

Planificación de la Docencia Universitaria  
**Grado en Diseño Multimedia y Gráfico**

---

Guía Docente

Curso Académico 2021/22

# Legislación Aplicada

---

## Datos de Identificación de la Asignatura

### Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

### Tipo de asignatura

Obligatoria

### Materia

Ciencias sociales

### Créditos ECTS

3

### Denominación de la asignatura

Legislación aplicada

### Modalidad de enseñanza

Presencial

### Código

69450

### Profesorado

Dr. Rafael Timón Gómez

### Curso

Tercero

### Lengua vehicular

Español

### Semestre

Primero

---

## Profesorado de la Asignatura

### Profesorado

Dr. Rafael Timón Gómez

### Contacto

[rafael.timon@esne.es](mailto:rafael.timon@esne.es)

### Tutorías académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesorado a través de correo electrónico en las horas de tutorías. Las horas de tutoría se harán públicas en el portal del alumno.

---

## Requisitos Previos

### Esenciales

Los propios del título.

### Aconsejables

Ganas de conocer el entorno empresarial y emprender nuevas ideas.

---

## Sentido y aportaciones de la Asignatura al Plan de Estudios

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la Materia Ciencias Sociales.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Se trata de una asignatura de carácter transversal, por lo que no presenta demasiada relación con el resto de las disciplinas. Sin embargo, presenta conocimientos básicos para el desarrollo del futuro diseñador en su actividad profesional.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

Se trata de la asignatura que abre las puertas del alumno al mundo laboral y al conocimiento de la legalidad mercantil, así como a las diversas formas de protección de su trabajo.

---

## Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

### Competencias básicas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye

también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## Competencias generales

CG0 - Hablar bien en público.

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

CG7 - Analizar los contextos culturales y las ideas gráficas comunicadas.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

CG10 - El estudiante aprenderá a analizar la publicidad y los medios de comunicación entendiendo los factores que influyen en la elección y programación de medios publicitarios. Analizará e investigará una serie de medios publicitarios y las propiedades de una gama de productos publicitarios complejos.

CG12 - Habrá desarrollado un aprendizaje específico de los procesos básicos del diseño, como un método de creación y de fabricación, de elementos de aplicación en el Diseño Multimedia y Gráfico; podrá aplicar métodos para la elaboración de proyectos completos; habrá adquirido conocimientos legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo, y, finalmente, podrá desarrollar el programa requerido por un Proyecto de Diseño Multimedia y Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.

## Competencias específicas

CE3 - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE8 - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad

de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

CE14 - Se situará al estudiante dentro del marco legal de la posible actuación como diseñador. Y se le orientará en el desarrollo del plan personal de su propio negocio.

---

## Resultados de Aprendizaje Relacionados con la Asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante habrá adquirido conocimientos históricos y legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo.

---

## Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

### Breve descripción de los contenidos

Conocimientos necesarios para desarrollar la actividad profesional de diseñador, dentro del marco legal vigente, tanto como profesional autónomo, como al frente de su propia empresa.

- El ordenamiento jurídico español.
- Propiedad intelectual, industrial, publicidad y competencia.
- Contratos.
- Empresa y medio ambiente.
- Protección de datos e Internet.

Además, para adaptar la asignatura al momento actual y evitar la obsolescencia del programa, se han añadido contenidos relacionados con:

- Responsabilidad del empresario y sus repercusiones patrimoniales.
- Regulación de la competencia, derecho sobre las creaciones intelectuales, industriales y protección de los signos distintivos de la empresa.
- Régimen, adquisición y tipología societaria.

### Temario desarrollado

#### BLOQUE I.: RÉGIMEN Y ADQUISICIÓN DEL ESTADO DE EMPRESARIO.

##### TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL DERECHO MERCANTIL

Concepto de Derecho Mercantil. Enunciación de las materias que comprende.

Actividad Económica y Derecho Mercantil.

**TEMA 2. EL EMPRESARIO INDIVIDUAL Y EL RÉGIMEN DE LA EMPRESA**

Noción económica y jurídica de la empresa y del empresario.

