

**Curso 2019-2020**

ESCUELA DE DISEÑO  
CENTRO ESPAÑOL DE NUEVAS  
PROFESIONES

Centro privado autorizado

Dirección General de Universidades  
e Investigación  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,  
JUVENTUD Y DEPORTE



**Comunidad de Madrid**



## **GUÍA DOCENTE DE Protección del Diseño**

**Titulación**

Título Superior de Diseño

**FECHA DE ACTUALIZACIÓN: SEPTIEMBRE 2019**



**TITULACIÓN:** Título Superior de Diseño

**ASIGNATURA:** Protección del Diseño

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Formación Básica
Carácter	Clases teórico-prácticas
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Gestión del Diseño
Periodo de impartición	7º semestre. 4º Curso
Número de créditos	4
Departamento	
Prelación/ requisitos previos	No hay
Idioma/s en los que se imparte	Castellano

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Rodríguez, Rafael	rafael.rodriguez@nuevasprofesiones.com

### 3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Rodríguez, Rafael	rafael.rodriguez@nuevasprofesiones.com	4DG

### 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

### Competencias generales

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
21. Dominar la metodología de investigación.
22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

### Competencias específicas

1. Investigar todo lo relativo sobre el universo de las patentes y marcas.
2. Capacidad de gestionar un proyecto en todos sus aspectos incluido el económico.
3. Interactuar con otras empresas como actividad comercial.
4. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
5. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
6. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
7. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
8. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
9. 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

1. Una visión global del mundo de patentes y marcas en la actualidad.
2. Visión general de la realización de un proyecto desde sus primeros pasos, presupuesto, briefing, plan de diseño, contratos pertinentes,... creando una asignatura muy práctica y útil para su pronta inmersión en el mundo laboral del diseño gráfico.
3. Que el alumno llegue a desarrollar habilidades personales de comunicación, liderazgo, creatividad, organización del trabajo, trabajo en equipo, visión estratégica, que le capaciten para asumir puestos de responsabilidad en las empresas.
4. Que el alumno sea capaz de identificar las oportunidades empresariales que ofrece el sector del diseño y, en su caso proponer un proyecto viable con el fin de fomentar la creación de nuevas empresas o la reconversión de empresas desde la correcta aplicación de los principios de ética profesional, sostenibilidad e igualdad de oportunidades.

## 6. CONTENIDO

Bloque temático	Tema/repertorio	
	Tema	Desarrollo
1. Proyecto	Hábitos de trabajo y metodología	Consistirá en una <b>Campaña para la promoción del Oficio del Diseño</b> , eligiendo una idea fuerza que defender. Todos los elementos del Proyecto serán generados por los alumnos, sin utilizar material externo (fotografías, ilustraciones, pictogramas, tipografías, etc.) Tiene que ser muy original y creativa. Habrá que buscar formatos no convencionales de publicidad y diseño.
2. Creatividad. Metodos de investigación	Técnicas para crear	Funcionamiento psicológico de la creación. Estrategias contra el "síndrome del folio en blanco". Métodos para estimularla.
3. El valor del Diseño	El valor del Diseño en la Sociedad	Los alumnos aprenderán el valor que el diseño tiene en la actualidad tanto en administraciones privadas como públicas.
	El valor del Diseño en la Historia de la Cultura	Como el Diseño crea paradigmas en la Sociedad y genera la identidad de cada momento histórico.
4. Presupuesto	Análisis y realización	El alumno analizará su proyecto y de manera práctica creará un presupuesto acorde a la realidad actual.
5. Comenzar un proyecto	Identidad, producto, comunicación	Se darán las bases para empezar a trabajar en un diseño, para que sea capaz de que su trabajo sea práctico y efectivo.
6. Presentación ante el cliente	Comunicación y marketing	Clases teórico-prácticas sobre técnicas de venta y marketing. Recursos expositivos. Necesidad de realizar una labor didáctica con los clientes.
7. Plan de diseño	Plazos, seguimiento, equipo de trabajo, tareas a realizar	El alumno aprenderá a crearse un planning de trabajo para empezar a hacer su proyecto de una manera práctica en la clase.
8. Tipos de relación entre empresa y diseñador	Tipos de contrato y formas de pago	De una manera práctica veremos contratos reales que tendrán que adaptar según su proyecto personal.
9. Métodos de trabajo	Taller de grupo	Se harán unas prácticas en clase con técnicas de dinámicas de grupo para que aprendan a trabajar en equipo.
10. Nombres, patentes y marcas	Propiedad intelectual y propiedad industrial. Copyright y Copyleft	El alumno buscará toda la documentación pertinente para poder registrar los diseños.

