

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA  
COLEGIO NACIONAL "RAFAEL HERNANDEZ"  
DEPARTAMENTO CIENCIAS EXACTAS  
SECCION INFORMATICA

---

## SOFTWARES DE DISEÑO & PACKAGING

---

**Área de la propuesta:**  
Estética y Comunicación

**Nivel de la propuesta**  
Taller optativo 6º año del Sistema Pre-universitario

**Banda horaria para ambos cuatrimestres**  
Miércoles de 10:35 a 12:40 - Viernes de 10:35 a 11:55

**Profesora a cargo**  
Prof. Silvia Cappelletti

## Fundamentación

Desde sus inicios el concepto *Informática*<sup>1</sup> está directamente relacionado a los conceptos de Ciencia, Tecnología y Comunicación, considerado también como una herramienta esencial y recurso tecnológico de calidad, que permite reducir tiempos operativos en diversos proyectos disciplinares de nuestro mundo actual. La incorporación de las TIC's<sup>2</sup> al ámbito educativo y su integración interdisciplinaria, no sólo posibilita innovar tecnológicamente en los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que obliga a una revisión permanente, ajustando y actualizando contenidos conceptuales y metodológicos para abordar en las aulas.

Por otro lado, el diseño, en su concepto amplio, es considerado una proyección de la imaginación y la creatividad de cada persona. Son varias las alternativas que éste ofrece: gráfico, interiores, industrial, arquitectónico, de indumentaria, etc. El *Diseño Gráfico* involucra a la cartelería, el mundo editorial, como así también el diseño web. El objeto principal de la presente propuesta es promover el aprendizaje de diferentes *softwares de diseño gráfico*, estableciendo ventajas principales de unos sobre otros y a su vez, desde la práctica, que los alumnos logren un ameno acercamiento hacia la comunicación visual.

Desde el taller se abordará la comparación del software Inkscape, perteneciente al movimiento Software Libre, de código abierto y multiplataforma<sup>3</sup>, con otros softwares de diseño gráfico de uso profesional de origen propietario, en sus versiones de prueba.

En otro aspecto, el concepto *Packaging* incluye a un sinnúmero de envases, etiquetados o envoltorios de productos comerciales de consumo social, que en gran medida atraviesan a los adolescentes como protagonistas. Desde el taller se pretende que los alumnos adolescentes se reconozcan como parte de un público consumidor de Packaging, y desde la observación y vivencias personales, que logren diferenciar los múltiples formatos, presentaciones y variedad de materiales utilizados en la elaboración de los mismos. Esto permitirá considerar posibles fortalezas a la hora de volcar sus ideas, creatividad e imaginación *simulando virtualmente diseños de packaging* de nuevos productos reales de consumo mediante procedimientos guiados por el docente<sup>4</sup>.

Desde el marco de la Enseñanza para la Comprensión y entendiendo a la educación como un hacer paulatino y como un proceso continuo e integrador, se plantearán semanalmente actividades áulicas grupales en computadoras de diferentes niveles de complejidad, favoreciendo así en los alumnos nuevos aprendizajes orientados a la comunicación. Así mismo para el desarrollo de los distintos desempeños de comprensión y según los intereses de los propios alumnos, se considerarán también *propuestas temáticas institucionales o sociales: packaging de la promoción a la que pertenecen, alusivos al propio Colegio Nacional o a la UNLP que promuevan alguna campaña educativa vigente, o bien, aquellas que integren contenidos trabajados en otros talleres, seminarios y/o materias.*

---

<sup>1</sup> Informática: f. Conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de ordenadores. Real Academia Española © Todos los derechos reservados

<sup>2</sup> Tecnologías de la Información y la Comunicación (<http://www.tics.org.ar/home/index.php/noticias-destacadas-2/157-definicion-de-tics> )

<sup>3</sup> Ya instalado en las Netbooks de los alumnos, entregadas en el marco del "Programa 1a1 – Conectar Igualdad".

<sup>4</sup> Estos procedimientos se caracterizan por la importancia del *paso a paso*, considerando así un uso eficiente, en tiempos y formas, de la herramienta informática.

