

**DISEÑO DIDÁCTICO PARA EL CURSO TALLER DE DISEÑO
TRIDIMENSIONAL DE LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO DE LA
UNIVERSITARIA DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO UDI**

**EDINSON LEONEL SILVA MANTILLA
MAESTRO EN BELLAS ARTES**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA
BUCARAMANGA
2016**

**DISEÑO DIDÁCTICO PARA EL CURSO TALLER DE DISEÑO
TRIDIMENSIONAL DE LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO DE LA
UNIVERSITARIA DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO UDI**

EDINSON LEONEL SILVA MANTILLA

Maestro en bellas artes

**Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía
Universitaria**

Asesora

CLAUDIA FERNÁNDEZ

Magíster en Pedagogía

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
BUCARAMANGA**

2016

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	4
1. PROBLEMA	5
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	6
1.3 JUSTIFICACIÓN	7
1.4 OBJETIVOS.....	8
1.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	8
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CURSO	9
3. ANTECEDENTES	10
4. REQUERIMIENTOS.....	13
4.1 EPISTÉMICO.....	13
UNIDAD 1.....	13
CONCEPTOS DE DISEÑO TRIDIMENSIONAL	13
UNIDAD DOS	15
DESARROLLO TRIDIMENSIONAL.....	15
UNIDAD TRES	19
CONSTRUCCIÓN Y DESARROLLO DE ESTRUCTURAS POLIÉDRICAS	19
UNIDAD CUATRO.....	21
PACKAGING	21
4.2 COGNITIVO	24
4.3 SOCIOCULTURAL	26
4.4 COMUNICATIVO	28
CONCLUSIONES.....	32
BIBLIOGRAFÍA.....	33

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se plantea con el fin de dar solución a una serie de problemas que se encontraron en diseño didáctico planteado para el curso Taller de diseño tridimensional de la carrera de diseño gráfico de Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI. Problemas como los temas asignados y la inexistente relación de algunos contenidos con la carrera.

Además de plantear una reforma en los contenidos también propone una serie de estrategias para incentivar al estudiante a toma un rol más activo durante la clase para de esta manera formar profesionales más creativos y propositivos.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación en estos tiempos viene cuestionando los métodos tradicionales, ya que estos limitaban al estudiante a ser un individuo pasivo y convertían la enseñanza en un acto unidireccional, en el cual no existía una retroalimentación ni individualidad de pensamiento; resulta necesario que los maestros propongan nuevas formas de en los diseños didácticos, que estén más enfocados a la praxis y de esta manera formar profesionales más activos, creativos y emprendedores.

El curso de taller de diseño tridimensional como se encuentra planteado actualmente presenta una serie de deficiencias en cuanto a la continuidad de los temas y la relevancia de estos dentro de la carrera de diseño gráfico, según las fuentes indagadas este programa fue propuesto por un diseñador industrial y es por esto que parece estar enfocado para esta disciplina y no para cumplir las necesidades de un diseñador grafico.

Por lo anterior, surge de la necesidad de cambiar el modelo existente para este curso, el cual presenta ciertas inconsistencias en el orden de los temas y los contenidos mismos.

Analizado como está planteada la asignatura se encontró que los contenidos propuestos no tenía un orden coherente, ni una secuencialidad entre ellos, parecían encontrarse como elementos aislados que no tenían relación entre sí.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje del curso: taller de diseño tridimensional?

1.3 JUSTIFICACIÓN

Este diseño didáctico, tiene como propósito realizar el abordaje de algunas temáticas directamente relacionadas con la profesión del diseño gráfico.

Así mismo, se busca proporcionar al estudiante una serie de conocimientos necesarios para su desarrollo como profesional del diseño gráfico. Teniendo como referente esta premisa se opta por utilizar la metodología *del aprendizaje basado en problemas*, se busca a través de este modelo incentivar al estudiante a ser más analítico, propositivo y creativo, las cuales son características esenciales en un diseñador. Utilizando esta metodología el estudiante desarrollara proyectos en los cuales podrá a prueba los conceptos y procedimientos y evaluara cual resulta más adecuado para la resolución de estos problemas.

Este diseño tiene como fin desarrollar en el estudiante competencias acordes a la carrera de diseño gráfico, formarlo para ser un profesional competente y que pueda aplicar estos conceptos y procedimientos directamente en su vida laboral, generando de esta forma, una clase más dinámica, participativa y con un fin enfocado a la realidad laboral en esta carrera.

El impacto que se busca generar por medio de esta propuesta es la de formar mentes más críticas y analíticas, estudiantes mas proactivos, inquietos con unas habilidades en la resolución de problemas a partir de unos conceptos básicos, formando así profesionales más idóneos en el campo laboral y personal.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Proponer un diseño didáctico para el curso taller de diseño tridimensional dirigido a los estudiantes de la carrera Diseño Gráfico de la Universitaria de Investigación UDI.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Jerarquizar los contenidos acordes al cursotaller de diseño tridimensional orientado en la carrera de diseño gráfico.
- Diseñar estrategias pedagógicas que incentiven al estudiante a ser más participativo durante las clases.
- Determinar un orden específico en la construcción de procesos de conocimiento del diseño gráfico.

