad industrial, en su caso sobre las producciones fotográficas o audiovisuales, así como sobre la cesión contractual de los derechos sobre los mismos y conoce la regulación sobre donde puede captar imágenes y donde no.</p> <p>Ind.1º_Accede a las páginas web oficiales y sabe tramitar un registro de activos de propiedad intelectual o industrial.</p> <p>Ind 2º_Cumplimenta contratos de cesión de derechos de propiedad intelectual e industrial en un caso concreto, y las autorizaciones sobre derechos de imagen.</p> <p>Ind 3ºIdentifica cuando y en qué condiciones puede o no realizar captaciones de imágenes.</p> | CE14 CT15 |
| <p>R3 - Identifica y justifica los distintos costes de las producciones audiovisuales, y evalúa su viabilidad económica en función de los criterios de fijación de precios del mercado</p> <p>Ind 1._ Identifica la tipología de costes y realiza los cálculos necesarios para la obtención del precio final el proyecto.</p> <p>Ind 2º _Justifica y evalúa la oportunidad del precio del proyecto valorando los condicionantes y el contexto del mismo.</p> | CE13 CG22 |
| R4 - Toma decisiones y las justifica sobre la comunicación y promoción de sus producciones, en un proyecto de diseño de fotografía o audiovisual en concreto. | CE15 CG8 CT13 |



→ 6. Contenidos

Unidad 1. La propiedad intelectual e industrial aplicado a la producción audiovisual

1. Propiedad industrial: la protección y gestión del diseño de fotografía. Estrategias de uso de marca en los rediseños para evitar caducidad. Autoría (contrato laboral/contrato de publicidad/contratación como profesional libre) y pactos contractuales de interés para el diseñador de fotografía.
2. Trámites de registro y uso de recurso de terceros en el proyecto: gestión de licencias y usos. Las entidades de gestión propias de la especialidad de fotografía y creación audiovisual.
3. Propiedad intelectual del proyecto de diseño de fotografía.
4. La competencia desleal aplicada al proyecto.

Unidad 2. Organización y legislación específicas de la actividad profesional

1. Los contratos utilizados en el campo profesional del fotógrafo/a
2. Legislación específica del sector fotográfico y audiovisual
3. Asociacionismo y plataformas de comunicación del profesional de la fotografía y la producción audiovisual
4. Difusión a través de internet y concursos

Unidad 3. El valor del Diseño de Fotografía Métodos de investigación y experimentación propios de la materia

1. El Plan de Empresa
2. Macroentorno y microentorno
3. DAFO / CAME
4. Estrategias corporativas y competitivas (Porter, Ansoff, Miles y Snow) y el papel del diseñador en ellas.
5. Herramientas de diagnóstico: Perfil estratégico de la empresa en materia de diseño; La auditoría del diseño como herramienta de diagnóstico y punto de arranque de propuestas de mejora.

Unidad 4. Proyectos de diseño rentables y competitivos: ecursos y costes de la actividad profesional

1. Presupuesto interno, fijación de coste total del trabajo realizado o valor del proyecto fotográfico y audiovisual y viabilidad.
2. Presupuesto externo y contrato de diseño en el campo profesional de la fotografía.
3. Factura y fiscalidad en el trabajo de un diseñador de fotografía
4. Contratación y subcontratación en la gestión de un proyecto de diseño fotográfico y de creación audiovisual: autónomo/TRADE/sociedad/contrato laboral
5. Costes de la subcontratación y de la contratación laboral.
6. Gestión contractual de la subcontratación y de la contratación laboral.



→ 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. 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 de comunicación, defensa de proyectos, y comprensión de los procesos de gestión y relación con el cliente. | R 1,2,3,4 | 20 h |
| 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 práctica de conocimientos en coordinación con otras asignaturas de la especialidad. | R 1,2,3,4 | 30 h |
| Tutoría | Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo 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 las colaboraciones con otras asignaturas del curso. | R 1,2,3,4 | 6 h |
| Evaluación | Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado. | R 1,2,3,4 | 4 h |
| SUBTOTAL | | | 60 |

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, , análisis de proyectos de otras asignaturas,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. | R 1,2,3,4 | 50 h |
| 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 | 30 h |
| Actividades complementarias | Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,... | R 1,2,3,4 | 10 h |



| | |
|----------|-----|
| SUBTOTAL | 90 |
| TOTAL | 150 |

→ 8. Recursos

Pizarra
 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 Alumnado con evaluación continua