**Eje temático de la propuesta:** Comparación de softwares de diseño y diseños de packaging.

**Hilo conductor:**

Simulación virtual informática de diseños de packaging: trazos, colores y efectos combinados para atraer a un público determinado.

**Unidad 1: Concepto, objetivos y evolución del Packaging.**

**Tópicos generativos:** *¿Packaging de épocas remotas? Packaging actuales que atraen nuestra atención. ¿Cómo podemos relacionar al Packaging y la Publicidad en el contexto de nuestra vida cotidiana?*

**Contenidos:**

Reseña histórica de los embalajes utilizados por el Hombre, en la Prehistoria.  
Articulación entre los conceptos actuales de Marketing, Publicidad y Packaging.  
El rol de los niños y adolescentes en relación a los conceptos anteriores.  
Clasificación de los packaging según tipos, formatos y materiales utilizados en su elaboración.  
Línea de tiempo y evolución de los packaging de productos de uso o consumo social, destacando el protagonismo de famosas marcas comerciales.

**Metas de comprensión:**

Los alumnos desarrollarán comprensión acerca de:

- Cómo fueron los primeros recipientes y embalajes utilizados por el Hombre, hoy llamados *packaging*.
- La existencia de diferentes packaging contenedores de productos comerciales, teniendo en cuenta los diversos formatos y materiales utilizados en sus presentaciones, como así también otros ítems considerados para su divulgación publicitaria.
- La importancia y la diversidad de decisiones que se deben considerar al crear nuevos diseños o rediseños de packaging.
- El rol particular que cumplen ellos mismos como consumidores de productos según sus packaging y como parte de un público, que junto con el público infantil, es muy tenido en cuenta por los diseñadores de packaging.

**Desempeños de comprensión:**

- Buscar en la Web de qué manera el hombre prehistórico almacenaba o embalaba sus alimentos y cuáles eran los recipientes utilizados según los usos y costumbres de la época.
- Seleccionar y comparar a través de imágenes virtuales, packaging de productos de consumo cotidiano, diferenciando materiales utilizados para su elaboración (papel, cartón, vidrio, plásticos, madera y metal) y las alternativas para su presentación (cajas, botellas, frascos, blister, etc.).
- Elegir una marca de productos alimenticios y representar la evolución de su packaging a través de una línea de tiempo virtual, combinando imágenes y textos.
- Realizar una presentación multimedia que refleje la historia del packaging desde sus inicios hasta nuestros días, integrando la información abordada en los desempeños anteriores.

## Unidad 2: Herramientas de dibujo, rellenos y contornos en softwares de diseño.

**Tópicos generativos:** *Diferencias y similitudes entre los softwares reconocidos y utilizados en el diseño gráfico: ¿cómo interactúan entre sí? Dibujamos virtualmente los primeros trazos, para luego aplicar rellenos y contornos. ¿Podemos modificar los rellenos y contornos predefinidos?*

### Contenidos:

Comparación de diferentes entornos gráficos de softwares de diseño: ventajas y desventajas en relación a usos de licencias, códigos abiertos o cerrados, exclusividad de plataforma o multiplataformas.

Áreas de trabajo, páginas, barras de herramientas, comandos.

Guardado apropiado de archivos, para su posterior edición en los diferentes softwares comparados.

Dibujo de objetos. Objetos abiertos y cerrados.

Trazado de distintos tipos de líneas: rectas, curvas, mano alzada.

Figuras geométricas: elipses, rectángulos, polígonos, formas preexistentes.

Diferentes tipos de rellenos: uniformes, degradados, patrones.

Diferentes tipos de trazos o contornos de objetos: colores, grosores, estilos.