2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CURSO

En siguiente diseño didáctico está pensado para la asignatura TALLER DE DISEÑO TRIDIMENSIONAL, de la carrera Diseño Gráfico de la Universitaria de Investigación y Desarrollo (UDI).

Este curso se encuentra en el segundo semestre de la carrera, y tiene como requisito haber cursado y aprobado la asignatura Taller de Diseño Básico, de igual forma cursarlo y aprobarlo es requisito para poder acceder al Taller de Lenguaje tipográfico.

Primer Semestre	Segundo Semestre	Tercer Semestre
Taller de Diseño Básico	Taller Diseño Tridimensional	Taller de Lenguaje Tipográfico
Dibujo Artístico I	Dibujo Artístico II	Color II
Técnicas de Expresión Oral y Escrita	Color I	Autoedición II
Percepción Visual	Autoedición I	Historia del Diseño Gráfico
Historia del Arte Universal	Arte Precolombino	Ética Ciudadana y Profesional
Teoría del Diseño	Metodología del Diseño	Fotografía Básica
Deporte y Cultura I	Deporte y Cultura II	Electiva I

3. ANTECEDENTES

En el rastreo de propuestas pedagógicas en el campo del diseño gráfico, no se presentan muchos estudios en esta disciplina, parece ser que los modelos están más enfocados en los modelos de aprendizaje en las ciencias básicas, sin embargo se presentan algunos estudios a nivel local como lo es:

La propuesta desarrollada bajo el título: El Taller de Ilustración II en el diseño gráfico de la UDI, planteado por el especialista en pedagogía del diseño Julio Cesar Rodríguez, en este diseño se proponen una serie de contenidos para este curso teniendo como base el modelo constructivista, según el autor :“ *la asignatura tenía un énfasis generalizado, con aspectos universales de la ilustración, que a mi parecer no permitía que articulación se marcara de manera contundente*”.

A nivel nacional se encuentra el proyecto planteado por el especialista en pedagogía del diseño Cristhian Ricardo Gómez Pulido bajo el título: *Metodología de proyectos aplicada a la enseñanza de la historia del diseño gráfico: aplicación de un método didáctico donde el alumno aprende a prender y desarrolla su propio conocimiento.*

En palabras del autor “*Este trabajo está centrado en el desarrollo de una estrategia metodológica para motivar el aprendizaje en los alumnos de la teoría en la carrera del diseño gráfico, específicamente en la cátedra de historia como parte esencial de la formación de profesionales más íntegros y competentes. Se elaboró un ambiente de aprendizaje cuyo fin es despertar interés y estimular la creatividad a través del tema de historia del diseño gráfico, vinculando la teoría y la práctica mediante la resolución de problemas gráficos siguiendo la metodología de taller. Para este escenario se creó un dispositivo didáctico que funciona a manera de brief creativo (publicitario), el cual funciona como punto de partida (germen) para la creación de piezas gráficas con el fin de integrar la*

teoría y la práctica en la cátedra de historia, además de incluir en el proceso de enseñanzaaprendizaje una comunicación directa entre los estudiantes y el profesor, creando un vínculo más cercano para que haya confianza y entendimiento”.

La propuesta del uso del BRIEF hace una referencia directa con el oficio del diseñador convirtiendo la experiencia teórica en una experiencia práctica y enfocada directamente a la profesión lo cual le da un valor agregado a este curso y articula directamente con la carrera.

A nivel latinoamericano la universidad de Palermo si bien no se plantean como tal diseño didáctico, propone una serie de estrategias para la enseñanza del diseño, en sus congresos exponen las inquietudes y problemas que se presentan en el proceso de la enseñanza del diseño grafico a nivel latinoamericano. Es el ejemplo de una de las memorias del congreso la cual expone:

“Las transformaciones metodológicas y pedagógicas que ha experimentado la enseñanza del diseño exigen pensar formas alternativas de motivar a los estudiantes a estimular su creatividad, incrementando su participación en el proceso de creación áulico. En este sentido, el trabajo multidisciplinario centrado en la confluencia teoría-praxis, así como en la inmersión del estudiante en el ámbito profesional, constituyen marcos de acción posible para resituar al diseño en el contexto social del cual emerge.

En efecto, reflexionar sobre el rol del diseño en la sociedad involucra gestar propuestas de diseño responsable y colaborativo, proceso en el cual contribuye no sólo a promover identidades locales, nacionales y regionales, sino también a concebir mecanismos para lograr una sociedad más justa y responsable.

El rol docente debe también ser sujeto a una reconfiguración en este contexto, pugnando por la desestimación de aquellas prácticas que obstaculizan el aprendizaje, y reflexionando sobre aquellas que dependen de la función pedagógica y aquellas que la exceden. Asimismo, comprender las necesidades, problemáticas y expectativas que caracterizan a los sujetos de aprendizaje es un elemento clave, en tanto contribuye a gestar estrategias pedagógicas adecuadas, especialmente cuando se trata de escenarios sociales sumamente complejos y dinámicos.