Concepto y notas características del empresario.

Clases de empresario.

El 'freelance' diseñador, aspectos prácticos.

El régimen jurídico de la empresa.

Contratos mercantiles. El contrato de diseño gráfico e ilustración.

**TEMA 3. LAS SOCIEDADES MERCANTILES**

Régimen de las sociedades mercantiles.

Sociedad anónima y sociedad limitada.

Responsabilidad de las sociedades mercantiles.

**BLOQUE II: LA RESPONSABILIDAD DEL EMPRESARIO – DERECHO DE LA COMPETENCIA – DERECHO AL HONOR, A LA PROPIA IMAGEN Y A LA INTIMIDAD****TEMA 4. LA RESPONSABILIDAD EMPRESARIAL**

Supuestos de responsabilidad empresarial.

De la responsabilidad civil a la responsabilidad penal.

**TEMA 5. CONSECUENCIAS JURÍDICAS DE LA RESPONSABILIDAD**

Ordenamiento jurídico español y el impacto de la jurisprudencia.

Ejemplos en la praxis.

**TEMA 6. LA ÉTICA Y LA RESPONSABILIDAD PROFESIONAL DEL DISEÑADOR**

Códigos éticos y responsabilidades.

Sociedad, consumidores.

Ética y diseño. Deontología profesional del diseñador.

**TEMA 7. REGULACIÓN DE LA COMPETENCIA**

Defensa de la competencia.

Régimen de la competencia ilícita o desleal.

Publicidad desleal.

**TEMA 8. DERECHO AL HONOR, A LA PROPIA IMAGEN Y LA INTIMIDAD**

Conceptos principales: honor, propia imagen e intimidad.

Regulación esencial. Impacto en la actividad del creador. Ejemplos prácticos.

## **BLOQUE III.: PROTECCIÓN DE LOS SIGNOS DISTINTIVOS DE LA EMPRESA. EL DERECHO SOBRE LAS CREACIONES INTELECTUALES, ARTÍSTICAS E INDUSTRIALES**

### **TEMA 9. PROTECCIÓN DE LOS SIGNOS DISTINTIVOS DE LA EMPRESA.**

Función de los signos distintivos y clases.

Marcas:

- Concepto y clases.
- Signos que no pueden ser registrados como marcas.
- Derechos sobre la marca.
- Duración del Derecho sobre la marca.
- Defensa del Derecho sobre la marca.
- Cesión y licencia de marca.
- Extinción del derecho sobre la marca.

Nombre comercial.

Rótulo de establecimiento.

Referencia al Derecho comunitario sobre los signos distintivos.

Tratamiento internacional de los signos distintivos.

Los dominios de internet.

### **TEMA 10. EL DERECHO SOBRE LAS CREACIONES INTELECTUALES E INDUSTRIALES.**

Introducción al derecho de autor. Contexto histórico.

La propiedad intelectual. La originalidad como fundamento de la misma.

Protección de las creaciones artísticas e intelectuales.

Licencias libres.

La propiedad de los programas de ordenador y las tipografías digitales.

Los diseños industriales.

Acciones de defensa del derecho de autor.

## **BLOQUE IV.: APUNTES ECONÓMICOS Y RELATIVOS A IMPOSICIÓN**

### **TEMA 11. PRESUPUESTOS, FACTURAS E IMPUESTOS**

La ardua tarea de presupuestar. Algunos criterios para la realización del presupuesto.

Facturación y conceptos básicos sobre impuestos.

---

## Cronograma

Unidades didácticas / Temas	Periodo temporal
TEMA 1. Introducción al Derecho mercantil	Septiembre
TEMA 2. El empresario individual y el régimen de la empresa	Septiembre
TEMA 3. Las sociedades mercantiles	Septiembre
TEMA 4. La responsabilidad empresarial	Octubre
TEMA 5. Consecuencias jurídicas de la responsabilidad	Octubre
TEMA 6. Ética y responsabilidad empresarial del diseñador	Octubre
TEMA 7. Regulación de la competencia	Octubre
TEMA 8. Derecho al honor, a la propia imagen y a la intimidad	Octubre
TEMA 9. La protección de los signos distintivos de la empresa	Octubre
TEMA 10. El derecho sobre las creaciones intelectuales e industriales	Noviembre - Diciembre
TEMA 11. Presupuestos facturas e impuestos	Enero

---

## Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases.
- Consulta y estudio del material bibliográfico.
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan. Presentaciones públicas de los trabajos.
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia.

