



**SISTEMA INFORMATICO
DE GESTION
DE ASIGNATURAS OPTATIVAS**

Sigao

Información para el cumplimiento de la Resolución CS N° 2210/03

Nombre de la Asignatura: DISEÑO DE PRODUCTOS Y ENVASES DI-DIT (Bermudez)

Resolución CS N° 3511/07

Fundamentos de la
inclusión de la asignatura
en el plan de estudios.

Fundamentos y Objetivos.

Objetivos de la
asignatura.

Modalidad de enseñanza.

Descripción.

En sus orígenes, el envase nació desde una necesidad utilitaria. La existencia del mismo permitió envasar los productos, facilitando su distribución. Desde hace años, el incesante desarrollo de nuevos productos acompañado de un permanente avance tecnológico, ha hecho del diseño de envases una actividad en constante e intenso crecimiento.

Frente a esta necesidad de contener-distribuir-comercializar, se consolida un mercado, contexto importante en el cual se centra esta disciplina. La existencia de este mercado sería impensable sin la presencia activa de un consumidor exigente, con necesidades y deseos a los cuales responder. Deseos que no descansan sólo en el aspecto funcional de los productos sino también y fundamentalmente en los aspectos simbólicos, los que priman en la decisión de compra, haciendo de éste par inseparable productos-envases, una necesidad para una sociedad orientada hacia el consumo masivo y donde la comunicación es el eje principal.

En dicho contexto, el diseñador debe agregar a su formación profesional el conocimiento de esta especialidad, sin eludir conceptos de otras áreas que intervienen de diferente manera en la competitividad del mercado, como la economía, la psicología, sociología y lingüística.

Con la articulación de estos aspectos y con el conocimiento de una adecuada metodología de trabajo que ordene sus proyectos, el diseñador de envases contará con algunos mecanismos para traducir los estudios e investigaciones a conceptos visuales, donde lo simbólico tiene que objetivarse en la imagen del producto.

Se privilegia desarrollar en el alumno los siguientes objetivos:

- Comprensión de las variables que se articulan en el desarrollo del diseño de la imagen visual de envases.
- Racionalización de los métodos de abordaje en sus aspectos contextuales, conceptuales y proyectuales.
- Explicitación del rol del diseñador y su metodología de trabajo, siendo esta materia, vincular entre las distintas áreas de la empresa y el marketing.
- Conocimiento del mercado y de la tecnología, ya que en lo proyectual, la articulación de esas áreas, interviene en el campo de las restricciones con las cuales debe operar su diseño.
- Desarrollar aptitudes y actitudes relacionadas con la experimentación e investigación sobre la forma tridimensional.
- Fomentar el crecimiento individual a partir de la participación, intercambio y socialización de las diferentes carreras
- Producir en el alumno una actitud reflexiva y crítica.

Para la Carrera de Diseño Gráfico la cursada es anual, siendo cuatrimestral para las carreras de Diseño Industrial y Diseño de Indumentaria y Textil.

Considerando que la evaluación del alumno no es solo consecuencia de un resultado final sino que forma parte

de una totalidad en la construcción y desarrollo del propio conocimiento, no puede ser pensada independientemente de la modalidad de enseñanza.

Los alumnos se distribuyen en grupos a cargo de un ayudante y las clases son dictadas por el grupo docente en el taller desarrollando la capacidad de observación y el análisis de casos que el alumno aporta desde el relevamiento y la investigación, para debatir desde la realidad del mercado.

Todas las unidades se desarrollan teniendo en cuenta las siguientes pautas: la participación activa del alumno, el seguimiento de todos los pasos proyectuales, y la generación de interrogantes a resolver -individual y grupalmente- teniendo en cuenta el siguiente criterio:

- Desarrollo del proceso proyectual y de las aptitudes en la comprensión de los contenidos teóricos.
- La actitud, actividad y participación del alumno en las correcciones individuales y grupales.
- El seguimiento de los trabajos en clase, las estrategias empleadas y los pasos en la investigación y proyectación.

La asistencia a las clases es obligatoria siendo las horas de taller tiempo de trabajo específico del alumno ya que es un espacio destinado a la búsqueda y experimentación. Dentro de este espacio horario se dictan clases teóricas generales y particulares y se llevan a cabo las correcciones pertinentes.

Para conservar la condición de regular, cada alumno debe asistir puntualmente a no menos del 75% de las clases por cuatrimestre; en caso contrario quedará automáticamente en condición de libre.

Para ser promovidos, los alumnos deben aprobar la totalidad de los trabajos prácticos, los mismos son evaluados a partir de entregas parciales. El no cumplimiento de estas entregas se evalúa como Bajo Nivel.

Cada cuatrimestre finaliza con la entrega de los trabajos realizados durante la cursada, siendo estas de carácter obligatorio. La no presentación de las entregas hará perder al alumno su condición de regular

La calificación final en cada cuatrimestre es realizada mediante una escala numérica de cero a diez y refiere a la evolución, participación del alumno en el proceso de trabajo y no necesariamente será resultado del promedio de las notas obtenidas durante la cursada o del producto final.