El diseño incluyente, las experiencias de co-aprendizaje, la multiculturalidad y la integralidad de todos los actores sociales en la generación de una propuesta de diseño, permiten concebir una cartografía del diseño social, ampliando las posibilidades metodológicas y prácticas de esta área”.

Estos planteamientos hacen pensar en una transformación en la forma como se está llevando a cabo la enseñanza del diseño, proponiendo un sistema más propositivo y activo por parte del estudiante, lo cual aplica como referente a la formulación del este diseño didáctico.

4. REQUERIMIENTOS

4.1 EPISTÉMICO

UNIDAD 1.

CONCEPTOS DE DISEÑO TRIDIMENSIONAL

DIFERENCIA ENTRE EL DISEÑO BIDIMENSIONAL Y DISEÑO TRIDIMENSIONAL

El diseño bidimensional, es el las que se realiza en un espacio plano y, naturalmente, no tienen más que dos dimensiones: largo y ancho. Por ejemplo, un dibujo, un plano, un boceto, o cualquier otro elemento definido por trazos.

Los diseños bidimensionales no pueden ser apreciados más que desde un punto de vista frontal, lo cual significa que su relación con el espectador es única y que lo que existe en su superficie no es susceptible de verse más que en esta relación obligada.

El mundo bidimensional es en esencia una creación humana, dibujar, pintar, imprimir o teñir e incluso escribir son actividades que conducen directamente a la formación del mundo bidimensional

Para comenzar a pensar en diseño tridimensional se debe ante todo conocer las tres direcciones primarias que son largo, ancho y profundidad, para esto se debe analizar sus medidas en dirección vertical, horizontal y transversal.

A diferencia del diseño bidimensional, el diseño tridimensional puede, y debe ser apreciado desde diferentes ángulos, diferentes puntos de vista.

Entre el diseño bidimensional y tridimensional hay una diferencia de actitud. El diseñador tridimensional debe ser capaz de visualizar mentalmente la forma

completa y rotarla mentalmente en toda dirección como si la tuviera en sus manos. No debe reducir su imagen a una o dos perspectivas, sino que debe explotar prolijamente el papel de la profundidad y el flujo en el espacio, espacio de la masa y la naturaleza de los diferentes materiales.

LAS TRES PERSPECTIVAS BÁSICAS

Cualquier forma tridimensional puede ser insertada en un cubo imaginario para establecer las tres perspectivas.

Proyectando tal forma hacia planos superior, frontal y lateral, del cubo imaginario se puede tener:

- a. Una visión plana: la forma tal como es vista desde arriba
- b. Una visión frontal: la forma tal como es vista desde adelante
- c. Una vista lateral: la forma tal como es vista desde el costado

Cada visión es un diagrama liso, y estas visiones en su conjunto aportan la descripción más exacta de una forma tridimensional.

PLANOS SERIADOS

Por definición un plano seriado es un conjunto de planos unidimensional, colocados en el orden y distribución adecuada, representan o simulan un objeto tridimensional sólido.

La forma de cada uno de los planos depende de la posición en que se encuentran respecto al sólido que representa.

Se puede describir cada plano como la intersección de un plano con el sólido, es decir la silueta de un corte transversal del objeto.

Dependiendo del número de cortes y de la orientación de estos tendremos un conjunto mayor o menor de planos que definirán el objeto sólido inicial.

Más allá del fin artístico y ornamental de los planos seriados, existen razones objetivas para la obtención de un plano seriado a partir de sólidos

tridimensionales, la de mayor importancia, se basa en que un plano seriado es un método fácil, rápido y barato de construir maquetas prototipos de objetos tridimensionales sencillos, mediante impresoras convencionales y herramientas de corte (plotters, cortadores láser tijeras) sin tener que recurrir a costosas impresoras 3D.

Cuando un volumen es representado en una serie de planos, cada plano es una sección transversal del volumen.

ELEMENTOS DEL DISEÑO TRIDIMENSIONAL

Se divide en tres grupos de elementos:

Elementos conceptuales:

Punto, línea, plano volumen

Elementos visuales:

Figura, tamaño, color, textura.

Elementos de relación:

Posición, dirección, espacio, gravedad.

Esta primera unidad aporta al estudiante los conocimientos básicos para iniciarse al diseño de piezas volumétricas, le brindara las directrices y parámetros necesarios para el desarrollo de diseños tridimensionales.

Resulta de gran importancia este tema debido a que el estudiante de segundo semestre solo tiene la experiencia del diseño bidimensional el cual fue cursado en el primer semestre. Y el campo del diseño grafico no está limitado al desarrollo de piezas bidimensionales, sino que abarca intervenciones directas al espacio, razón por la cual el estudiante deberá dominar estos conceptos.

UNIDAD DOS

DESARROLLO TRIDIMENSIONAL

MAQUETAS Y MODELOS

La palabra se refiere a un modelo o bosquejo material, fabricado en cartón, plástico, madera, metal, etcétera, tridimensional, a escala, donde se reproduce en forma reducida un objeto, que puede ser una escultura, pintura, casa, una ciudad, algún lugar determinado como un museo, un parque de diversiones, un teatro, automóviles, aviones (aeromodelismo) trenes, etcétera. Sirve para visualizar más detalladamente el objeto, antes o después de ser construido. Puede incluso ser móvil, y estar adicionada con luces.