<b>11. Estructuras Profesionales del Diseño y la Publicidad.</b>	Organigramas	Se analizará la Organización de una Agencia de Publicidad, una Editorial
<b>12. Ética del Diseño</b>	Usos del Diseño. Derechos de Autor. Creative Commons	Dos aspectos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Función social del Diseño</li> <li>• Plagio</li> </ul>
<b>13. Crítica</b>	Análisis de Fondo y Forma	Cómo adquirir criterio a la hora de analizar un trabajo gráfico
<b>14. Factores de un Proyecto</b>	Idea - Estética - Presentación	Considerar la importancia del equilibrio de los tres factores a la hora de vender un trabajo de Diseño
<b>15. Seguridad laboral</b>	Seguridad y salud laboral	El alumno conocerá cuales son las bases de seguridad para su profesión.

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

<i>Tipo de actividad</i>	<b>Total horas</b>
<i>Actividades teóricas</i>	a: 20 horas
<i>Actividades prácticas</i>	a: 56 horas
<i>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</i>	a: 20 horas
<i>Realización de pruebas</i>	b: 4 horas
<i>Horas de trabajo del estudiante</i>	b: 10 horas
<i>Preparación prácticas</i>	b: 10 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>a + b = 120 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

<b>Actividades teóricas</b>	Explicación con apoyo audiovisual y textos.
<b>Actividades prácticas</b>	Debates sobre los temas del curso. Trabajos de rediseño de logotipos, campañas e ilustraciones.
<b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</b>	Recopilación de ejemplos que demuestran la necesidad del Diseño. Recopilación de malas prácticas: no éticas, xenófobas, sexistas, de mal gusto, etc.

## 9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Clases teórico-prácticas	Análisis y corrección de los ejercicios prácticos.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Trabajo práctico

### 9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Destreza en la realización de los procesos que se plantean en cada ejercicio.</li> <li>• Realización de los trabajos con un acabado meticuloso y exhaustivo.</li> <li>• Realización de todos los procesos propuestos en los ejercicios.</li> </ul>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se ponderará el compromiso del alumno y el acierto en la elección de los malos diseños. La progresiva adquisición de criterio a lo largo del curso.

### 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### 9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Asistencia y participación en clases teórico-prácticas (> 80%)	10%
Prácticas Ejercicios de clase	70% (se valora la interacción previa con el profesor así como la actitud en el aula)
Documentación de los contenidos	20%
<b>CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA</b>	<b>100%</b>

### 9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Prácticas de clase	80%
Asistencia a clase	0%
Documentación de los contenidos	20%
Total	100%

### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Elaboración de trabajos	80%
Documentación de los contenidos	20%
Total	100%

### 9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Asistencia y participación en clases teórico-prácticas (> 80%)	10%
Prácticas Ejercicios de clase	70% (se valora la interacción previa con el profesor así como la actitud en el aula)
Documentación de los contenidos	20%
<b>CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA</b>	<b>100%</b>



Para aprobar es obligatorio, en cualquiera de las Evaluaciones, presentar todos los ejercicios de clase y actividades no presenciales. Esta condición se exigirá en todas las Convocatorias.

