

16/17



Guía docente: Envases y Soportes de venta Curso 16/17

Escuela de Arte León Ortega

EASD Estudios Superiores de Diseño

Guía Docente. Envases y Soportes de Venta

ASIGNATURA	Envases y Soportes de Venta		
TIPO DE ASIGNATURA	Obligatoria de la Especialidad		
MATERIA	Proyectos de envases y embalajes		
CONTENIDOS	Conocimiento de los tipos fundamentales de envases y soportes destinados a la distribución, conservación y venta de los productos. Nuevas tecnologías y aplicaciones en el sector del envase y presentación de productos. Proyectos de diseño de envases, embalajes y soportes para funciones y casos específicos. Diseño gráfico aplicado a envases y embalajes. Metodología de investigación e innovación en los envases y soportes para la distribución y comercialización.		
ESPECIALIDAD	Diseño de producto		
CURSO	2º		
HORAS SEMANALES	4		
CRÉDITOS			TOTAL 7
RATIO ALUMNOS	Profesor/Alumno		1/20
GRUPOS	1		
AULA	17 y 14		
HORARIO DE GRUPO	Martes 2º hora	Miércoles 3ª hora	Viernes 4º y 5º
REQUISITOS	Conocimientos básicos sistema operativo Windows, manejo de ordenadores. Se recomienda tener ordenador en casa para realizar los trabajos. Tener superada las asignaturas de Lenguaje Visual y Representación Vectorial.		
PROFESORA	Sonia de Miguelsanz García		
CENTRO	Escuela de Arte "León Ortega". Huelva		
E-mail	soniadproducto@gmail.es		
TUTOR	Sonia de Miguelsanz García		

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA EN EL MARCO DE LA TITULACIÓN

En las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, en su especialidad de Diseño de producto, La Asignatura de **Envases y Soportes de Venta** toma gran protagonismo por la función principal de protección del diseño aplicado al producto y como producto en sí, dado que el embalaje facilita la transmisión de la imagen de la empresa.

Por lo que un buen diseño de embalaje influye en la optimización del espacio de carga, la reducción de la cantidad de material de envase y embalaje por producto expedido, aplicación de materiales fácilmente reciclables, ergonomía, fácil manejo de la carga, distribución etc. Todo esto repercutirá muy positivamente en la imagen de calidad que se percibe de un producto o imagen de una la empresa, al tiempo que supondrá importantes ahorros en toda la cadena logística.

La asignatura de Envases y puntos de venta trata de definir el proyecto mediante tareas de diseño para la completa definición del envase y soporte de venta mediante:

- Investigación y estudio de los materiales y formas destinadas para el diseño de envases y puntos de venta.
- Realización de planos de todas las piezas que componen el envase y soporte de venta.
- Modelado en 3D mediante la utilización de programas CAD, que podrán ser utilizados para obtener imágenes realistas para posteriores prototipos, etc.
- Realización de prototipos
- Redacción de la memoria del proyecto de envases y soportes de venta.

COMPETENCIAS

A continuación se especifican las competencias, generales y transversales y específicas de los títulos de Diseño y Especialidad Diseño de Producto con la asignatura **Envases y soportes de venta**. Según: "

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE LA ASIGNATURA ENVASES Y SOPORTES DE VENTA CORRESPONDIENTE CON LA ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO

- 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.
- 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- 11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- 12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

COMPETENCIAS GENERALES DE LA ASIGNATURA DE ENVASES Y SOPORTES DE VENTA CORRESPONDIENTE A LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

- 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- 5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- 9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- 10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- 11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- 15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- 16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA ENVASES Y SOPORTES DE VENTA CORRESPONDIENTE CON LA ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO

1 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.

2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

5 Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.

6 Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

7 Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

8 Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

12 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

COMPETENCIAS DIDÁCTICAS

1. Conocer los diferentes tipos de materiales destinados al diseño de envases y soportes de ventas
2. Conocer las características, propiedades, posibilidades y limitaciones de diferentes formas estructurales para el soporte de ventas.
3. Potenciar la capacidad del manejo de nuevas tecnologías.
4. Capacitar al alumno para desenvolverse con el manejo y aplicación de nuevos materiales y la presentación de proyectos.
5. Representar gráficamente y realizar prototipos de los proyectos de diseño de productos destinados a envases y soportes de venta.
6. Desarrollar hábitos de limpieza y orden en la realización de las prácticas y en la presentación de los resultados de las mismas.
7. Aplicar gráficamente el conocimiento adquirido en otras asignaturas, como puede ser el color, forma, estética...
8. Favorecer y estimular la capacidad de autocritica y de critica de un trabajo u obra.
9. Potenciar el valor estético en sus trabajos.
10. Capacitar al alumnado para la defensa de un trabajo u obra.
11. Adquirir una conciencia de respeto y defensa del medio ambiente.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