También pueden existir modelos en tamaño grande de algún objeto pequeño y hasta microscópico representado en alguna especie de maqueta.

La escala es el tamaño final de la maqueta respecto del original, y se dice que un modelo está reducido o amplificado un número X de veces respecto de su tamaño real. Por ejemplo 1:100 (1 es a 100), 1:50 (1 es a 50) implican que una unidad métrica en la maqueta equivale a 100 o 50 unidades, respectivamente, en el objeto real. La escala que se elija depende de diferentes aspectos, entre ellos el aspecto funcional (a que va dirigida, para la que se utilizará).

Un modelo es por tanto una representación parcial o simplificada de la realidad que recoge aquellos aspectos de relevancia para las intenciones del modelador, y de la que se pretende extraer conclusiones de tipo predictivo. Se modela para comprender mejor o explicar mejor un proceso o unas observaciones. Un mismo objeto puede ser modelado con distintas técnicas y con distintas intenciones, de forma que cada modelo resalta sólo ciertos aspectos del objeto.

SISTEMAS ESTRUCTURALES BÁSICOS

Se define como estructura a los cuerpos capaces de resistir cargas sin que exista una deformación excesiva de una de las partes con respecto a otra. Por ello la función de una estructura consiste en transmitir las fuerzas de un punto a otro en el espacio, resistiendo su aplicación sin perder la estabilidad.

Clasificación de Sistemas Estructurales

1. Sistema de Forma Activa: Estructuras que trabajan a tracción o compresión simples, tales como los cables y arcos.
2. Sistemas de Vector Activo: Estructuras en estados simultáneos de esfuerzos de tracción y compresión, tales como las cerchas planas y espaciales.
3. Sistemas de Masa Activa: Estructuras que trabajan a flexión, tales como las vigas, dinteles, pilares y pórticos.
4. Sistemas de Superficie Activa: Estructuras en estado de tensión superficial, tales como las placas, membranas y cáscaras.

INTRODUCCIÓN AL MANEJO DE MATERIALES

La **caracterización de materiales** se refiere al establecimiento de las características de un material determinado a partir del estudio de sus propiedades físicas, químicas, estructurales, etc.

Existen para ello distintas técnicas de caracterización, de acuerdo al interés que despierte dicho material. Una vez conocidas las características del material puede establecerse la naturaleza del mismo, así como sus posibles aplicaciones.

Maderas

- a. Maderas naturales
- b. Maderas aglomeradas

Metales

- a. Féreos: alta temperatura de fusión, dureza relativamente elevada.
- b. Metales Ligeros: Caracterizados por una baja densidad.

Polímeros

- a. Metacrilato
- b. Policarbonato
- c. Poliestireno
- d. Poliuretano

ACABADOS DE CARÁCTER INDUSTRIAL

Pinturas:

- a. Barniz
- b. Laca de nitrocelusa
- c. Pintura de poliéster
- d. Pinturas acrílicas

Adhesivos

- a. Vinilos adhesivos para plotter de corte
- b. Vinilos adhesivos para impresión
- c. Vinilos adhesivos termoconformables

Lonas

- a. Lona banner
- b. Lona translúcida

- c. Lona microperforada

Tipos de impresión

- a. Impresión solvente
- b. Impresión UV
- c. Impresión sobre diferentes sustratos
- d. Resolución 360 dpi, 720 dpi, 1440 dpi.

Los temas presentados en esta unidad suponen una serie de elementos propios a ser aplicados en el ejercicio profesional de esta carrera, es común que al diseñador gráfico se le asignen tareas como desarrollo de publicidad BTL, P.O.P y otras intervenciones al espacio con fines comerciales.

Por eso resulta importante formar al estudiante en estas competencias, para que pueda desenvolverse con propiedad conociendo no solo los conceptos, sino además teniendo un conocimiento básico de los materiales que le pueden dar un mejor resultado en la propuesta.

UNIDAD TRES

CONSTRUCCIÓN Y DESARROLLO DE ESTRUCTURAS POLIÉDRICAS

DESARROLLO Y PLANIMETRÍA

En geometría el desarrollo de un poliedro es la sucesión ordenada en un plano de polígonos unidos por sus lados, de forma que se puedan doblar (por los bordes) para formar las caras del poliedro. Los desarrollos de poliedros son útiles a la hora de estudiar los cuerpos geométricos, ya que gracias a ellos se pueden construir las figuras geométricas utilizando diferentes materiales como por ejemplo papel o cartón.

GRAFADO, UNIÓN Y ESTRUCTURA

Grafado

Proceso que llevan los productos impresos que requieran formas irregulares como cortes, grabados y perforados especiales. Esto se logra gracias a la presión uniforme de unos troqueles hechos con láminas de acero sobre un soporte de madera. Sus usos son variados y contribuyen a crear presentaciones tridimensionales o bidimensionales en piezas gráficas con efectos originales, creativos y que llamen la atención fácilmente.