Sistema tutorial (si correspondiera).

Descripción.

Contenidos mínimos o programa.

Caracterización del diseño de envases de productos de consumo masivo.

- El concepto de producto en el marco nacional e internacional.
- Enfoque de trabajo. Etapas de realización. Hipótesis de trabajo. Anteproyecto
- Supermercado. El relevamiento. El mercado. Análisis y clasificación de rubros.
- Proyecto. El informe básico del producto.
- Reproducción de un envase de vidrio o plástico. Moldeado en yeso. Pasado al positivo. Moldería. Pareado. Enganches, registros de unión, vaciado del material.
- Tecnologías de vidrio y soplado.
- Decodificación de los elementos constitutivos de un envase. La marca. La fotografía y la ilustración. Significación del color y de la forma. Apelaciones. Resoluciones formales.
- El carácter simbólico del envase. El usuario. Identidad y comunicación.
- El concepto del producto. Abordaje metodológico. Componentes visuales del sistema. El usuario / consumidor. Identidad y comunicación. Jerarquías de la información.
- El pack industrial. Valores ergonómicos y comunicacionales. Resoluciones técnicas. Materiales. diseño bidimensional y tridimensional. Formas esenciales para la representación gráfica. Realización de prototipos.

Sistema de evaluación y de promoción.

- Etiquetería. Tipologías. Requisitos legales. Código de barras.
- Estuchería. Tipologías. El sacabocado. Troqueles, trazados, punteados.
- El diseño y el rediseño.
- El envase promocional institucional.

PROMOCIÓN DIRECTA-Para ser promovidos, los alumnos deben aprobar la totalidad de los trabajos prácticos, los mismos son evaluados a partir de entregas parciales. El no cumplimiento de estas entregas se evalúa como Bajo Nivel.

La calificación final en cada cuatrimestre es realizada mediante una escala numérica de cero a diez y refiere a la evolución, participación del alumno en el proceso de trabajo y no necesariamente será resultado del promedio de las notas obtenidas durante la cursada o del producto final.

Puntos de articulación con respecto al plan de la carrera correspondiente.

Correlatividades.

PARA DISEÑO GRÁFICO- FINALES DE Diseño Gráfico II-Morfología II-Tipografía II-Historia I-Comunicación I-Tecnología I- Medios Expresivos I
TRABAJOS PRÁCTICOS DE: Historia II-Comunicación II-Tecnología II-Medios Expresivos II

PARA DISEÑO INDUSTRIAL

Optativa 1 (3er. nivel) FINALES: Diseño Industrial 2-Tecnología 1-Morfología-Matemática-Física 1-Int. al Diseño y la Arq. Moderna

Optativa 2 (4to. nivel)-FINALES: Diseño Industrial 3-Tecnología 2-Análisis Productos-Historia. del Dis. Industrial-Física 2-Ergonomía-Morfología Especial 1.

TRABAJOS PRÁCTICOS O FINAL DE: Optativa 1

PARA DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL

FINALES: Diseño de Indumentaria y Textil- Medios Expresivos 1

PARA DISEÑO GRÁFICO 3er. Nivel

DISEÑO INDUSTRIAL 3ero. y 4to. nivel

DISEÑO DE INDUMENTARIA Y TEXTIL 2do. y 3er. Nivel

Criterio de Imputación (Res. CS Nº 2210/03 Art. 3º)

Seleccionar el de mayor importancia en caso de corresponder más de uno.

Las necesidades de las disciplinas de permitir la existencia de instancias, dentro de los planes de estudios, que puedan abordar cuestiones temáticas no saldadas en términos de la propia discusión teórica o epistemológica.

Un diseño curricular que permita la actualización continua de la formación brindada a través de asignaturas que presenten los últimos avances científicos ocurridos en la disciplina o consideraciones innovadoras de temas o conceptos previamente abordados en el plan de estudios.

Un currículum que incluya bloques temáticos alternativos correspondientes a ramas u orientaciones de una disciplina mayor.

La formación propia de un modelo de currículum abierto por el cual el alumno tiene la posibilidad de ir construyendo su propia trayectoria de formación de acuerdo con sus intereses y necesidades.

Fundamentos de la Imputación:

Dado que la formación del diseñador es global. No existe la orientación hacia distintos campos del quehacer profesional dentro del Plan de Estudios.

Observaciones:

Se aprobó por Resol (CD) 100/07

- ✦ Sólo se puede escribir en los campos de escritura que están grisados.
- ✦ Para terminar, use el comando de Microsoft Word "Guardar como". Ponga al archivo generado el nombre de la asignatura cuya información completó. Haga click en "Guardar" y el archivo se guardará automáticamente en la carpeta "Asignaturas" del directorio "SIGAO" en su PC.