1. Conseguir la capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Tener habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
4. Adquirir el conocimiento necesario para obtener un uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Obtener el conocimiento suficiente de la lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
6. Demostrar tener la capacidad para llevar a cabo la autocrítica hacia el propio desempeño profesional interpersonal.
7. Demostrar tener capacidad suficiente y razonada para poder desarrollar una buena crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración, el liderazgo y la gestión de equipos de trabajo multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

Llevar a cabo una buena aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
9. Obtener capacidad de adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos, a sus novedades y avances y a seleccionar los cauces adecuados de formación continua.
10. Conseguir obtener la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
11. Demostrar un buen dominio en la metodología aplicada a la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones que sean viables.
12. Tener capacidad suficiente para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor.
13. Adquirir los conocimientos necesarios en el uso de medios y recursos que se encuentren a su alcance, con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
14. Demostrar la suficiente capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

1. Demostrar haber obtenido la capacidad suficiente para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar que domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Demostrar que tiene una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
7. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Demostrar que domina la metodología de investigación en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Demostrar que sabe comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
11. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
12. Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
13. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
14. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
15. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

16. Valorar en el alumnado la capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
17. Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
18. Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño, adaptándose a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
19. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

1. Demostrar capacidad para determinar las características finales de productos, servicio y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
2. Demostrar capacidad para resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
3. Demostrar capacidad para proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
4. Demostrar que valora e integra la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
5. Demostrar capacidad para analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones el diseño de productos y sistemas.
6. Demostrar capacidad para determinar las soluciones constructivas, los materiales y principios de producción adecuados en cada caso, conociendo las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en diseño de productos, servicios y sistemas.
7. Demostrar que conoce los procesos para la producción y desarrollo de producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
8. Demostrar que domina los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
9. Demostrar capacidad para producir y comunicar la información adecuada relativa producción.

10. Demostrar que conoce los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
11. Demostrar que domina la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.
12. Demostrar que conoce el contexto económico, social, cultural e histórico en el que desarrolla el diseño de producto.
13. Demostrar capacidad para comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
14. Valorar en el alumnado la capacidad de reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CONTENIDOS

Según el decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, los contenidos de la asignatura **Envases y soportes de venta** de la especialidad de diseño de productos son:

Conocimiento de los tipos fundamentales de envases y soportes destinados a la distribución, conservación y venta de los productos. Nuevas tecnologías y aplicaciones en el sector del envase y presentación de productos. Proyectos de diseño de envases, embalajes y soportes para funciones y casos específicos. Diseño gráfico aplicado a envases y embalajes. Metodología de investigación e innovación en los envases y soportes para la distribución y comercialización.

Contenidos teóricos

BLOQUE TEMÁTICO I

Materiales en el Diseño de envases y Puntos de venta.

Unidad 5: Características de los materiales del envase.

Unidad 6: Envases de vidrio

Unidad 7: Envases de papel y cartón

Unidad 8: Envases de Metal y Madera

Unidad 9: Envases Tetra Pack

Unidad 10: Envases de plástico

BLOQUE TEMÁTICO II

Unidad 2 El diseño de soportes de venta

Unidad 15: Proyectos de diseño de envases, embalajes y soportes.

Unidad 16: Diseño gráfico aplicado a envases y embalajes.

Unidad 21: Trabajo final

BLOQUE TEMÁTICO III

Unidad 18: Características de los materiales para la fabricación de Displays y Soportes de venta. Aplicación

Unidad 19: Técnicas de fabricación de envases y soportes de venta

Unidad 20: Prototipos de envases y soportes de venta

BLOQUE TEMÁTICO IV

Unidad 1: Tipos de envases y clasificación.

Unidad 4: Procesos para el envasado. Interacción envase/producto.

Unidad 12: Los códigos de barras.

Unidad 13: Dispositivos de cierre

Unidad 14: Las tapas y su clasificación

Unidad 17: Soportes de distribución y comercial.