:

## 10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales
<i>Semana 1</i>	<b>TEMA 1:</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>Planteamiento del Proyecto</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación : Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<i>Semana 2</i>	<b>TEMA 2:</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>La Creatividad</b>	3 horas	2 horas
	Evaluación : Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<i>Semana 3</i>	<b>TEMA 2:</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>La Creatividad</b>	3 horas	2 horas
	Evaluación : Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<i>Semana 4</i>	<b>TEMA 3:</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>El Valor del Diseño</b>	3 horas	2 horas
	Evaluación : Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<i>Semana 5</i>	<b>TEMA 4:</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>Presupuesto</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación : Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<i>Semana 6</i>	<b>TEMA 5:</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>Comenzar un proyecto</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación : Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<i>Semana 7</i>	<b>TEMA 6:</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>Presentación ante el cliente</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación : Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	

**CRONO  
GRAMA**

<b>Semana 8</b>	<b>TEMA 7:</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Plan de diseño</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 9</b>	<b>TEMA 8:</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Tipos de relación entre empresa y diseñador</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 10</b>	<b>TEMA 9:</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Métodos de trabajo</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 11</b>	<b>TEMA 9</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Métodos de trabajo</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 12</b>	<b>TEMA 10:</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Nombres, patentes y marcas</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 13</b>	<b>TEMA 11:</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Estructuras Profesionales del Diseño y la Publicidad.</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 14</b>	<b>TEMA 12:</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Ética del Diseño</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	

<b>Semana 15</b>	<b>TEMA 13:</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Crítica</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 16</b>	<b>TEMA 14:</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Factores de un Proyecto</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 17</b>	<b>TEMA 15:</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Seguridad laboral</b>	3 horas	1 hora
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Utilización del aula virtual iniciando sesión en **Accede a CENPCLUB** visitando:

<http://www.cenp.com>

### 11.1. Bibliografía general

<b>Título</b>	Arte, mente y cerebro
<b>Autor</b>	Howard Gardner
<b>Editorial</b>	Paidós Surcos, 2005

<b>Título</b>	Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad
<b>Autor</b>	Howard Gardner
<b>Editorial</b>	Paidós, 2010

<b>Título</b>	Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica.
<b>Autor</b>	Howard Gardner
<b>Editorial</b>	Paidós, 2019

<b>Título</b>	Qué es la creatividad
<b>Autor</b>	Carlos Monreal
<b>Editorial</b>	Biblioteca Nueva, 2013

<b>Título</b>	Teoría de la inteligencia creadora
<b>Autor</b>	José Antonio Marina
<b>Editorial</b>	Compactos Anagrama, 2017

<b>Título</b>	El poder de la marca
<b>Autor</b>	Jordi Montaña e Isa Moll
<b>Editorial</b>	Profit Editorial, 2013

### 11.2. Bibliografía complementaria

<b>Título</b>	Revista Fast Company
<b>Autor</b>	
<b>Editorial</b>	Mansueto Ventures, LLC

<b>Título</b>	Cuánto cuesta el diseño
<b>Autor</b>	Jordi Montaña e Isa Moll
<b>Editorial</b>	Profit editorial

<b>Título</b>	Técnicas de creatividad
<b>Autor</b>	Roger Goñi Vercher
<b>Editorial</b>	Gestión 2000

### 11.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	<a href="#">OEPM</a> - Oficina Española de Patentes y Marcas
Dirección 2	<a href="#">Sede Electrónica de la OEPM</a>
Dirección 3	<a href="#">Bases de Datos de Diseños-OEPM</a>
Dirección 4	<a href="#">Bases de Datos de Marcas y Nombres Comerciales -OEPM</a>
Dirección 5	<a href="#">Museo Virtual de Marcas. Curiosidades</a>
Dirección 6	<a href="#">Ibidem</a> - Bufete especializado en el registro de Patentes y Marcas,
Dirección 7	<a href="#">CYBEPIME</a> - Plataforma Iberoamericana de Propiedad Industrial Dirigida a Empresas.