

Programas de Asignatura

Componentes del Packaging

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGP411					
4. Ubicación en la malla	7° semestre, 4° año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos		Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase				Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Fabricación Digital					

Competencias de la Asignatura

	Competencias genéricas		Competencias de innovación		Competencias de investigación		Competencias tecnológicas
	Ética		Creatividad		Observación y conceptualización		Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo		Empatía		Dominio de Herramientas metodológicas	X	Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
	Responsabilidad pública		Trabajo en equipo		Jerarquización de la información	X	Dominio y uso de materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
X	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Visión global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso entrega al estudiante conocimientos acerca de la amplia diversidad de formatos y materiales existentes para uso en packaging. Se evalúan los factores que intervienen en su desarrollo como la estructura, aspectos técnicos y procesos productivos, así como los factores de transporte, distribución y almacenamiento del producto finalizado.

El estudiante incorpora el lenguaje técnico relativo al mundo del packaging a través de ejercicios prácticos, facilitando con esto la comunicación con el fabricante.

Se dicta en el ciclo de Licenciatura, pertenece a la línea Conocimientos Específicos y aporta en el desarrollo de la competencia genérica de Eficiencia, así como las específicas de Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción y Dominio y Uso de Materiales.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Eficiencia	- Comprende la sustentabilidad como una oportunidad temprana en el proceso creativo y en las diversas etapas: producción, transporte, distribución y almacenamiento. - Analiza de forma creativa las oportunidades, debilidades y limitantes técnicas de los materiales para el diseño de envases. - Optimiza factores productivos vinculado al costo y al uso adecuado del sustrato en la producción manual/industrial de envases en diferentes materiales.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
- Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción - Dominio y Uso de Materiales	- Comprende los costos y beneficios de un proceso productivo artesanal versus una línea industrial, diferenciando las oportunidad y limitantes de cada uno. - Considera en el desarrollo de una propuesta las características del producto, las necesidades del usuario, las variables involucradas en el punto de venta y los requerimientos de transporte, almacenamiento y comercialización. - Selecciona sustratos idóneos para el diseño de envases de acuerdo a su potencial de protección (barreras). - Identifica materiales presentes en el mercado, características ópticas, mecánicas y su manejo responsable en el medio para su utilización en la elaboración de envases.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD I: Fundamentos del Packaging 1.1. Historia del envase y su evolución en el tiempo. 1.2. Envase, producto y consumidor final: relación y relevancia. 1.3. Funciones búnker (contener, conservar, proteger, transportar, informar) y comunicacionales del envase. 1.4. Categorías de Clasificación: a) Por su relación con el contenido (primario, secundario, terciario). b) Por su capacidad (unitario, múltiple, colectivo). c) Por su constitución (flexible, semi-rígido, rígido). d) Por su fin estratégico (línea de productos, envase de uso posterior, promocionales). e) Por su vida útil (retornable, no-retornable, reciclable).	• Dominio y Uso de Materiales • Eficiencia	• Analiza los fundamentos del packaging y el contexto donde se desarrolla destacando su valor emocional, comercial y técnico. • Clasifica envases según sus características y usabilidad a partir de la observación realizada en los ejercicios prácticos.
UNIDAD II: Tipologías, procesos productivos para la elaboración y manejo sustentable de desechos para la recuperación de materia prima 2.1. Envases de Vidrio a) Proceso productivo, elaboración y aplicación de gráfica en envases de vidrio. b) Manejo sustentable y separación de envases metálicos. 2.2. Envases Metálicos: a) Proceso productivo, elaboración y aplicación gráfica en envases de Hojalata (tarros) y Aluminio (latas) b) Manejo sustentable de materiales metálicos y clasificación para recuperación	• Dominio y Uso de Materiales • Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción • Eficiencia	• Identifica tipologías de sustrato en función de la utilidad, necesidad y función del envase, considerando la variable sustentabilidad para el manejo responsable y eficiente de la materia prima. • Identifica las ventajas de diferentes tecnologías disponibles para la generación de propuestas innovadoras de valor. • Analiza los procesos productivos involucrados en el desarrollo de envases, seleccionándolos en función de las necesidades del producto • Administra adecuadamente el tiempo en el desarrollo de las tareas propias de cada proceso productivo relacionados con el desarrollo del

de materia prima. 2.3. Envases Plásticos: a) Tipos de plásticos y uso de acuerdo a características y propiedades de cada material. b) Separación y clasificación para reciclaje óptimo. 2.4. Envases Flexibles: a) Identificación y composición de envases laminados. b) Separación y clasificación para reciclaje óptimo. 2.5. Envases Celulósicos: a) Elaboración de sustratos monocapa (Papel), multicapa (Cartulina) y emplacados (Corrugado) b) Separación y clasificación para reciclaje óptimo.		packaging. • Domina lenguaje técnico vinculado a la industria y el desarrollo del packaging.
UNIDAD III: Tendencias y regulaciones de la industria del envase. 3.1. Asuntos regulatorios: Leyes y exigencias relacionadas a la industria del <i>packaging</i>. 3.2. Tendencias relacionadas al <i>packaging</i>.	• Dominio y Uso de Materiales	• Identifica y discrimina materiales existentes en función de las regulaciones y tendencias vigentes que influyen en la industria del packaging.

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:



- Clase expositiva
 - Uso de imágenes y análisis formal
 - Discusión guiada
 - Salidas a terreno
 - Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información, y el desarrollo proyectual.
- Estudio de casos
 - Ejercicio práctico
 - Bitácora
 - Aprendizaje basado en investigación
 - Inteligencia Artificial: Uso de herramientas para generar contenido, conceptual, gráfico y/o audiovisual.
 - Uso de herramientas tecnológicas propias de la disciplina: para generar modelos, prototipos y productos

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los estudiantes (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

Los procedimientos de evaluación permiten evidenciar el desempeño de los estudiantes a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.).

El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional). Se promueven evaluaciones que permitan evidenciar el uso/ dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión.

Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.

Los instrumentos de evaluación permiten analizar la producción de los estudiantes, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al estudiante junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Lefteri, C. (2008) "Así Se Hace: Técnicas De Fabricación Para Diseño De Producto". Blume. Barcelona, España.
- Mason, D. (2008) "Materiales Y Procesos De Impresión". Gustavo Gili Ediciones. Barcelona, España.
- Vidales, M. (2003) "El mundo del envase: manual para el diseño y producción de envases y embalajes". Gustavo Gili Ediciones. México D.F., México.



Bibliografía Complementaria:

- Capsule. (2009). "Claves Del Diseño Packaging 01" Gustavo Gili Ediciones. Barcelona, España.
- Denison, E. (2002) Packaging 3: Envases Ecológicos. México D.F., México. Mac-Graw Hill.
- Hampshire; M; Stephenson, K. (2008) "Papel: opciones de manipulación y acabado para diseño gráfico". Gustavo Gili Ediciones. Barcelona, España.
- Roth, L.; Wybenga, G. (2003) "El libro de modelos para el diseñador de packaging: elementos y punto de Venta". Argonauta. Buenos Aires, Argentina.