CRONOLOGÍA. Unidades Didácticas

Cronología		
Nº UD	NOMBRE UD	ACTIVIDAD
0	Presentación de la asignatura	Exposición de la programación. Debate
1	Introducción. Los envases y los puntos de venta.	Teoría
2	Diseño de Packaging y soportes de venta	Práctica
3	Tipos de envases y clasificación.	Teoría
4	Procesos para el envasado. Interacción envase/producto.	Teoría
5	Características de los materiales del envase.	Teoría
6	Envases de vidrio	Teoría
7	Envases de papel y cartón	Teoría
8	Envases de Metal	Teoría
9	Envases Tetra Pack	Teoría
10	Envases de plástico	Teoría
11	Métodos de impresión y etiquetado	Teoría
12	Los códigos de barras	Teoría
13	Dispositivos de cierre	Teoría
14	Las tapas y su clasificación	Teoría
15	Proyectos de diseño de envases, embalajes y soportes.	Teórica/práctica
16	Diseño gráfico aplicado a envases y embalajes.	Teórica/práctica
17	Soportes de distribución y comercialización.	Teórica
18	Características de los materiales para la fabricación de Displays y puntos de venta. Aplicación	Teórica/Práctica
19	Técnicas de fabricación de envases y puntos de venta	práctica
20	Prototipos de envases y puntos de venta	práctica
21	Trabajo final	práctica

TEMPORALIZACIÓN	HORAS
Asistencia a clases teóricas presenciales	124
Clases no presenciales	47
Realización de exámenes	4
TOTAL	175

METODOLOGÍA

Al ser una asignatura Teórica-práctica, el proceso de enseñanza-aprendizaje será fundamentalmente activo y participativo, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula.

La metodología docente a seguir constará de clases teóricas expositivas y prácticas que realizarán en el taller.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DE LA ASIGNATURA:

Envases y soportes de venta

Partir de la situación del alumno

- Evaluación inicial, especialmente para determinados contenidos que son imprescindibles para avanzar.
- Progresar a través de la zona de desarrollo del que se parte

Facilitar la construcción de los aprendizajes significativos (aprendizaje funcional)

- Relación con sus intereses y necesidades personales.
- Aplicación a diferentes ámbitos y contextos próximos a los que el alumno puede encontrarse en su vida cotidiana.
- Fomentar el uso de los foros de Internet, web sobre diseño e investigación de nuevos materiales para el envase

Posibilitar la interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Favorecer un buen clima afectivo, de colaboración.
- Fomentar la y, paralelamente, permitir que cada alumno siga su proceso de aprendizaje particular.
- Las intervenciones del profesor se ajustarán al nivel del alumno y se realizarán en diferentes grados.

Utilizar la información multidireccional y polivalente

- Investigación y búsqueda acerca del tema tratado en el entorno más cercano al alumno.
- Utilización de material audiovisual.
- Utilizar las TIC como instrumento de recogida, ordenación y selección de información.

<p>Atender a la diversidad de los alumnos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptación de las actividades a realizar en clase. - Se realizarán ; entre ellas hay unas orientadas a en algunos alumnos unos , y otras, a en todo lo que otro tipo de alumnos es capaz de alcanzar. - La metodología será: flexible, grupal y dialogante.
---	---

MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Se entiende por método el planteamiento general de la acción de acuerdo con criterios determinados, para dirigir el aprendizaje del alumno hacia unos objetivos marcados. La metodología didáctica a emplear se basa en los siguientes aspectos:

El profesor guiará, orientará y transmitirá conocimientos, motivando siempre la participación de alumno.

- Se utilizará el método deductivo, pasando de lo general a lo particular y extrayendo conclusiones y consecuencias.
- Será lógica, presentando los datos en orden antecedente/consecuente y estructurándolos según causa/efecto, necesidad/solución...
- Será práctica y flexible, ante las inquietudes lógicas y fundadas del alumnado.
- Será intuitivo: con la realidad a la vista, se sacarán conclusiones.
- Será un sistema de aprendizaje por descubrimiento: primero, el alumno deberá "comprender" y después, "aprender".

Todos los conocimientos se articulan en torno a los procedimientos, siendo éstos fundamentales para alcanzar las capacidades terminales de las asignaturas

El primer día de clase se establece una relación contractual que implica las siguientes tareas:

- Definición de los objetivos del curso.
- Presentación del programa.
- Comunicación del sistema de evaluación.

Entre los diversos métodos que se pueden utilizar, los que consideramos más adecuados son los siguientes:

1.- Métodos expositivos:

- Exposición: el profesor transmite una información verbal, audiovisual o instrumental.
- Explicación dialogal: el profesor hace que los alumnos aprendan descubriendo, en una relación de diálogo.

- De Prácticas: se señalan lo que hay que hacer y se indica el proceso de trabajo. Hay prácticas de aplicación de conocimientos, de guías de observación y estudio, de ampliación, y de refuerzo.

2.- Métodos interactivos:

a) Entre los alumnos:

Trabajo cooperativo: Que colaboren en la recogida de datos, de información y recursos para elaboración de los proyectos. Como pueden ser los nuevos envases y puntos de venta que salgan al mercado, haciendo un debate sobre su diseño

Enseñanza recíproca: alumnos con distinto nivel o del mismo realizan una tarea en común, asumiendo el papel de guía uno de ellos.

b) De búsqueda:

Método de indagación, de descubrimiento, que debe de estar siempre en el trabajo y en su futuro desarrollo profesional.