### Metas de comprensión:

Los alumnos desarrollarán comprensión acerca de:

- La existencia de variados softwares utilizados en el mundo del diseño gráfico, valorando principales similitudes entre ellos y destacando a Inkscape como software libre.
- Los procedimientos necesarios para acceder al software Inkscape instalado en sus netbooks, como así también la manera en que éste interactúa con otros softwares de diseños más populares socialmente.
- Cómo comenzar a realizar dibujos virtuales simples utilizando y combinando las herramientas básicas, en las distintas áreas de trabajo comparadas.
- Las diferentes formas de aplicar colores a los dibujos a través de rellenos y contornos.
- La importancia de utilizar las herramientas de trabajo apropiadas, en la elaboración de las producciones, valorando también cuestiones estéticas y optimizando la secuencia en los *paso a paso*.

### Desempeños de comprensión:

- Reconocer visualmente y desde lo experiencial, las características comunes de las barras de herramientas, páginas y áreas de trabajo correspondientes a los diferentes entornos gráficos comparados.
- Distinguir y comparar desde la práctica la variedad de procedimientos posibles al aplicar rellenos y contornos a los dibujos.
- Realizar dibujos virtuales simples que integren diversos tipos de líneas, figuras geométricas, rellenos y contornos.

## Unidad 3: Herramientas de modificación, medición y visualización en softwares de diseño.

**Tópicos generativos:** *¿Podemos clonar, modificar y superponer objetos? Perpendicularidad y simetría en los dibujos. ¿Nuestros objetos se miden en cm o mm?*

### Contenidos:

Manipulación de los objetos a través de sus nodos.

Selección y modificación de objetos: copiar, mover, rotar, reflejar, redimensionar, copiar propiedades de un objeto a otro.

Superposición de objetos, estableciendo un orden visual.

Posición y tamaño de objetos: centro (x,y), ancho y alto. Desplazamiento de los mismos con respecto a la página y al área de trabajo.

Utilidades y características de las reglas y líneas guías. Traslado del origen.

Perpendicularidad entre líneas. Simetría en objetos.

Diferentes formas de visualizar objetos. Uso de la herramienta Zoom para los detalles.

### Metas de comprensión:

Los alumnos desarrollarán comprensión acerca de:

- Cómo realizar modificaciones y superposiciones de objetos en dibujos virtuales, durante sus respectivos procesos de elaboración y puesta a punto.
- Cómo y cuándo es conveniente el uso de reglas y líneas guías, en particular, a la hora de dibujar con precisión líneas perpendiculares u objetos simétricos.
- La importancia del *paso a paso* al momento de secuenciar procedimientos durante la elaboración de dibujos más complejos.
- Las diversas formas de visualizar objetos en el área de trabajo a través del Zoom, con el fin de destacar detalles y cuestiones estéticas en las producciones.

### Desempeños de comprensión:

- Reconocer las características propias de los objetos dibujados, en relación a otros objetos, a la página y al área de trabajo, mediante el uso de reglas y líneas guías.
- Considerar situaciones perpendiculares y /o simétricas a la hora de dibujar virtualmente, a fin de optimizar en tiempo y forma el uso de las herramientas propias del software utilizado.
- Realizar dibujos virtuales de diferentes grados de complejidad (símbolos, figuras, personajes infantiles y/o juveniles del mundo del cine, TV y medios gráficos), a fin de integrar prácticamente los contenidos y metodologías ya abordados en las distintas unidades curriculares.
- Simular virtualmente *partes* de diseños de packaging simples, dibujando los objetos que lo conforman (sin incluir textos), optimizando el uso de líneas guías, simetrías, superposiciones, como así también respetando medidas de escala 1:1.

## Unidad 4: Herramientas de textos en softwares de diseño.

**Tópicos generativos:** *Textos en software de diseño: tipos y propiedades. Variedad de textos en los packaging: ¿cómo están presentados los textos para llamar la atención de quien lo lee? ¿Imágenes o dibujos en los packaging?*

### Contenidos:

Reconocimiento virtual práctico de las diferencias entre textos secuenciales o de párrafos y otros textos artísticos.

Inserción, edición y propiedades de los textos. Variedad de tipografías o fuentes.

Manipulación de textos *letra por letra* mediante nodos. Textos adaptados a diferentes dibujos virtuales.