Tipos de uniones

Ensamble por ranuras troqueladas.

Ensamble por elementos adhesivos.

Ensamble por compresión.

Estructuras

Los Poliedros pueden ser adoptados como figuras básicas para el diseño tridimensional. Se dividen en dos categorías:

- a. Sólidos Platónicos
- b. Sólidos de Arquímedes

TRATAMIENTO DE CARAS FILOS Y VÉRTICES

Tratamiento de las caras.

Si el poliedro ha sido construido hueco, el tratamiento más simple para las caras es agregar figuras negativas en algunas o todas las caras, revelando el espacio vacío interior.

Tratamiento de los filos.

A lo largo de los filos de un poliedro pueden agregarse o sustraerse figuras. Cuando se sustraen, las caras quedan también afectadas, porque no podemos quitar nada de un filo sin quitar una parte de las caras adyacentes.

Tratamiento de los vértices.

El tratamiento de los vértices afecta normalmente a todas las caras que se unen en el punto de ese vértice. Una forma de tratarlos es por truncamiento, lo que supone que los vértices son cortados y que se forman nuevas caras en las zonas cortadas. El truncamiento conduce habitualmente a la creación de una nueva figura poliédrica.

Para dar continuidad al taller de diseño tridimensional se hace necesario apropiarse de temas básicos en la construcción de sólidos para de esta forma tener las suficientes herramientas constructivas a la hora de plantear diseños de carácter personal o enfocado a la resolución de un problema en particular.

Este tema particularmente resulta de gran importancia para la siguiente unidad puesto que es acá donde el estudiante adquirirá los conocimientos básicos para la formulación de propuestas en el planteamiento de los envases, el conocer las estructuras poliédricas le dará al estudiante las herramientas para crear formas, intervenirlas y modificarlas acorde a la búsqueda de un diseño propio a cada producto.

UNIDAD CUATRO

PACKAGING

MERCADOTECNIA

Aspectos mercadológicos para en diseño de un envase

- a. Definiciones básicas
- b. Funciones del envase
- c. El envase como objeto semiótico
- d. Los tres niveles del producto
- e. El envase en el proceso de compra
- f. El diseño del envase en la estrategia de comercialización
- g. El envase y el consumidor

PACKAGING Y LA IMAGEN DE MARCA

Marca producto y consumidor: factores básicos en el desarrollo de un envase

- a. El envase y la marca
- b. Marca descriptiva
- c. Relación entre marcas
- d. Homogeneidad
- e. Individualidad
- f. Color
- g. Argumento de venta
- h. Formas y el producto

MÉTODOS DE IMPRESIÓN Y ETIQUETADO

- a. Offset
- b. Serigrafía
- c. Hecograbado
- d. Flexografía
- e. Impresión

el termino PACKAGING se emplea en ingles debido a que en español no existe una palabra puntual para definirlo, en nuestro idioma se plantean diferentes significados para ello lo cual puede generar confusión en el estudiante (envase, empaque, embalaje, paquete, entre otros) además del hecho que actualmente el campo del diseño grafico así como muchas otras áreas se encuentra directamente influenciado por términos de habla inglesa debido a la procedencia de los conceptos, las herramientas y las técnicas.

Esta unidad resulta de gran importancia ya que suministrará al estudiante las bases para iniciarse en una de las principales aplicaciones comerciales en el diseño en tres dimensiones.

4.2 COGNITIVO

El estudiante a quien va dirigido esta asignatura hace parte de la Universitaria de Investigación y Desarrollo UDI, matriculado en el programa de diseño Gráfico cursando el segundo semestre. En este momento de la carrera el estudiante cuenta con conocimientos en área como Diseño básico, dibujo, percepción visual y teoría del diseño, lo cual le proporciona los conocimientos básicos para explorar en el área del diseño tridimensional.

Por lo general quien se inicia en la carrera de diseño Gráfico se considera una persona creativa, con inclinaciones artísticas y un alto interés por los elementos visuales, esto hace que la propuesta esté pensada para este tipo de personas, buscando así incentivar esa creatividad e impartir los contenidos de manera que llame la atención de este estudiante. A diferencia de otros programas académicos donde los contenidos son más lineales, en el diseño se busca estimular ese rompimiento con lo tradicional, generando propuestas innovadoras impactantes y creativas.

Edad promedio e influencias culturales en el aspecto grafico:

los estudiantes de segundo semestre de la carrera profesional de diseño gráfico se encuentran en un rango de edad entre los 17 a 19 años de edad; esta generación de jóvenes mentes están claramente influenciados por las diferentes tecnologías propias de esta era digital y se consideran un público consumidor de imágenes; imágenes de alta resolución, calidad y contenidos complejos; esta generación no se sorprende fácilmente ya que la globalización y la masificación de la información les da acceso a gran cantidad de contenidos.

Los estudiantes de diseño grafico incluso antes de entrar a la universidad ya poseen conocimientos de ilustración, edición de imágenes y videos, manejo de software y otras herramientas que pueden adquirir fácilmente ingresando a la red. Es por esta razón que esta asignatura se plantea en su gran mayoría en un ejercicio práctico, propositivo, para de esta manera aprovechar toda esta información y habilidades que estos poseen y puedan implementarla acompañada con los contenidos expuestos por el docente en cada una de las clases.

