

GUÍA DOCENTE DISEÑO Y EMPRESA

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 2º	Anual/semestral: anual
Tipo de asignatura: Básica	Materia: Gestión del diseño
Horas de docencia semanales: 2	Horas de trabajo totales: 112
ECTS: 4	
Departamento: Teoría	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura Diseño y Empresa forma parte del bloque de contenidos jurídicos y económicos de nuestro plan de estudios y pretende que el alumnado adquiera los conocimientos necesarios para conocer el funcionamiento de la economía y crear empresas viables gestionadas de una forma eficiente.

Actualmente, en un contexto profesional tan competitivo y en constante evolución, el diseñador necesita conocimientos legales y económicos para tomar decisiones, relacionarse con los clientes y proteger sus diseños. Estos conocimientos son imprescindibles para superar la incertidumbre que le rodea y centrarse con calma en desarrollar la creatividad en sus diseños.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño, CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales, CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza, CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal, CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Fundamentos de economía de producción. Organización y economía de empresa. Técnicas de análisis de mercado. Propiedad intelectual e industrial. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. El proyecto empresarial. Formas jurídicas de empresa. Trámites de constitución y puesta en marcha de una empresa. Aspectos financieros y contables. Recursos humanos. Fundamentos de Propiedad Intelectual: Sujetos. Derechos afines. El objeto. Transmisión y Cesión de derechos. Duración y límites. Registro. Propiedad intelectual e Internet. Fundamentos de Propiedad industrial: Clases. Registro.

Trabajo presencial 72 horas	Temporalización de contenidos 112 horas	Trabajo autónomo 40 horas
7	CREACIÓN DE EMPRESAS. MODELOS DE NEGOCIO. El emprendedor. Modelo de negocio y proyecto de empresa. Método Lean Startup para generar modelos de negocio. Fases de generación de modelos de negocio. Análisis del mercado, competencia y entorno.	4
11	CLASES DE EMPRESAS SEGÚN LA FORMA JURÍDICA. TRÁMITES DE CONSTITUCIÓN Y PUESTA EN MARCHA. Análisis de las ventajas e inconvenientes de cada forma jurídica desde el punto de vista del emprendimiento por el diseñador. Puntos de atención al emprendedor. Tramitación telemática.	6
12	PROTECCIÓN JURÍDICA DEL DISEÑO: PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL. PROPIEDAD INTELECTUAL. Sujetos. Objeto. Derechos. Duración y límites. Cesión de derechos: contratos de cesión y licencias. Mecanismos de protección de la Propiedad Intelectual. Registro de la Propiedad Intelectual. Propiedad Intelectual e Internet. PROPIEDAD INDUSTRIAL: 1. La protección de la identidad corporativa: Marca y Nombre Comercial. 2. Las creaciones industriales: Patente de invención y Modelo de Utilidad. Diseño Industrial. Registro. Transmisión y licencias. Sistemas de protección a nivel internacional.	6
6	FUNDAMENTOS DE ECONOMÍA DE PRODUCCIÓN. DISEÑO Y ECONOMÍA. Organización económica. Mercado de bienes y servicios. Mercado de factores de producción. Fallos de mercado. Estado de bienestar.	4
12	LA ACTIVIDAD PROFESIONAL. FACTURACIÓN DE LOS SERVICIOS PROFESIONALES DEL DISEÑADOR. GESTIÓN DE OBLIGACIONES FISCALES. El inicio de la actividad. Obligaciones con Hacienda y con la Seguridad Social. Análisis del sistema tributario.	6
15	EL PATRIMONIO EMPRESARIAL. Análisis económico financiero. Posiciones de equilibrio patrimonial. Fuentes de financiación. Análisis de productos financieros de financiación ajena. El plan financiero. El proyecto empresarial.	9
9	GESTIÓN RECURSOS HUMANOS. Organización de las empresas en el área de personal. Contratación por cuenta ajena de los servicios del diseñador: la relación laboral. El contrato de trabajo: análisis, modificación, suspensión y extinción. Derechos de los trabajadores y prestaciones de la Seguridad Social. El trabajo por cuenta propia del diseñador: el contrato de prestación de servicios.	5

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	46
Asistencia a clases prácticas lectivas	22
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	4
TOTAL	72

→ Actividades de trabajo autónomo

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	20
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	20
TOTAL	40

6. METODOLOGÍA

La metodología didáctica será activa y participativa, potenciando la autonomía del alumno en el proceso de aprendizaje así como el trabajo en equipo, favoreciendo un aprendizaje significativo.

En el aula se abordarán los contenidos teórico prácticos programados. Los estudiantes revisarán, el material previamente asignado y se dedicarán mayoritariamente a actividades prácticas ya que deben adquirir los conocimientos teóricos fundamentados e integrados con la práctica de dicha especialidad. Uno de los objetivos de la asignatura es la preparación del alumno para el ejercicio de la actividad profesional mediante el desarrollo de las competencias necesarias para integrarse con éxito en los distintos ámbitos de trabajo.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Asistencia a clases teóricas.

Asistencia a clases prácticas como son la realización de actividades, resolución de cuestionarios, informes y casos prácticos. Exposición de trabajos. Realización de exámenes.

→ Actividades de trabajo autónomo

Realización y presentación de proyectos, preparación de exámenes.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Instrumentos de evaluación: actividades de análisis, ampliación e investigación, presentaciones, proyectos y exámenes.

