



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores:

GUIA DOCENTE

GESTIÓN DEL DISEÑO AUDIOVISUAL 2026-27

Especialidad: GRÁFICO ITINERARIO FOTOGRAFÍA Y CREACIÓN
AUDIOVISUAL

Curso 2026/2027

→ 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	mdeluengo@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
1º	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
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. Ind.1º_ Identifica, a partir de un caso concreto, las estrategias empresariales que utiliza una empresa y las explica. Ind.2º_ Evalúa y propone, justificadamente, estrategias empresariales adecuadas en un caso concreto de una empresa del sector fotográfico o audiovisual	CE13 CG9
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. Ind.1º_ Accede a las páginas web oficiales y sabe tramitar un registro de activos de propiedad intelectual o industrial. Ind 2º_ Cumplimenta contratos de cesión de derechos de propiedad intelectual e industrial en un caso concreto, y las autorizaciones sobre derechos de imagen. Ind 3º_ Identifica cuando y en qué condiciones puede o no realizar captaciones de imágenes.	CE14 CT15
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 Ind 1_ Identifica la tipología de costes y realiza los cálculos necesarios para la obtención del precio final el proyecto. Ind 2º_ Justifica y evalúa la oportunidad del precio del proyecto valorando los condicionantes y el contexto del mismo.	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: recursos 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
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

9.1.2 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.

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

→ 10. Bibliografía

Castelo García, M., & Escudero Méndez, J. (Coords.). (2025). *La propiedad intelectual y las industrias culturales ante la inteligencia artificial generativa*. Instituto de Derecho de Autor.

Bercovitz Rodríguez-Cano, R., & González Gozalo, A. (Coords.). (2023). *Manual de propiedad intelectual* (10.ª ed.). Tirant lo Blanch.

Best, K. (2022). *Fundamentos del management del diseño*. Barcelona: Parramón Gea Sánchez, N. A. (2021). *Vivir del diseño*.

Fernández-Nóvoa, C., Otero Lastres, J. M., & Botana Agra, M. (2022). *Manual de la propiedad industrial* (4.ª ed.). Marcial Pons.

Fernández Carballo-Calero, P. (2021). *La propiedad intelectual de las obras creadas por inteligencia artificial*. Aranzadi Thomson Reuters.

Gea, A. (2021). *Vivir del diseño: Instrucciones para gestionar tu negocio creativo (si quieres)*. PalauGea Comunicació. Editorial Gràffica.

Fuentes Fuentes, M. del M., & Cordon Pozo, E. (2015). *Fundamentos de dirección y administración de empresas* (3.ª ed.). Madrid: Ediciones Pirámide.

Capella, J., & Úbeda, R. (2013). *Copias y coincidencias. En defensa de la innovación en el diseño*. Gustavo Gili.

Lecuona López, R. (2005). *Manual sobre gestión de diseño*. Barcelona: BCD, Barcelona Centro de Diseño.

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

Capella Juli, & Úbeda, R. (2003). *Copias y coincidencias en defensa de la innovación en el diseño*. Madrid: Electra.

Ibáñez Gimeno, J. M. (2000). *La gestión del diseño en la empresa*. Madrid: McGraw-Hill.

Montaña, J., & Moll, I. (s. f.). *El diseño en la empresa: casos de éxito*. Valencia: ADCV.

Villafañe, J. (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://euiipo.com>
<https://oeprm.com>
<https://vegap.com>
<https://adcv.com>