ACADEMIA DE					
DISE~O					
I	NOMBRE DE LA MATERIA	DISE~O III			
	TIPO DE ASIGNATURA			CLAVE	PR106
II	CARRERA				
	ÁREA DE FORMACIÓN				
III	PRERREQUISITOS				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL		TEORÍA	PRÁCTICA	
V	VALOR EN CRÉDITOS	16			
FECHA DE CREACIÓN	01/02/2011	FECHA DE MODIFICACIÓN	15/02/2011	FECHA DE EVALUACIÓN	28/02/2011

15. Presentación

Presentación:

En la actualidad las sociedades de consumo han generado el estallido y proliferación de infinidad de productos, el diseño gráfico en este campo es muy activo, suple la necesidad de comunicar con imágenes, a través del texto, el color y la forma forma; el otorgarles una identidad hace apremiante la actividad de los profesionales en esta área. Por lo tanto es importante que el futuro Diseñador Gráfico, tenga los conocimientos necesarios para desarrollar prototipos de envase, formal y estructuralmente y sobre todo con los conocimientos teóricos para crear productos de vanguardia, que respondan a las necesidades de los consumidores, generados desde la conciencia social y ecológica y se posicionen en la realidad que prevalece en su producción, comercialización y promoción.

Todo diseño debe estar sustentado en un proceso metodológico que ofrezca las mejores soluciones para los productos creados. El diseñador Gráfico comunica gráficamente, llega a una gran cantidad de consumidores y debe tener la capacidad de entablar comunicación con ellos, a través de un diseño, funcional y estético, una herramienta que ofrece esta posibilidad es la Argumentación a través de las teorías semióticas.

Diseño III es un curso donde se complementa el trabajo de taller que lleva paso a paso los procesos de producción de un envase y el desarrollo teórico fomentando a su vez la lectura, la investigación, el análisis, la generación de discursos y mesas de debate.

Abstract:

Diseño III es un curso Teórico Práctico, que provee al alumno de las herramientas necesarias para lograr un diseño de envase a partir de la investigación exhaustiva, el análisis semiótico y la solución a través de procesos argumentativos, posibilitando la materialización de prototipos tridimensionales de calidad, aunado a ello, una propuesta de promoción publicitaria para introducir el producto en el mercado.

16. Perfil formativo del estudiante

Aptitud:

El alumno debe ser competitivo, propositivo, crítico y autocrítico, con disponibilidad para desarrollarse en la clase y llevar a cabo las tareas asignadas en tiempo y forma.

Actitud:

Positivo respecto al curso en todos sus aspectos, desarrollo de actividades, pensamiento reflexivo y de actitud colaborativa respecto al resto del grupo y situado en el contexto de su realidad.

Valores:

Se pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su delación con el exterior.

Conocimiento:

Historia del envase, teorías semióticas, desarrollo argumentativo, diseño y proyección de envases, cualidades de los materiales para envase, dibujo técnico gráfico manual y vectorial de planos. Conocimientos básicos promocionales de un producto. Contacto con los sistemas de impresión y reproducción.

Capacidades:

El alumno tendrá la capacidad para desarrollar envases en una línea de productos, gestionar directamente con sus posibles clientes, investigar y hacer análisis, solucionar problemas de diseño en ambientes informáticos a través del conocimiento en la imagen digital, aplicando fundamentos teóricos y considerando los aspectos estéticos de las formas.

Habilidades:

Parte de la formación del alumno es la actividad investigativa, analítico y la aplicación de la síntesis, Facilidad para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales como parte de su actividad profesional.

17. Objetivos

Objetivo General

El estudiante de Diseño III “Diseño de envase” podrá diseñar y desarrollar envases a partir de procesos metodológicos que le permitan obtener mejores soluciones. El alumno deberá concebir en uno los conocimientos teórico-prácticos y conjuntarlos con el método argumentativo como herramienta útil en el desarrollo y solución de las ideas. El curso pretende generar en el alumno la concepción integral del diseño y específicamente en el diseño de envase y la relación intrínseca que existe con el producto. El alumno deberá aplicar los conocimientos ya adquiridos en los procesos de diseño (manejo del color, conocimiento de la forma y el uso de la tipografía).