4.3 SOCIOCULTURAL

Para garantizar un ambiente de trabajo adecuado se hace necesario establecer en el desarrollo de las clases una serie de directrices basadas en el respeto, tolerancia y participación activa por parte de estudiantes y el docente. Se busca obtener un espacio de trabajo armónico para así tener una mejor experiencia en el aprendizaje; para ello el docente deberá incentivar a estos valores básicos, como lo son saludar, pedir la palabra, y utilizar un vocabulario adecuado.

Al iniciar cada clase se dejaran 10 minutos de tolerancia para la llegada, tomar lista y aplicar la respectiva falla, durante estos primeros 10 minutos se compartirá con los estudiantes sobre algún tema social, temas relacionados con el diseño, autores y demás cuestiones que aporten elementos contextuales y promuevan la comunicación entre estudiantes; una vez finalizado el tiempo de tolerancia se inicia con el tema asignado a la clase, durante esta primera fase el estudiante deberá abstenerse de utilizar dispositivos móviles, y generar la menor cantidad de interrupciones ajenas a la clase, si el estudiante presenta una duda deberá indicar que desea hacer una intervención antes de hacerla, esta se resolverá alentando al estudiante a hacer preguntas cuantas veces considere necesario. Una vez terminado la exposición de carácter magistral, se procederá a realizar el trabajo correspondiente a dicha explicación, en esta etapa el estudiante podrá hacer uso de sus herramientas como dispositivos móviles para buscar ejemplos, referentes, etc., siempre y cuando esto no intervenga en el proceso de la clase, ni resulte incomodo a los compañeros.

A medida que se desarrolle el trabajo si el estudiante requiere de una asesoría directa del docente se dirigirá al mismo, el cual ira donde el estudiante y solucionara esa duda particular.

Se prohíbe en ingreso de alimentos y bebidas a las aulas de clase para evitar accidentes y situaciones incomodas dentro de las mismas.

Es indispensable que cada estudiante lleve su propio material de trabajo, según lo requiera el tema a tratar para evitar alteraciones al orden mientras se llevan a cabo las diferentes actividades.

Se recomienda mantener un tono de voz moderado para evitar molestias e incomodidad en el aula.

El uso de vocabulario soez, altanero, ofensivo e irrespetuoso no debe tener lugar el ambiente educativo por parte de estudiantes ni docente.

4.4 COMUNICATIVO

UNIDAD UNO		CONCEPTOS DEL DISEÑO TRIDIMENSIONAL		
TEMÁTICA	OBJETIVOS	TRABAJO DOCENTE	TRABAJO ESTUDIANTE	EVALUACIÓN
<p>Diferencia entre el diseño bidimensional y el diseño tridimensional</p> <p>Las tres perspectivas básicas.</p> <p>Volumen, (planos seriados)</p> <p>Elementos del diseño tridimensional</p>	<p>distinguir las características propias del diseño, que tiene lugar en un espacio alto ancho y profundo.</p> <p>identificar las diferentes vistas de un objeto tridimensional: frontal superior y lateral derecha.</p> <p>comprender el concepto de volumen y como este interviene directamente en el espacio.</p> <p>relacionar, asociar y reconocer los elementos que aportan al diseño en tres dimensiones, elementos conceptuales, visuales y de relación.</p>	<p>El docente inicialmente realizará una explicación de manera magistral, en la cual expondrá cada uno de los temas a tratar durante la clase, una vez finalizada dicha explicación el docente propone el problema a resolver, el cual en esta unidad en particular corresponde al desarrollo de un envase para un producto; para lo cual se formulan una serie de pasos a seguir, los cuales el estudiante deberá desempeñar para llevar a cabo el proceso de aprendizaje mediante la aplicación de los conceptos directamente a la resolución de un problema. durante el proceso de creación del producto final el docente llevará un acompañamiento de carácter personal a cada estudiante según su propuesta.</p>	<p>resolver los pasos propuestos por el docente para la resolución del problema planteado.</p> <p>paso 1.</p> <p>realizar un primer boceto en el plano bidimensional según las características y requerimientos del producto, y posteriormente hacer de este diseño bidimensional un elemento tridimensional usando un material como plastilina, macilla, arcilla o cualquiera que presente dicha maleabilidad.</p> <p>paso 2. desarrollar de este elemento tridimensional las tres vistas básicas: superior frontal y lateral derecha.</p> <p>paso 3:</p> <p>paso 4: a partir de las tres vistas desarrolladas anteriormente el estudiante realizará el diseño en la técnica de planos seriados, pasando así del plano al volumen y creando un objeto con profundidad.</p> <p>paso 5: una vez finalizado el volumen el estudiante deberá establecer las propiedades visuales (color, brillo, tratamiento de superficies) que debe tener el envase acorde a las características y necesidades comunicativas del producto.</p>	<p>En el producto terminado se evaluarán los siguientes criterios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Propuesta acorde a las necesidades del producto. 2. proceso siguiendo cada uno de los pasos asignados. 3. correcta aplicación de la técnica de los planos seriados. 4. tratamiento de superficies, (acabados). 5. sustentación del diseño explicando cada uno de los pasos y los conceptos aplicados.