Conversión de textos a dibujos. Desafío de imaginar y dibujar virtualmente nuevas tipografías modificando los nodos de una existente.

Diferencias visuales entre imágenes digitales (jpeg, bmp, png) y dibujos virtuales.

### **Metas de comprensión:**

Los alumnos desarrollarán comprensión acerca de:

- Las características y propiedades de los textos de párrafo y valorarán la necesidad de convertirlos a textos artísticos, destacando sus cualidades para lograr un mayor atractivo visual.
- La variedad de tipografías existentes y la posibilidad de manipularlas artísticamente a través de sus nodos.
- La presencia de imágenes digitales o de dibujos virtuales en ciertos packaging de productos existentes, con el fin de atraer la atención de determinado público, en particular del público infantil.
- La importancia del desarrollo de capacidades creativas y desafiantes a la hora de imaginar y simular virtualmente nuevos diseños de packaging.

### **Desempeños de comprensión:**

- Compartir oralmente opiniones, anécdotas infantiles o gustos personales, en relación a los diseños de packaging que mayormente atraen la atención de niños y jóvenes.
- Comparar y analizar los textos incluidos en ciertos packaging de marcas reconocidas socialmente, destacando tipografías, ubicaciones, tamaños, orientaciones, colores, etc.
- Simular virtualmente diseños completos de packaging existentes (etiquetas de botellas, latas de gaseosas, envoltorios de golosinas, envases de yerba, etc), dibujando los objetos que lo conforman, insertando textos adecuados y optimizando el uso de herramientas y procedimientos aplicados.
- Imaginar y proponer nuevos diseños de packaging, realizando modificaciones virtuales en los diseños dibujados en desempeños anteriores, considerando nuevos sabores de los respectivos productos (nuevos colores en sus rellenos, nuevos textos y agregando dibujos alusivos a los nuevos sabores).

**Desempeño de Síntesis:** *Trabajo Final de Integración* de contenidos y metodologías abordados a lo largo del taller, según intereses de los propios alumnos y promoviendo sus capacidades creativas.

### **Actividad de extensión solicitada:**

*TE PRESTO MI COMPU, VENÍ A DIBUJAR.*

Enmarcados en los proyectos de extensión universitaria que está llevando a cabo la UNLP, se proponen una serie de encuentros programados y pautados con el Centro Comunitario de Extensión Universitaria N° 3 CORAZONES DEL RETIRO, en donde los alumnos podrán demostrar las habilidades adquiridas a lo largo del taller e invitarán a la comunidad barrial a sumarse a la posibilidad de dibujar en una netbook institucional, permitiendo expresar y/o comunicar sus inquietudes a través del dibujo virtual. Esta actividad recreativa se desarrollará con el acompañamiento y gestión de la Secretaría Académica del CNLP.

## Metodología de trabajo

Respetando la modalidad de Taller educativo<sup>5</sup>, los alumnos trabajarán en forma grupal, organizados de a 2 o 3 alumnos por computadora.

De esta manera se pretende enriquecer el trabajo colaborativo a partir de la práctica, fomentar la creatividad y autonomía en los alumnos dentro de su grupo de pares, guiarlos en la construcción de sus propias miradas críticas que permitan una posterior retroalimentación de las diferentes producciones obtenidas.

Se ofrecerá a los alumnos una serie de links correspondientes a videos, tutoriales y material virtual bibliográfico que deberán utilizar a lo largo del taller.

La comunicación con los alumnos fuera del horario del taller se llevará a cabo por medio de un grupo cerrado de Facebook, aprovechando la facilidad y cotidianeidad con la que los mismos recurren a esta red social.

### El taller también supone:

- Acuerdos en el contrato didáctico profesora-alumno, detallando pautas de trabajo a lo largo del cuatrimestre.
- Exposiciones y consignas teóricas en relación a contenidos y metodologías a considerar en la resolución de los diferentes desempeños, a cargo de la profesora.
- Elaboración práctica de diferentes desempeños, incluyendo sus correspondientes “puestas a punto”, a cargo de cada grupo de alumnos.
- Puestas en común que refleje la diversidad de procedimientos informáticos empleados por los distintos grupos de alumnos, ante una misma problemática planteada por la profesora.
- Propuesta de debates y reflexiones a través del grupo cerrado de Facebook, sobre determinados tópicos elegidos por la profesora, buscando la participación activa de todos los alumnos.