Objetivos Particulares

- El alumno podrá diseñar envases partiendo desde la investigación y finalizando en un modelo tridimensional, pasando por distintas fases de creación como: análisis, argumentación, proyección isográfica y maquetación entre otros.
- El alumno conocerá de materiales para desarrollar envases, analizando las características propias de cada producto y su relación con el medio.
- Los conceptos que implica el envase deberán ser dominados por el estudiante además de las distintas aplicaciones que este tiene.
- El alumno proyectará sus diseños partiendo de la conciencia ecológica y responsabilidad social.
- El alumno conocerá la aplicación de la retórica, los conceptos semióticos en los procesos de comunicación específicamente visual.
- El alumno definirá el concepto diseño grafico con mayor claridad, sus objetivos y aplicaciones.

18. Contenidos Temáticos

Contenido Temático Sintético

I.- EL CONCEPTO DE DISEÑO GRÁFICO

1.1 El problema de la definición.

1.2 Diseño gráfico y ciencia

1.3 Diseño gráfico y técnica

1.4 Diseño gráfico y arte

1.5 Hacia una definición de diseño gráfico

II.- EL DISEÑO GRÁFICO COMO JUEGO (TECHNÉ)

2.1 El lenguaje: materia prima del diseño gráfico

2.2 EL diseño gráfico como arte interpretativo

2.3 Las artes interpretativas, el humanismo y el diseño gráfico

2.4 La gramática y el diseño gráfico

III.- EL DISEÑO GRÁFICO: REGLAS (SEMÁNTICAS) DEL JUEGO INTERPRETATIVO.

3.1 Interpretaciones sinecdóquicas

3.1.2 La sinécdoque como proceso interpretativo-cognitivo.

3.2 Interpretaciones metonímicas

3.2.1 La metonimia como proceso interpretativo-cognitivo.

3.3 Interpretaciones metafóricas.

3.4 Modelo básico de interpretación en la generación del diseño gráfico.

3.5 La sintaxis de los enunciados como generadora de la composición gráfica en el diseño.

IV.- FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO, METAFORIZACIÓN Y JUEGOS DEL LENGUAJE.

4.1 Las reglas en funcionamiento: evidencias en el trabajo interpretativo del diseñador gráfico profesional.

V.- DISEÑO E INFERENCIA.

VI.- APROXIMACIÓN COGNITIVA.

6.1 Qué son las ciencias cognitivas.

6.2 Un modelo cognitivo de la mente que diseña.

VII.- EL ENVASE Y EL EMBALAJE EN LA ACTUALIDAD.

7.1 Introducción

7.2 Cartón y papel.

7.3 Vidrio.

7.4 Plástico

7.5 Metal

7.6 Elementos adicionales para el cerrado de los envases.

7.7 Diseño de envases para productos alimenticios.

7.8 Conservación y procesado de alimentos.

7.9 Principales métodos de conservación de alimentos

VIII.- EL ENVASE, EL EMBALAJE Y LA ECOLOGÍA.

8.1 La biosfera un lugar que debe ser conservado.

8.2 Los desechos sólidos en la actualidad.

8.3 Reutilizable, reciclable o biodegradable.

8.4 Estrategias a mediano plazo para diseñadores, fabricantes y usuarios de envases.

IX.- EL ENVASE, TIPOS

9.1 Envases exhibidores.

9.2 Métodos de impresión.

9.3 Cajas de cartón corrugado.

9.4 Cajas plegadizas.

9.5 Envases de vidrio.

9.6 Hojalata.

9.7 Microorganismos asociados con los alimentos.

9.8 Temperaturas y tiempos para la esterilización de alimentos.

9.9 Organizaciones relacionadas con el reciclado de envase y embalaje.

19. Bibliografía

Nombre del Autor	Título de la Obra	Editorial	Año y Edición
Losada Alfaro, Ana María	ENVASE Y EMBALAJE	Editorial Designio	México, 2000
Esqueda, Román	EL JUEGO EL DISEÑO	Editorial Designio	México, 2000
Guiraud, Pierre	La Semiología	Siglo XXI Editores	México, 2004
Flores, Cecilia	Ergonomía para el Diseño	Editorial Designio	México, 2001

Referencias de Internet

http://www.imageandart.com

http://www.wolkoweb.com.ar

http://www.envapack.com/envases_empaques464.htm

20. Aplicación profesional

El diseño de envase es un campo de acción muy amplio para el profesional del diseño gráfico, ya que la gráfica es factor determinante y funge como vínculo entre productor y consumidor es ahí donde se da el proceso de comunicación más relevante. El diseñador interviene en el diseño de formas, etiquetas, campaña y promoción del producto.