UNIDADES

DESARROLLO TRIDIMENSIONAL

TEMÁTICA	OBJETIVOS	TRABAJO DOCENTE	TRABAJO ESTUDIANTE	EVALUACIÓN
<p>Maquetas y modelos</p> <p>Sistemas estructurales básicos.</p> <p>Introducción al manejo de materiales</p> <p>Acabdos de caracter industrial</p>	<p>Implementar el uso de unidades a escala para la representación y comprensión de un diseño en el espacio tridimensional.</p> <p>distinguir y aplicar los diferentes sistemas que permiten mantener una construcción en pie para garantizar su sostenibilidad y forma.</p> <p>Diferencia las posibles alternativas en materiales según sus características físicas como: dureza, opacidad, rigidez, etc</p> <p>conocer las alternativas para obtener los mejores resultados a la hora de realizar una propuesta de diseño con fines comerciales.</p>	<p>El docente planteará teniendo como base los temas trabajados en la anterior unidad el siguiente problema: desarrollo de un P.O.P (punto de venta) para determinado producto o empresa, el cual deberá construirse en tamaño real, cumpliendo con los requisitos planteados en cada uno e los temas de la unidad y satisfaciendo las necesidades propias del producto o empresa.</p> <p>en cada clase el docente se servirá de catálogos tanto físicos como digitales para suministrar ejemplos y conceptos a los estudiantes; una vez explicados los temas se asesorara a cada grupo de trabajo acorde a las necesidades de su proyecto.</p>	<p>los estudiantes conformaran grupos de trabajo para desarrollar este proyecto. una vez conformados elegirán el producto o empresa sobre la cual trabajar.</p> <p>Elaboraran en un primer momento los bocetos y seguidamente la maqueta a escala según indicaciones del docente. de esta forma podrán contemplar y analizar mejor el espacio y la circulación.</p> <p>posteriormente escogerán el sistema estructural que mejor se acomode a su proyecto, esto a partir de las explicaciones del docente de los diferentes sistemas.</p> <p>teniendo en cuenta los diferentes materiales expuestos por el docente los estudiantes tomaran el que presente las características físicas y visuales acordes a su proyecto.</p> <p>finalmente para dar un aspecto propio de un proyecto aplicado a un caso de una situación laboral real, el grupo de trabajo empleará un material que aporte los elementos visuales necesario para brindarle un aspecto profesional al producto.</p>	<p>En el proyecto terminado se evaluaran los siguientes criterios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Propuesta acorde a las necesidades del producto. 2.proceso siguiendo cada uno de los pasos asignados. 3. correcta elección y aplicación del sistema estructural. 4. correcta elección y manejo de los materiales. 5. acabados finales, elementos visuales conforme a las necesidades informativas del producto o empresa.

UNIDAD TRES

CONSTRUCCIÓN Y DESARROLLO DE ESTRUCTURAS POLIEDRICAS

TEMÁTICA	OBJETIVOS	TRABAJO DOCENTE	TRABAJO ESTUDIANTE	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo y planimetría Grafado, unión y estructura Tratamiento de caras, filos y vértices 	<p>Reconocer los elementos constructivos en los diferentes planos para el desarrollo de estructuras poliédricas.</p> <p>Identificar y aplicar los diferentes procedimientos para la construcción y ensamble de los sólidos.</p> <p>Implementar las diferentes intervenciones a las partes que conforman un sólido.</p>	<p>El docente explicara los diferentes elementos conceptuales que componen el desarrollo y construcción de los poliedros. una vez explicados los conceptos básicos procederá a poner en practica un ejercicio de observación y análisis por parte de los estudiantes; para ello el docente se valdrá de una serie de sólidos regulares e irregulares ya construidos, y pedirá a los estudiantes que analicen estos y deduzcan como replicarlos, como desarrollar sus planos y materializarlos.</p>	<p>El estudiante deberá observar analizar y deducir como se construyen los sólidos regulares e irregulares; una vez logre descifrar como esta compuesto elaborará los planos de este y aplicara las diferentes técnicas de grafado y ensamble para construir dichos sólidos.</p> <p>Una vez replicado el solido procederá a intervenir las caras filos y/o vértices con el fin de dar un acabado mas dinámico a estos sólidos y de eta forma enriquecer de manera visual esta construcción.</p>	<p>los criterios de evaluación para esta unidad se establecen partiendo de la idea que el estudiante no va a crear, sino que va a replicar y aplicar los conceptos existentes, se evaluara entonces su habilidad para contemplara analizar y descifrar los elementos que componen los sólidos regulares e irregulares</p>

