



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

DISEÑO Y EMPRESA

2026-2027

Especialidad: diseño de Ilustración

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	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	Se determina en la aplicación
Correo electrónico	Se determina en la aplicación
Horario tutorías	Se determina en la aplicación
Lugar de tutorías	Velluters. Departamento Dpto. Ciencias Sociales



→ 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 de diseño de ilustración, tanto del profesional autónomo, 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 ilustración.

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

CG1 3	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
CG2 2	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde 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 de ilustración.
CE14	Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y la salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1_ Diferencia las distintas formas de intervención en el mercado de la ilustración, tanto en el trabajo por cuenta propia como por cuenta ajena, explicando y resumiendo el régimen básico de cada perfil profesional, con el objetivo de mejorar su inserción en el mercado.	CE14 CT1
R2_ Identifica los elementos del entorno que afectan a la profesión, así como la organización de los recursos humanos de la misma, a través de ejercicios teórico-prácticos donde se trabaja en grupo.	CE13 CT10
R3_ Explica los procesos de producción en el diseño de ilustración, las fuentes de inversión, financiación y gastos, y las principales decisiones comerciales de este sector, para poder planear un plan de creación de empresa.	CG22 CT3



R4_ Describe 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 ilustración, los resultados de aprendizaje anteriores, mediante una metodología de trabajo en grupo	CE13, CE14, CT10
R6_ Se tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos, actividades o trabajos: se utiliza el lenguaje inclusivo, no se utilizan imágenes sexistas, se tiene en cuenta la diversidad.	*CG14, **CT11

* CG14- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

* *CT11- Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

→ 6. Contenidos

Unidad 1. La empresa de diseño de ilustración.

- Sector económico y profesional del diseño de ilustración
- Requisitos, competencias, salidas profesionales
- El diseño, el emprendimiento 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 (facultades, registros y 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.	R1,2,3,4,6	20h
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, visitas a estudios, búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado. Colaboración con la asignatura de proyectos.	R1,2,3,4,5,6	12h
Participación de profesionales.	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.	R1,2,3,4,5,6.	6h
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizada 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 la asignatura de proyectos.	R5, 6	5h
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1,2,3,4,5,6	2h
SUBTOTAL			45



7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1,2,3,4,5,6	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.	R1,2,3,4,5,6	20h
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,	R1,2,3,4,5,6	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	Resultados de Aprendizaje evaluados
a) Presentación y en su caso defensa de uno o varios trabajos, individuales o en grupo que suponen el 60% de la calificación total. Se tendrán en cuenta las siguientes especificaciones - Los estudiantes deberán presentar los trabajos, en las fechas y plazos que establezca la aplicación de la guía docente. La aplicación de la guía recogerá la penalización por retrasos en las entregas o su no calificación. - Los trabajos se calificarán de 0 a 10. Las rubricas donde aparecerán los porcentajes y requisitos de los trabajos (o del trabajo) se especificarán en la aplicación de la guía - Las rúbricas de los trabajos darán el peso suficiente a la comunicación y defensa de los mismos, para que el alumnado pueda acreditar su autoría y aportación de valor personal. - La aplicación de la guía concretará los usos adecuados de la IA y como debe referenciarse y dar transparencia a su uso. b) Prueba/s teórica/práctica: 40% de la calificación total c) Se tiene que obtener un 5 como mínimo en el examen y en la nota global de los trabajos para poder hacer media y aprobar la asignatura. Si la nota global final fuera superior a 5 pero no se cumpliera este requisito, la nota de la asignatura será 4.9.	R1,R2,R3,R4,R5,R6

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
La evaluación de los alumnos con pérdida de evaluación continua se regirá por <u>todo lo establecido</u> en el punto 9.1.1 con las siguientes salvedades: - Respecto a los trabajos. Se deberán entregar y defender los <u>mismos trabajos</u> que el alumnado del punto 9.1.1 pero de manera individual, con carácter previo a la prueba objetiva. Se valorarán con un máximo de 30% - Habrà una sola prueba <u>teórica práctica</u> que se valorará como máximo con un 70% de la nota final	R1,R2,R3,R4,R5,R6



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Esta evaluación se regirá por las reglas establecidas en el punto 9.1.2	R1,R2,R3,R4,R5, R6

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Esta evaluación se regirá por las reglas establecidas en el punto 9.1.2	R1,R2,R3,R4,R5, R6

Notas importantes

a) Sobre la IA y la evaluación.

- En general se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en la práctica académica, siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). En cada caso se especificarán lo que se permite y como debe reflejarse.
- El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

b) Sobre las necesidades educativas especiales y la evaluación.

- En el caso de que el estudiante tenga necesidades educativas especiales, se pondrá en contacto con el coordinador o coordinadora, por si fuera procedente tomar medidas respecto a la evaluación.

→ 10. 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:

Manuales

- 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.

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