.

21. Profesores que imparten la asignatura

2224232 Candelario Macedo Hernández

22. Perfil del profesor

El profesor que imparte la asignatura de Diseño III, debe de ser egresado de carreras afines al diseño gráfico y con conocimientos teóricos y prácticos sobre los procesos de generación de envases, diseño y procesos de impresión, proyección tridimensional, proyección de planos, conocimientos sobre software especializado en la materia.

23. Proceso de Enseñanza-aprendizaje

Métodos de Enseñanza-aprendizaje:

Tradicional

Explicativo

Cooperativo

Técnicas de aprendizaje:

Laboratorio

Internet

El trabajo colaborativo a través de la Plataforma MOODLE

Disertaciones en mesas de debate y Foros a través de la Plataforma MOODLE

Proceso de retroalimentación sustentado en la investigación documental.

Análisis sobre temas específicos.

Utilización de recursos electrónicos

Generación de productos a través de talleres consecutivos.

Actividades de aprendizaje:

Exposición del maestro

Investigación de temas específicos a partir de cada proyecto

Practicas en talleres

Realización de ensayos

Participación en Foros a través de la Plataforma Moodle

Recursos didácticos utilizados:

Libros de texto enfocados a las Teorías del Diseño

Libros de texto especializados en envase, argumentación y ergonomía.

Talleres de prácticas

Smart Board

Computación General

Audiovisuales

Tutoriales y Manuales de Practicas

Computadora con Internet

Plataformas e-learning (Moodle)

24. Actividades extracurriculares

Foros programados en la Plataforma Moodle

Investigación y entrevistas con clientes prospecto para desarrollar los proyectos de diseño.

25. Formulación, aprobación y validación

Participación de Profesores.

Participación de Alumnos.

Academia de Comunicación Gráfica.

Colegio departamental.

26. Evaluación del Aprendizaje

Talleres		22.5%	Evaluación de proyecto final: 1.- Exposición 10% 2.- Puntualidad 10% 3.- Limpieza 10% 4.- Presentación 30 % 5.- Contenido 40%
1er Taller "Dibujo de Planos"	3.75%		
2do Taller "Dibujo digital de planos"	3.75%		
3er Taller "Construcción de modelos en base a planos"	3.75%		
4to Taller "Modelado en oasis"	3.75%		
5to Taller "Diseño de etiqueta"	3.75%		
6to Taller "Diseño de Stand"	3.75%		
Ensayos		18.75%	
1er Ensayo "Historia del envase"	3.75%		
2do Ensayo "El envase y el embalaje en la actualidad"	3.75%		
3er Ensayo "El envase el embalaje y la ecología"	3.75%		
4to Ensayo "Exhibición de productos"	3.75%		
5to Ensayo "Sistemas de impresión"	3.75%		
Foros		18.75%	
1er Foro de Discusión "El concepto de Diseño Gráfico"	3.75%		
2do Foro de Discusión El diseño Gráfico como juego (techné)	3.75%		
3er Foro de Discusión "El diseño gráfico: reglas (semánticas) del juego interpretativo"	3.75%		
4to Foro de Discusión "Fundamentos de Diseño Gráfico"	3.75%		
5to Foro de Discusión "Aproximación cognitiva"	3.75%		
Proyectos	3.75%		
Proyecto diseño de envase en cartón	10%	10%	
Proyecto final	30%	30%	

100% TOTAL

Evaluación por profesores.

Evaluación por Academias.

Evaluación colegios departamentales.

El periodo de revisión y actualización tanto del plan de estudio como de los programas de asignatura es periódico y continuo.

28. Mapa curricular

www.siiau.udg.mx

29. Participantes y fecha en la elaboración del programa

Participantes	**Fechas de elaboración del Programa**
L.D.C.G. Candelario Macedo Hernández	17 de Julio del 2006. Actualización 30 de Junio del 2007

L.D.C.G. Marcela De Niz Villaseñor

Presidente de la Academia

Mtra. María Morfín Otero

Jefe del Departamento de Arte, Educación y Humanidades

Director de la División de Ingenierías