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<b>Clases teóricas</b>	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG0, CG3, CG7, CG10, CG12, CE3, CE14	20	-	20
<b>Clases prácticas</b>	Resolución de ejercicios. Debate sobre temas, ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CB2, CB4, CB5, CG0, CG3, CG7, CG9, CG10, CG12, CE3, CE4, CE8, CE14	15	15	30
<b>Tutorías</b>	Preparación mediante clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CB1, CG9, CG12, CE3, CE4	5	-	5
<b>Trabajo personal del estudiante</b>	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio y trabajo personal. Preparación de ejercicios, comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG3, CG9, CG10, CG12, CE3, CE4, CE8, CE14	-	30	30

## Sistema de Evaluación

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Valoración respecto a la calificación final
Exámenes/Pruebas objetivas	Corrección de la resolución del examen.	60%
Resolución de casos prácticos individuales y en equipo con exposiciones orales de los mismos	Metodología, investigación, presentación escrita, análisis y Síntesis. Claridad, selección de contenidos y capacidad de comunicación	30%
Asistencia participativa	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	10%

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva.

### Asistencia a clase

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

### Entrega de trabajos

Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para poder ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por el profesorado de la asignatura. En caso contrario, constará como trabajo no entregado.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

## Evaluación en convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen final.

**EXÁMEN FINAL:** Examen tipo test con preguntas sobre el material y los casos prácticos trabajados en clase. Representa el 60% de la nota final.

**TRABAJOS Y CASOS PRÁCTICOS:** representa el 30% de la nota final. Para superarla, el alumno tendrá que aprobar todas las prácticas puntuables que se realicen a lo largo del curso. No se recogerá ninguna práctica presentado fuera de la fecha de entrega.

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco).

El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

## Evaluación en convocatoria extraordinaria

En la convocatoria extraordinaria, el alumno suspenso deberá presentarse a un examen que contendrá una parte teórica y otra práctica, ambas versarán sobre los contenidos y materiales trabajados durante el curso.

---

## Bibliografía / Webgrafía

### Bibliografía básica

Bercovitz Rodríguez-Cano, R. (2017). Manual de Propiedad Intelectual. Valencia: Tirant lo Blanch.

Sánchez Calero, F. (2013). Instituciones de Derecho Mercantil. Madrid.

- Todolí Cervera, F. (2011). Creación de empresa paso a paso. Madrid: CISS.
- VVAA (2019). Código de comercio y leyes complementarias. Madrid: Civitas.
- VVAA (2017). Legislación sobre propiedad intelectual. Madrid: Tecnos.
- VVAA (2016). Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos. Ginebra: OMPI.
- VVAA (2014). Autónomos. La guía definitiva. Barcelona: Blackie Books.
- VVAA (2000). El valor del diseño. Valencia: ADCV.

## Bibliografía complementaria

- Berry, D. M. (2008). Rip, Copy and Burn. London: Pluto Press.
- Fleishman, M. (2001). Tu carrera como freelance (ilustrador o diseñador gráfico). Barcelona: Divine Egg Publicaciones.
- Lessig, L. (2012). Remix: Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital. Barcelona: Icaria.
- Du Sautoy, M. (2020). Programados para crear: Cómo está aprendiendo a escribir, pintar y pensar la inteligencia artificial. Barcelona: Acantilado.

---

## Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»”.

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspense (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.

Los estudiantes matriculados en esta asignatura dispondrán únicamente de un total de 6 convocatorias para aprobarla. Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como "Suspense" o "No presentado", se habrá consumido una convocatoria.