UNIDAD CUATRO

PACKAGING

TEMÁTICA	OBJETIVOS	TRABAJO DOCENTE	TRABAJO ESTUDIANTE	EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Mercadotecnia • Packaging y la imagen de marca • Métodos de impresión y etiquetado 	<p>Identificar los aspectos más importante en la semiótica del envase, determinando los principales aspectos comunicativos de este.</p> <p>Determinar los elementos más acordes para potenciar la imagen creada a determinado producto.</p> <p>Reconocer y aplicar las diferentes técnicas y procesos para el marcaje de los diferentes tipos de envase.</p>	<p>En esta unidad el docente nuevamente empleará la metodología del aprendizaje basado en problemas, en este caso el desarrollo de un envase secundario para determinado producto específico.</p> <p>el docente expondrá y explicará los conceptos y procedimiento a tener en cuenta para la resolución de este problema.</p>	<p>En un primer momento el estudiante deberá determinar las características del producto, el tipo de consumidor que lo adquiere, según su necesidad, gustos y situación económica. esto le permitirá determinar al estudiante el tipo de diseño a realizar acorde a estas necesidades y características.</p> <p>Una vez solucionado el aspecto del mercadeo el estudiante ahora iniciará una exploración al manejo de identidad corporativa y la marca, para de esta forma no llegar a alterar la imagen ya establecida de un producto al momento de formular la propuesta para el diseño de un envase secundario.</p> <p>Después de terminado el diseño partiendo de las necesidades del consumidor y habiendo realizado un correcto uso en el manejo de la marca, el estudiante procederá a elegir el método de impresión y/o etiquetado más acorde a la clase de acabados y el tipo envase planteado en su diseño.</p>	<p>Se evaluará el diseño terminado y exhibido en una presentación como se debería ver en producto ya en el campo comercial.</p> <p>el estudiante sustentará y explicará cada paso del proceso.</p> <p>Se evaluará dominio del tema aplicación de los conceptos y correcto uso de la técnica en la elaboración del envase secundario.</p>

CONCLUSIONES

- De la anterior propuesta se puede concluir que los contenidos contemplados para un diseño didáctico deben estar directamente relacionados no solo con la carrera, sino estar enfocados al ejercicio profesional.
- La práctica estimula al estudiante a solventar situaciones a las que se verá enfrentado en el momento de salir a desempeñarse en su ámbito laboral.
- El ejercicio de la aplicación de conceptos a la resolución de problemas resulta más eficiente que el ejercicio memorístico.
- En la carrera de diseño gráfico es indispensable la creatividad y el desarrollo de propuestas innovadoras, para lo cual el docente debe estimular al estudiante mediante estrategias pedagógicas que exijan poner en práctica estas características.
- El docente debe incentivar más que imponer al estudiante diferentes alternativas para la resolución de problemas, generando así personas proactivas participativas e independientes en el ejercicio del diseño.

BIBLIOGRAFÍA

- APARICIO ANDIÓN, ALMUDENA. Técnicas de paquetería: guía práctica para hacer más atractivos los embalajes. Ideaspropias Editorial (2006).
- EDITORIAL CEP, S.L. Manual de escapatismo avanzado. Editorial CEP, S.L. (2007)
- EDITORIAL CEP, S.L. Manual de escapatismo. Editorial CEP, S.L. (2007)
- ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA DEL DISEÑO. Propuesta metodológica para el análisis de envases a partir de la identificación de los determinantes clave de su ciclo de vida desde la fabricación hasta el consumo: empresa, producto, punto de venta/comprador y consumidor. Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño. (2004)
- HAMPSHIRE, MARK; STEPHENSON, KEITH. Demographicspackaging : cómo diseñar envases para un público concreto. Index Book, S.L. (2008)
- PUBLICACIONES VÉRTICE, S.L. Escapatismo comercial. Publicaciones Vértice, S.L. (2008).
- RICO NIETO, JUAN CARLOS. La exposición comercial: tiendas y escapatismo, stands y ferias, grandes almacenes y superficies. Ediciones Trea, S.L. (2005)
- RODRÍGUEZ CAEIRO, MARÍA JOSÉ. Identificación, control y almacenamiento de materias primas, productos auxiliares y embalajes: manual de recepción, selección y almacenaje para el elaborador de productos cárnicos. Ideaspropias Editorial (2005).

- VILLAREJO SALVADOR, ESTEBAN. Escaparatismo. ConzeptoComunicacion Creativa S.L. -Grupo Tadel (2006).
- WUCIUS WONGE, Fundamentos del diseño Editorial Gustavo Gili, SA. 4ª edición Barcelona 2001.
- AMBROSE HARRIS. Manual de producción Parramon Ediciones S.A. primera edición Barcelona España 2007.
- NEIL LEONARD, Bases del diseño Gráfico Parramon Ediciones S.A. Manual de producción, primera edición Barcelona España 2013.
- DOLORES VIDALES, El Mundo del Envase, Editorial Gustavo Gili, SA. 3ª edición Barcelona 2005.
- FORNARI, TULLIO. Las funciones de la forma, Tilde editores, México 1990.
- CERVERA, ETHIEL, publicidad lógica, ediciones IMP, México 1985.
- EDITORIAL G.G. montaje de originales gráficos para su reproducción. Un manual práctico. Editorial Gustavo Gili, SA. 45ª edición Barcelona 2000.
- CRUZ MECINAS, LEONEL. Panorámica general de mercadotecnia, editorial PAC, México 2003