

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

Título

Softwares de diseño & Packaging

Profesora a cargo

Prof. SILVIA CAPPELLETTI

Nivel de la propuesta

Orientación: **ESTÉTICA Y COMUNICACIÓN**

Modalidad: Taller optativo 6º año del Sistema Pre-universitario

Fundamentación

Desde sus inicios el concepto "**Informática**"¹ está directamente relacionado a los conceptos de Ciencia, Tecnología y Comunicación, considerado también como una herramienta esencial de trabajo en el mundo actual. La llegada de las TIC's² a las aulas es algo ineludible y no es un mérito exclusivo de los docentes, ya que las tecnologías fueron ingresando poco a poco a las mismas, a través de los propios alumnos. Su incorporación en el área educativa y su integración con otras disciplinas, necesita de ajustes y actualizaciones permanentes, comprobando la reversibilidad de los contenidos metodológicos y conceptuales para abordar en las aulas.

El diseño, en su concepto amplio, es considerado una proyección de la imaginación y la creatividad de cada persona. Son varias las alternativas que ofrece: gráfico, interiores, industrial, arquitectónico, de la moda, etc. El **diseño gráfico** involucra a la publicidad, cartelería, el mundo editorial, como así también diseños 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, lograr un acercamiento hacia la **comunicación visual**. Son muchos los softwares utilizados como aplicaciones en el mundo del diseño gráfico.

Desde el taller se abordará, en particular, la comparación de INKSCAPE, perteneciente al movimiento Software Libre, de código abierto y multiplataforma³ con otros softwares de uso profesional de origen propietario, en sus versiones de prueba.

En otro aspecto, el concepto "**Packaging**" tiene en cuenta a todos los envases, etiquetados o envoltorios de productos comerciales de consumo social. Sus funciones más destacables son **guardar** y **embalar** los diferentes productos, para

¹ 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

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

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

luego, considerando múltiples variables de formatos y materiales utilizados, **atraerlos** al público por intermedio de su imagen. En esta etapa es donde el diseño gráfico prevalece las diferencias y fortalezas de cada producto⁴.

En el marco de la Enseñanza para la Comprensión, con una mirada integradora y entendiendo que la educación no es algo definitivo o determinado, el taller propone un aprendizaje de los alumnos en disciplinas de comunicación, a través de una herramienta lógico-exacta. En dicho contexto se logra fusionar dos orientaciones concretas: **el pensamiento abstracto desde la Informática y la creatividad con libertad de expresión, a partir de propuestas prácticas de diseño gráfico.**

Bajo el mismo marco, educando para la comprensión, se fomentará en los alumnos la comprensión de manera flexible a partir de conocimientos y experiencias previas, para luego lograr nuevos saberes, estimulando su propio pensamiento crítico, que favorecerá la continua retroalimentación de sus tareas, promoviendo así un aprendizaje continuo. Además se intentará que los alumnos "...comprendan conceptos en profundidad para utilizarlos de manera adecuada y flexible en situaciones variadas, para resolver problemas, crear productos..."⁵, entre otras posibilidades.

En consecuencia y desde el abordaje de los softwares con miras a una aproximación al diseño de packaging, el taller brindará a los alumnos la posibilidad de volcar sus ideas, creatividad e imaginación, **simulando virtualmente diseños de packaging** de productos reales de consumo, ofreciéndoles también la posibilidad de trabajar en procedimientos propios de un taller informático⁶ valorando cuestiones estéticas, comunicacionales, lógico-cuantitativas y experienciales.

Dentro de los packaging a considerar en la práctica del taller se incluyen, por ejemplo, etiquetas de botellas, latas de gaseosas, envoltorios de golosinas, envases de yerba, etc.

Para el desarrollo de los distintos desempeños planteados y según los intereses de los propios alumnos, se considerarán también diferentes **propuestas temáticas** institucionales o sociales: **packaging de la promoción a la que pertenecen, alusivos al propio Colegio Nacional, que promuevan alguna campaña educativa vigente, o bien, aquellas que integren contenidos trabajados en otros talleres, seminarios y/o materias.**

Finalmente, 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.

A continuación se especifican Eje temático de la propuesta, Hilo conductor, Tópicos generativos, Contenidos, Metas de Comprensión, Metodología de trabajo,

⁴ <https://codigovisual.wordpress.com/2009/07/06/que-es-el-packaging/>

⁵ <http://www.latitud-nodosur.org/Que-es-Educar-para-la-Comprension.html>

⁶ Estos procedimientos se caracterizan por la importancia del "paso a paso", considerando así un uso eficiente de la herramienta informática en tiempos y formas.

Desempeños de comprensión y Evaluación teniendo en cuenta el marco de la Enseñanza para la Comprensión (EPC).

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

Hilo conductor:

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

Unidad 1: Concepto, objetivos y evolución del Packaging.

Tópicos generativos: *Los primeros 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.

Imágenes de diseños de packaging en la actualidad. Clasificación de los packaging según tipos, formatos y materiales utilizados.

