



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

GESTIÓN DISEÑO DE LA ILUSTRACIÓN 2026-27

Especialidad: Diseño Gráfico. Itinerario 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 e Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Ciencias Sociales y legislación		
Mail del departamento	Cienciassociales@easdvalencia.com		
Asignatura	Gestión del Diseño de la Ilustración		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FE. Formación Específica.	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	A determinar en la aplicación de la guía.
Lugar de tutorías	A determinar en la aplicación de la guía.



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

Los objetivos generales de la asignatura son:

- Gestionar correctamente las implicaciones legales del proyecto de diseño
- Valorar y gestionar correctamente la innovación que pueda implicar el proyecto.
- Calcular y evaluar la viabilidad económica de un proyecto de diseño de gráfico
- Fomentar tanto el trabajo autónomo como el trabajo en equipo y colaborativo
- Dotar al estudiante 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 gráfico de ilustración.

La asignatura “Gestión de la Ilustración” colabora en la adquisición de los objetivos generales del perfil profesional del ilustrador contribuyendo a la capacitación de estos titulados 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

Se recomienda haber cursado y aprobado la asignatura de diseño y empresa en primer curso. Como introducción a esta asignatura de segundo curso.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Gestión de la ilustración.

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

CG8	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
CG9	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.



CG22	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 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
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 propone objetivos y estrategia/s empresarial/es adecuadas a un caso concreto. Ind.1º Identifica, a partir de un caso concreto, los objetivos y las estrategias empresariales que utiliza una empresa y las explica. Ind.2º Evalúa y propone, justificadamente, objetivos y estrategias empresariales adecuadas en un caso concreto	CE13 CT15 CG9
R2 Identifica y aplica la legislación específica aplicable a los proyectos de ilustración. ind. 1_ identifica la legislación aplicable a un supuesto concreto ind. 2_ Aplica correctamente la legislación a un supuesto concreto.	CE14 CT13
R3 Identifica los contratos adecuados y aplica la normativa en un supuesto concreto y en relación con un proyecto de ilustración. ind. 1_ identifica el contrato aplicable en el supuesto concreto ind.2_ Cumplimenta correctamente el contrato en un supuesto concreto.	CE14 CT13
R4 Toma decisiones justificadas y coherentes sobre la protección y gestión y de los derechos de la propiedad industrial relacionados con el proyecto de ilustración. Ind. 1º Identifica los activos de propiedad industrial y define una estrategia de protección y gestión ind. 2º Accede a las páginas web oficiales y a las bases de datos y tramita un registro de activos de propiedad intelectual o industrial. ind 3º Cumplimenta contratos de cesión de derechos de propiedad intelectual e industrial en un caso concreto.	CE14 CE15 CG8



R5 Identifica y justifica los distintos costes de los proyectos de ilustración, y evalúa su viabilidad económica
ind 1º. Identifica la tipología de costes y realiza los cálculos necesarios para la obtención del precio final del proyecto.
ind 2º. Justifica y evalúa la oportunidad del precio del proyecto valorando sus condicionantes y su contexto.
ind 3º. Cumplimenta adecuadamente el presupuesto y la factura.

CE13,
CG22

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Objetivos y formulación estrategia empresarial basada en el diseño

1. Objetivos y estrategias empresariales.
2. Estrategia de diseño e integración del diseño en la empresa.
3. El diseño y la ilustración como herramienta estratégica
4. Auditoría de diseño.
5. Análisis de casos

Unidad 2. Legislación aplicable a la actividad del ilustrador.

1. Marco constitucional de derechos fundamentales.
2. Legislación específica aplicable al profesional de la ilustración
3. Análisis de casos

Unidad 3. La contratación en la actividad profesional

1. Reglas generales de la contratación y la subcontratación
2. Contrato de diseño
3. Contratos específicos de la actividad del ilustrador
4. Contratos laborales
5. Análisis de casos

Unidad 4. La propiedad industrial aplicada a la ilustración.