El proyecto de cada semestre será expuesto oralmente en clase para su calificación. Estos instrumentos se utilizarán en cada semestre y la calificación final será la media de los dos semestres.

Pruebas específicas: examen escrito teórico práctico sobre los contenidos de la asignatura. Es imprescindible obtener una calificación mínima, no inferior a 5 puntos sobre 10, para poder hacer nota media con el resto de instrumentos de evaluación.

Participación Activa: Participación del alumnado en las actividades propuestas por el docente.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Conocer el marco jurídico, económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del diseñador. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional y las medidas sobre protección de la creación artística e industrial. Definir correctamente los conceptos claves de economía de producción, el proceso de constitución de empresa y los elementos básicos del proyecto empresarial. Identificar y aplicar correctamente la normativa relacionada con la actividad profesional y conocimiento de sus aspectos más relevantes. Aplicar correctamente el lenguaje apropiado de la materia. Mostrar capacidad de investigación y autonomía en el aprendizaje.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

A. PRUEBA ESCRITA. EXÁMENES: Pruebas teóricas- prácticas.

B. TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN; PROYECTO EMPRESARIAL.

C. TRABAJO EN EL AULA: Participación activa (individuales o grupales) realizadas en el aula.

EN PRIMERA CONVOCATORIA ORDINARIA la calificación final de la asignatura se obtendrá teniendo en cuenta todos los apartados: nota obtenida en exámenes+ trabajos de investigación, proyecto empresarial + participación activa.

Para que la nota sea sumativa de los diferentes apartados anteriores (A+B+C) es imprescindible aprobar los exámenes con una nota de 5 sobre 10. En caso contrario la nota final será solo la obtenida en la prueba escrita (A), sin contabilizar los otros dos apartados (B y C)

PARA EL RESTO DE CONVOCATORIAS

La nota de la asignatura será la obtenida en la prueba escrita (examen).

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE**→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Conocer el marco jurídico, económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del diseñador. Identificar y aplicar correctamente la normativa relacionada con la actividad profesional y conocimiento de sus aspectos más relevantes. Aplicar correctamente el lenguaje apropiado de la materia. Mostrar capacidad de investigación y autonomía en el aprendizaje.	10%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocer el marco jurídico, económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del diseñador. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional y las medidas sobre protección de la creación artística e industrial. Definir correctamente los conceptos claves de economía de producción, el proceso de constitución de empresa y los elementos básicos del proyecto empresarial. Identificar y aplicar correctamente la normativa relacionada con la actividad profesional y conocimiento de sus aspectos más relevantes. Aplicar correctamente el lenguaje apropiado de la materia.	80%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Identificar y aplicar correctamente la normativa relacionada con la actividad profesional y conocimiento de sus aspectos más relevantes. Aplicar correctamente el lenguaje apropiado de la materia. Mostrar capacidad de investigación y autonomía en el aprendizaje.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS -	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocer el marco jurídico, económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del diseñador. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional y las medidas sobre protección de la creación artística e industrial. Definir correctamente los conceptos claves de economía de producción, el proceso de constitución de empresa y los elementos básicos del proyecto empresarial. Identificar y aplicar correctamente la normativa relacionada con la actividad profesional y conocimiento de sus aspectos más relevantes. Aplicar correctamente el lenguaje apropiado de la materia. Mostrar capacidad de investigación y autonomía en el aprendizaje.	100%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS -	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conocer el marco jurídico, económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del diseñador.	100%

Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional y las medidas sobre protección de la creación artística e industrial.
Definir correctamente los conceptos claves de economía de producción, el proceso de constitución de empresa y los elementos básicos del proyecto empresarial.
Identificar y aplicar correctamente la normativa relacionada con la actividad profesional y conocimiento de sus aspectos más relevantes.
Aplicar correctamente el lenguaje apropiado de la materia.
Mostrar capacidad de investigación y autonomía en el aprendizaje.

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Bibliografía específica de la asignatura para consulta por parte de los alumnos.
Plataforma digital Classroom para descarga de materiales de estudio, trabajo y recursos de interés.
Pizarra digital y otros medios audiovisuales.
Pizarra tradicional como apoyo para el desarrollo de las clases.

→ Recursos de la/el estudiante

Ordenador portátil o tablet. Calculadora

10. BIBLIOGRAFÍA

- Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana. (2000). El valor del diseño gráfico e industrial. Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana.
- Barberán Molina, P. (2018). Manual práctico de propiedad intelectual. Tecnos.
- Barberán, P. (2020). Propiedad intelectual para estudios de grado. Tecnos.
- Best, K. (2016). Management del diseño. Parramón.
- Capella, J., & Úbeda, R. (2003). Cocos: Copias y coincidencias. En defensa de la innovación en el diseño. Electa.
- Gea, A. (2021). Vivir del diseño. Gráfica.
- Giménez, J. A., Fernández González, C., & Pina Massachs, M. (2003). Economía y organización de empresa. McGraw-Hill.
- Ibáñez Gimeno, J. M. (2000). La gestión del diseño en la empresa. McGraw-Hill.
- Lecuona, M. (2006). Manual sobre gestión del diseño para empresas que abren nuevos mercados. CIDEM.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2011). Generación de modelos de negocio. Deusto.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2015). Diseñando la propuesta de valor. Deusto.
- Ries, E. (2012). El método Lean startup. Deusto.