



Empresa y emprendimiento
en industrias culturales /
Business and entrepreneurship
in cultural industries

**Grado en Diseño
digital y multimedia
2025-26**

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Empresa y emprendimiento en industrias culturales / Business and entrepreneurship in cultural industries

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso Académico: 2025-26

Carácter: Básica

Idioma: **Español** / Inglés

Modalidad: **Presencial**

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Roberto Vidal Puente

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipo.
- Desarrollar y demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores períodos de aprendizaje.
- Conocer y aplicar los conceptos básicos empresariales a la actividad desarrollada en el sector de las industrias culturales. Desarrollo de la innovación y el emprendimiento.
- Capacidad de aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad en cada área específica de conocimiento.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Capacidad para la evaluación de riesgos, toma de decisiones y planificación de estrategias.
- Capacidad de organización y planificación eficaz del tiempo.
- Capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales.
- Capacidad para utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad.
- Capacidad para la resolución de problemas.
- Desarrollar habilidades de aprendizaje que permitan emprender acciones con un alto grado de autonomía.

1.2. Resultados de aprendizaje

El alumno, al finalizar la materia, conocerá los principios a seguir para el desarrollo de una idea de negocio y el desarrollo de un plan de empresa.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Análisis de la estructura empresarial. Objetivos y funcionalidad de la empresa. Aspectos estratégicos y comunicacionales. Desarrollo de proyectos profesionales, presentación y puesta en marcha.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

- **Introducción a las industrias culturales y creativas**
 - Fundamentos del emprendimiento.
 - El sector cultural y creativo en España.
 - El perfil del emprendedor. Tipologías y habilidades clave.
 - *Fundraising*. Micromecenazgo, financiación no tradicional, ayudas y subvenciones.
- **Ideación de proyectos de emprendimiento**
 - Tendencias en creatividad.
 - La creatividad como *storytelling*.
 - Métodos de ideación de proyectos.
 - Innovación en proyectos creativos.
- **Elaboración de un plan de negocio**
 - Describe la oportunidad. Presenta la idea, analiza el entorno empresarial y el usuario.
 - Presenta a tu equipo.
 - Saca tu producto o servicio al mercado. El plan de operaciones y de marketing.
 - Proyecta riesgos y beneficios. El plan financiero.
 - Cuenta tu proyecto. El plan de comunicación.
- **Diseño para proyectos de emprendimiento**
 - *Naming*.
 - Creación de una identidad visual y verbal del proyecto.
 - Desarrollo creativo del proyecto en soportes digitales y/o físicos.
- **Gestión aplicada al sector cultural y creativo**
 - Dirección y gestión de equipos y personas.
 - Organización de la actividad profesional. *Briefing*, planificación, ejecución y entrega.
 - Gestión operativa del negocio creativo. Presupuestos, contratos y facturación.
 - Gestión de eventos culturales.

2.4. Actividades dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares, que recibirán calificación:

Durante la asignatura desarrollaremos un proyecto de creación de una empresa. Para ello dividiremos cada una de las fases en las diferentes actividades.

- **Actividad dirigida 1. Exploración e ideación del negocio**
El alumnado explora el entorno, identifica tendencias sociales, económicas, tecnológicas y culturales y analiza futuros posibles. Desarrollar ideas de proyectos aplicables al contexto de las industrias culturales y creativas.
- **Actividad dirigida 2. Implementación del plan de negocio**
El alumnado implementa el plan de negocio en el proyecto fomentando un modelo de negocio sostenible.
- **Examen parcial. Conceptos y claves para el emprendimiento en industrias culturales** El alumnado realizará una prueba escrita dividida en un parte
- **Actividad dirigida 3. Desarrollo visual del negocio**
El alumnado desarrolla el proyecto desde una perspectiva creativa, tanto a nivel visual como textual en formatos digitales y físicos.
- **Actividad parcial. Demo days**
El alumnado desarrolla un plan de hitos del proyecto que proporciona una cronología útil que facilita el entendimiento del proyecto. Se realizan ensayos para la presentación del proyecto a potenciales mentores e inversores.
- **Examen final. Proyecto completo**
El alumnado integrará un único documento los aspectos técnicos y creativos del proyecto. Hará una defensá pública del mismo.

2.5. Actividades formativas

Modalidad Presencial

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2 Criterios de evaluación

Convocatoria Ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

Convocatoria Extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

3.3 Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

GEA, Ana, *Vivir del diseño. Instrucciones para gestionar tu negocio creativo (si quieres)*, PalauGea, 2021, Valencia.

LUPTON, Ellen, *El diseño como storytelling*, Gustavo Gili, 2019, Barcelona.

RODRIGUEZ, Ariela, REVERTÉ, Ramón, *Cómo crear un plan de negocio*, Editorial Reverté, 2021, Barcelona.

Bibliografía recomendada

JUDKINS, Ron, *El arte del pensamiento creativo*, Gustavo Gili, 2021, Barcelona.

MARTINA, Flor, *¡Hazlo! Una historia sobre cómo convertir tus habilidades creativas en un negocio y triunfar haciendo lo que te gusta*, Gustavo Gili, 2025, Barcelona.

MASFERRER, Alejandro, *Desarrollo y liderazgo de equipos creativos. Guía práctica para orientar a un equipo en su camino hacia la madurez*, Gustavo Gili, 2024, Barcelona.

MASFERRER, Alejandro, *Diseño de procesos creativos*, Gustavo Gili, 2024, Barcelona.

LORENZ, Martin, *Sistemas Visuales Flexibles*, PalauGea, 2023, Valencia.

Otros recursos

www.europacreativa.es/recursos/ www.soundcloud.com/mesademezclas
www.invisiblelab.es/es/proyecto_playground/podcast/

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Roberto Vidal Puente
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciado en Económia por UniOvi, Máster en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual por UCM, UAM, Centro estudios MNCARS
Correo electrónico	@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora después de clase o por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Licenciado en Economía por la UniOvi, Máster oficial en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura visual, Centro de Estudios del Museo Reina Sofía, UCM y UAM, Máster en Diseño del IED Madrid. Ha sido ganador de las convocatorias de comisariado Inéditos de La Casa Encendida y Se busca comisario de la CAM y jurado de los ADG LAUS (Barcelona) y de Injuve (Madrid), en la modalidad de diseño.</p> <p>En la actualidad es asesor de Arquitectura y Diseño del Programa de Internacionalización de la Cultura Española (PICE) de AC/E, dirige Araña un espacio independiente de creación artística artística (subvencionado por el Ayuntamiento de Madrid) y trabaja como consultor cultural y de educación en artes, en colaboración con instituciones públicas y privadas. Es cofundador de RyO, estudio y oficina de investigación sobre diseño y artes contemporáneas con clientes como son el CA2M (Madrid), MUSAC (León), Museo Nacional Thyssen-Bornemisza (Madrid), La Térmica (Málaga), Fundación Banco Santander (Madrid), Centro Andaluz de la Fotografía (Almería), Centre d'Art la Panera (Lleida), MIAC (Lanzarote), por citar algunos. También, lidera el grupo de investigación Musgo, orientado a la producción cultural transdisciplinar que se sale de los circuitos más capitalizables del mundo de la cultura.</p> <p>Con anterioridad ha formado parte del equipo del Centro de Residencias Artísticas de Matadero Madrid y ha sido director de 2014 a 2022 de la Escuela de Artes Visuales de IED Madrid.</p>