1. Propiedad industrial. Régimen general y tipos
2. Diseño industrial. Vinculación con la ilustración
3. Marcas. Vinculación con la ilustración
4. Estrategia de innovación
5. La protección de la propiedad industrial
6. La gestión de la propiedad industrial.
7. Análisis de casos

Unidad 5. Gestión económica del proyecto.

1. Análisis del coste del proyecto
2. Proceso de fijación del valor del proyecto
3. Viabilidad del proyecto
4. Documentación.
5. Análisis de casos



→ 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.	R 1, 2, 3, 4, 5.	20h
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 de contenidos de la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de ilustración, con coordinación horizontal.	R 1, 2, 3, 4, 5.	10h
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.	R 1, 2, 3, 4, 5.	10h
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos y proyectos interdisciplinares.	R 1, 2, 3, 4, 5.	10h
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 los contenidos de la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de ilustración, con coordinación horizontal.	R 1, 2, 3, 4, 5.	5h



Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R 1, 2, 3, 4, 5.	5h
SUBTOTAL			60

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	Estudio del estudiante 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 a la asignatura de proyectos de la especialidad de Diseño de producto, contemplados en la coordinación.	R 1, 2, 3, 4, 5.	40h
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, 5.	40h
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias.	R 1, 2, 3, 4, 5.	10h
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

- Pizarra
- Material del profesor.
- Aula virtual
- Material audiovisual
- Cañón de proyección
- 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	% Nota final	Resultados de Aprendizaje evaluados
a) Presentación y en su caso defensa de uno o varios trabajos, individuales o en grupo que suponen el 70% 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.	70%	R1, R2, R3, R4, R5.
b) Prueba/s objetiva/s teórico práctica/s individuales que suponen el 30% de la calificación total y que recoge los contenidos trabajados en la asignatura. - Habrà una o varias pruebas objetivas durante el semestre. - La/s prueba/s se calificará de 0 a 10.	30%	R1, R2, R3, R4, R5.
a) Se considera que la asignatura está aprobada si se superan ambos apartados a) y b). Se tiene que obtener un 5 como mínimo en el examen y en cada uno de los trabajos prácticos para poder hacer media y aprobar la asignatura. b) Si la nota global fuera superior a 5 pero no se cumpliera este requisito, la nota de la asignatura será 4.9. c) Los trabajos que total o parcialmente sean plagio, serán calificados con un 0.		



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:		
a) 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%	30%	R1, R2, R3, R4, R5.
b) Habrá una sola prueba teórica práctica que se valorará como máximo con un 70% de la nota final	70%	R1, R2, R3, R4, R5.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	% Nota final	Resultados de Aprendizaje evaluados
Esta evaluación se regirá por las reglas establecidas en el punto 9.1.2		

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	% Nota final	Resultados de Aprendizaje evaluados
Esta evaluación se regirá por las reglas establecidas en el punto 9.1.2		

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

- Altuna, Horacio et al. (2011) *Nuevo libro blanco de la Ilustración Gráfica en España Guía práctica para profesionales de la ilustración*, Madrid. FADIP.
- López, Sandra y Domingo, Ángel. (2018) *De vocación a oficio, una guía profesional de la ilustración*. Agencia Española de cooperación internacional para el desarrollo.
- Guitián, Alberto. et al. (2016) . *La guía ninja del ilustrador*. La Coruña. AGPI

Bibliografía complementaria:

Libros

- Capella J, y Ramón Úbeda. (2003). *Copias y coincidencias en defensa de la innovación en el diseño*: Barcelona: Electra
- Fleishman M. (2004). *Tu carrera como freelance*. Barcelona: Divine Egg.
- Fuentes Fuentes María del Mar. y Cordon 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: Ed. Parramón.
- Lecuona López, Ramón. (2005) *Manual sobre gestión de diseño*: BCD, Barcelona Centro de Diseño
- Montaña, Jordi y Moll. Isa. *El diseño en la empresa: casos de éxito*. Valencia: ADCV.
- Villafañe, Justo. (2008). *La Gestión Profesional de la Imagen Corporativa*. Madrid: Pirámide.

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 PROTECCION JURIDICA 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, (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/internet/Inicio>
- <https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/propiedadintelectual/mc/rpi/inicio.html>