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|--|-------------------------------------|
| <p>Prueba teórica/práctica. Supondrá el 30% de la calificación total. Se calificará de 0 a 10. Será necesario superarla con un 5. El peso definitivo y la configuración de esta parte de la evaluación se concretará en la aplicación de esta guía según el criterio del profesor o la profesora.</p> <p>Trabajos prácticos. Supondrá el 70% de la calificación total. Cada uno se calificará de 0 a 10. Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados. 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. Los detalles del peso de las diferentes actividades y trabajos, así como los requisitos para sumar a la nota final de la asignatura, se concretarán en la aplicación de esta guía según criterio del profesor o la profesora.</p> | R 1,2,3,4 |

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

| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
|--|-------------------------------------|
|--|-------------------------------------|



Prueba teórica/práctica. Supondrá el 70% de la calificación total.

Se calificará de 0 a 10.

Será necesario superarla con un 5.

El peso definitivo y la configuración de esta parte de la evaluación se concretará en la aplicación de esta guía según el criterio del profesor o la profesora.

Trabajos prácticos. Supondrá el 30% de la calificación total.

Cada uno se calificará de 0 a 10.

Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados.

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

Los detalles del peso de las diferentes actividades y trabajos, así como los requisitos para sumar a la nota final de la asignatura, se concretarán en la aplicación de esta guía según criterio del profesor o la profesora.

R 1,2,3,4

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

Prueba teórica/práctica. Supondrá el 30% de la calificación total.

Se calificará de 0 a 10.

Será necesario superarla con un 5.

El peso definitivo y la configuración de esta parte de la evaluación se concretará en la aplicación de esta guía según el criterio del profesor o la profesora.

Trabajos prácticos. Supondrá el 70% de la calificación total.

Cada uno se calificará de 0 a 10.

Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados.

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

Los detalles del peso de las diferentes actividades y trabajos, así como los requisitos para sumar a la nota final de la asignatura, se concretarán en la aplicación de esta guía según criterio del profesor o la profesora.

R 1,2,3,4

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

Prueba teórica/práctica. Supondrá el 70% de la calificación total.

Se calificará de 0 a 10.

Será necesario superarla con un 5.

El peso definitivo y la configuración de esta parte de la evaluación se concretará en la aplicación de esta guía según el criterio del profesor o la profesora.

R 1,2,3,4

Trabajos prácticos. Supondrá el 30% de la calificación total.

Cada uno se calificará de 0 a 10.



Los trabajos que total o parcialmente sean plagio de otros no serán evaluados.

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

Los detalles del peso de las diferentes actividades y trabajos, así como los requisitos para sumar a la nota final de la asignatura, se concretarán en la aplicación de esta guía según criterio del profesor o la profesora.

→ 10. Bibliografía

- Capella Juli y Ramón Úbeda. (2003). *Copias y coincidencias en defensa de la innovación en el diseño*. Madrid: Electra
- Fleishman Michael (2004). *Tu carrera como freelance*. Barcelona: Divine
- Fuentes Fuentes María del Mar. y Cordón Pozo, Eulogio (2011) .*Fundamentos de dirección y administración de empresas*. Madrid: Pirámide.
- Ibáñez Gimeno, J.M (2000) *La Gestión del diseño en la empresa*: Mc Graw Hill
- Kathryn Best (2007) *Management del Diseño*. Barcelona: Parramón.
- Lecuona López, Ramón.(2005) *Manual sobre gestión de diseño*. Barcelona: BCD, Barcelona Centro de Diseño
- Montaña, Jordi y Moll. Isa. *El diseño en la empresa: casos de éxito*. Valencia: ADCV.
- Villafaña, Justo. (2008). *La Gestión Profesional de la Imagen Corporativa*. Madrid: Pirámide.

Bibliografía complementaria:

Textos legales

- _ 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.
- _ Ley 15/2007 de Defensa de la competencia (competencia desleal).
- _ Ley 11/1986, de 20 de marzo, de Patentes
- _ Ley 32/1988, de 10 de noviembre, de Marcas.
- _ Reglamento (CE) nº 6/2002 del Consejo sobre DIBUJOS Y MODELOS COMUNITARIOS.
- _ Ley 20/2003 de PROTECCION JURIDICA DEL DISEÑO INDUSTRIAL

Web

- <https://ivace.com>
<https://gva.com>
<https://mtas.com>
<https://euipo.com>
<https://oepm.com>
<https://vegap.com>
<https://adcv.com>