## Recursos didácticos

Laboratorio de Informática, accesibilidad y navegación en WEB, cañón proyector para exposiciones teóricas de la profesora. Videos, imágenes y presentaciones multimedia, previamente seleccionados por la profesora. Packaging vacíos de golosinas u otros productos alimenticios, utilizados para simulaciones virtuales y como ejemplos reales.

## Evaluación

Se evaluará a los alumnos considerando diferentes **tipos de evaluación**:

- “Evaluación diagnóstica continua” a través de la observación clase a clase, en relación a aspectos actitudinales y procedimentales de los alumnos.
- resolución de trabajos prácticos individuales y/o grupales, realizados en clase, entregados vía e-mail o grupo cerrado de Facebook.
- evaluación individual práctica en computadora, bimestral.
- trabajo final grupal como cierre del taller, incluyendo la defensa del mismo por parte de los alumnos.

Los **criterios de evaluación** considerados serán los siguientes:

- Participación responsable del alumno dentro de su propio grupo de trabajo y en colaboración con otros grupos.

---

<sup>5</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Taller\\_educativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Taller_educativo)

- Cumplimiento de consignas por parte de los alumnos y respeto por las pautas de trabajo planteadas por las profesoras.
- Entregas en tiempo y forma de los trabajos prácticos solicitados por la profesora.
- Aplicación o transferencia de conceptos teóricos abordados, en la elaboración de los desempeños, utilizando vocabulario y procedimientos adecuados.
- Habilidades de los alumnos en el manejo de herramientas informáticas.
- Incorporación de ideas creativas e innovadoras a la hora de considerar nuevas propuestas de packaging.
- Participación activa de los alumnos en debates y reflexiones propuestas en el grupo cerrado de Facebook correspondiente.

### Relevancia del Taller

El presente taller está orientado a aquellos alumnos que seguirán carreras relacionadas con el diseño, como así también para todos aquellos que entiendan las ventajas de dibujar virtualmente, en su cotidiano, diseños personales que abarcan desde folletería, tarjetas personales o de eventos sociales, incluyendo también diseños de posters para futuras ponencias en congresos o jornadas educativas.

### Bibliografía

#### Para los alumnos:

- <http://definicion.de/marketing/>
- <http://www.puromarketing.com/packaging>
- <http://www.puromarketing.com/32/9221/packaging-gustan-alimentos-cuando-tienen-dibujos-animados.html>
- <http://www.puromarketing.com/32/7355/estrategia-global-para-evento-global-packaging-mundial-futbol.html>
- <http://codigovisual.wordpress.com/2009/07/06/que-es-el-packaging>
- <http://www.corelclub.org/corel-forum/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=PnkOR-AJN4>
- Selección de videos e imágenes, como así también, apuntes elaborados por la profesora, disponibles en el grupo cerrado de Facebook correspondiente a cada comisión del taller.

#### Para el profesor:

- Pogré, Paula y Lombardi, Graciela (2004): Escuelas que enseñan a pensar. Enseñanza para la comprensión (EpC). Un marco teórico para la acción. Buenos Aires. Papers Editores.
- Corel Draw 12 En un solo libro - GYR Libros para leer.
- Billorou, Oscar Pedro. Introducción a la Publicidad - El Ateneo. Buenos Aires 1995. Capítulo 6 Páginas 83-90, Capítulo 7 Páginas 102-106, Capítulo 8 Páginas 107-110.
- Rubén Carruego y Esteban Beato. NTICx Integración de la informática en el aula – Alfaomega Grupo Editor Argentino S.A. 2011. Capítulo 4 Páginas 76-94.
- <http://www.latitud-nodosur.org/-Educar-para-la-comprension-.html>

La Plata, Septiembre de 2016.