Relación entre los conceptos “Packaging”, “Marketing” y “Publicidad”. El rol de los niños.

Línea de tiempo y evolución de 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 de diferentes productos de uso o consumo social cotidiano.
- El rol particular que cumplen los niños y adolescentes dentro de la sociedad en general, como consumidores de productos según sus 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, reconocida socialmente, 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 más conocidos 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 variedad de softwares utilizados como aplicaciones en el mundo del diseño gráfico, valorando principales similitudes entre ellos.
- 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:

- Elaborar esquemas o mapas conceptuales virtuales⁷, que reflejen la comparación de diferentes entornos gráficos de softwares de diseño, destacando

⁷Para la elaboración de dichos esquemas o mapas conceptuales los alumnos podrán utilizar diferentes softwares trabajados en años anteriores desde la misma Sección Informática (procesador de textos, presentador multimedia o CMAP-Tools generador de mapas conceptuales).

fortalezas de unos sobre otros en relación a sus usos, actualizaciones y requerimientos físicos de una computadora.

- Reconocer visualmente y desde lo experiencial, las características comunes de las barras de herramientas, páginas y áreas de trabajo correspondientes a otros softwares abordados en años anteriores.
- Distinguir y comparar desde la práctica la variedad de procedimientos informáticos 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 “capa a capa”.

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. Perpendicularidad en 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:

- Resignificar 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.
- Reconocer 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 informáticos.
- 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.

- A - Simulación virtual de un diseño de packaging existente (sólo dibujos y textos).
- B - Simulación virtual de un personaje infantil.
- C - Propuesta virtual de un nuevo diseño de packaging combinando los ítems A y B, como así también considerando nuevos sabores, ediciones especiales, temáticas institucionales o sociales que promuevan campañas educativas.
- D - Justificación escrita de las elecciones realizadas para los ítems A, B y C.
- E - Impresión de los trabajos finales, para ser entregados en mano a la profesora⁸.

Metodología de trabajo

Respetando la modalidad de Taller educativo⁹, 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.

Con el fin de acotar la búsqueda en la Web y optimizar la resolución de los diferentes desempeños, 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 teóricas en relación a contenidos y metodologías a considerar en la resolución de los diferentes desempeños, a cargo de la profesora.
- Consignas teóricas virtuales para la elaboración de ciertos desempeños, a cargo de la profesora.
- Elaboración práctica de diferentes desempeños, incluyendo sus correspondientes “puestas a punto”, a cargo de cada grupo de alumnos.

⁸ Este ítem está sujeto a cambios o modificaciones, según el criterio de la profesora, teniendo en cuenta tiempos o plazos posibles para su óptimo cumplimiento.

⁹ http://es.wikipedia.org/wiki/Taller_educativo

- 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.
- Tutorías virtuales a través de un grupo cerrado de Facebook, administrado por la profesora, permitiendo así una comunicación más fluida con los alumnos en horarios extra-áulicos.
- Propuesta de debates y reflexiones en dicho grupo, 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
- Netbooks de los alumnos.
- 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

Durante el taller 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.
- resolución de trabajos prácticos individuales y/o grupales, 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.
- 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.
- Participación activa de los alumnos en debates y reflexiones propuestas en el grupo cerrado de Facebook correspondiente.

Difusión

De la misma manera que en años anteriores (*) y con la intención de reforzar así un verdadero acercamiento hacia la comunicación visual, según se expresó en la fundamentación de la propuesta, se considerará la difusión visual de las producciones logradas por los alumnos a lo largo del taller.

- ✓ Muestra de “aulas abiertas” a cargo de la Sección Informática.
- ✓ Impresión de las producciones finales y/o trabajos prácticos.
- ✓ Exposición de posters o presentaciones multimedia en lugares físicos del colegio destinados para tal fin.
- ✓ Exposición de posters o presentaciones multimedia en el marco de la Expo Universidad de la UNLP, en el stand correspondiente al colegio.
- ✓ Publicación de videos o imágenes de las producciones finales del taller, en la página del colegio y/o sitio Web de la profesora, para cumplimentar otra nueva instancia de su difusión.
- ✓ Ponencia de trabajos relacionados al taller en ateneos, jornadas o congresos educativos.

(*) Varios de los ítems arriba mencionados ya fueron implementados en alguna oportunidad, según consta en el CV adjunto presentado.

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://tutorgrafico.com/curso-online-de-inkscape-en-espanol.html>
- <http://www.corelclub.org/corel-forum/>
- 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>
- <http://www.coreldraw.com/la/product/disenho-grafico-creativo/>
- <http://www.corelclub.org/corel-forum/>

Datos de la Profesora
silviacapp@yahoo.com.ar

Celular: (221)15-502-1993

Disponibilidad Horaria para ambos cuatrimestres

Lunes de 10:30 a 12:40 - Viernes de 12 a 13:10

Miércoles de 10:30 a 12:40 - Viernes de 10:30 a 11:50

La Plata, Septiembre de 2015.