En la resolución de problemas: el alumno debe encontrar por sí mismo la respuesta o respuestas a una situación-problema, que pueden admitir varias soluciones.

MÍNIMOS EXIGIBLES PARA LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

- Asistencia a clase.
- Participación activa en todas las sesiones.
- Superación de las pruebas prácticas pertinentes.
- Elaboración y entrega a tiempo de los trabajos oportunos.
- Superación de las pruebas teóricas a realizar.

Los criterios de calificación serán los siguientes:

30%	50%	10%	10%
Las pruebas específicas (exámenes escritos) sobre contenidos de carácter conceptual y procedimental.	<ul style="list-style-type: none"> • Prácticas de clase. • Trabajos <p><i>Cada falta de ortografía penalizará 0'25.</i></p>	Presentación y defensa de proyectos	<ul style="list-style-type: none"> • Asistencia a clase como principio de rendimiento y aprendizaje. • Participación en los distintos debates propuestos por el profesor. • Espiritu de superación y cooperación. • Actitudes desarrolladas.

La calificación final será la media ponderada de las calificaciones obtenidas en los trabajos o actividades prácticos (50%, puntuados sobre un baremo de 10 puntos, presentados en tiempo y forma, exceptuando los casos en que una de estas calificaciones sea inferior a 5); las calificaciones obtenidas en las pruebas individuales, exámenes escritos (30% puntuadas sobre un baremo de 10 puntos, exceptuando los casos en que una de estas calificaciones sea inferior a 5), y la calificación obtenida según asistencia, puntualidad, comportamiento, etc. (10% puntuadas sobre un baremo de 10 puntos) y se calificará también la presentación de los trabajos (10% puntuadas sobre un baremo de 10 puntos). Si algún alumno cuando termine el curso tuviera pendiente la entrega de algún trabajo o actividad práctica, no se realizará la media y la calificación será de 4 o inferior a 4. Si el alumno tuviera pendiente alguna entrega no aprobará. Se facilitará la recuperación de los trabajos, actividades prácticas o exámenes con calificación inferior a 5 o aquellos trabajos o actividades no entregados en la fecha establecida y, Sólo se
concederá una prórroga adicional en el plazo de la entrega o realización de exámenes teóricos **en caso excepcionales de enfermedad prolongada, debiendo ser justificada con los documentos médicos pertinentes.**

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

Los alumnos/as calificados negativamente podrán recuperar la parte no superada, consistiendo dicha recuperación en la repetición de los trabajos o actividades prácticas correspondientes no superadas o la entrega de estos, si no los hubieran entregado en el tiempo establecido, así como el examen teórico-práctico de la parte no superada. Las fechas de recuperación serán comunicadas con antelación suficiente.

En la convocatoria de septiembre el alumnado realizará una prueba teórico-práctica, esta se planteará de manera que, para superarla, el alumno pueda demostrar en su realización la asimilación y conocimiento de los contenidos, además presentará un dossier de trabajos y actividades prácticas similar a los realizados durante el curso, el dossier deberán elaborarlo durante los meses de julio y agosto y serán calificados tras su entrega en septiembre.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos constituyen uno de los factores determinantes de la práctica educativa, pues el alumno no puede tomar contacto directo con todas las realidades sobre las que versa su aprendizaje.

a) CLASIFICACIÓN

1. **Materiales:** Conocimiento de materiales necesarios en la aplicación y realización de envases y soportes de venta, así como de embalajes.
2. **Impresos:** Son un medio muy valioso para la transmisión de información tanto verbal como gráfica.
 - Los libros de consulta y manuales. Biblioteca del departamento a disposición del alumno.
 - Los medios de comunicación escritos. Revistas y periódicos.
3. **Audiovisuales:** aquellos que sirven de diversas técnicas de captación y difusión de la imagen y el sonido, aplicados a la enseñanza y al aprendizaje de los alumnos. (Retroproyector, proyector de diapositivas, DVD, televisión)
4. **Informáticos:** que permiten desarrollar habilidades manipulativas y cognitivas que le facultan para afrontar las diferentes novedades tecnológicas que van apareciendo en el mercado.
5. **Taller:** Se utilizará el aula o taller dependiendo del trabajo a desarrollar, para la realización de prototipos, con la utilización de las correspondientes herramientas o maquinaria necesaria para su realización.

BIBLIOGRAFÍA

- **El mundo del envase. Manual para el diseño y producción de envases y embalajes.** Ma. Dolores Vidales Giovannetti. Ed. Gustavo Gili. (Guía que se usará durante el curso y muy recomendable que se lo compre el alumno)
- **Prototipos de packaging.** Edward Denison. Ed. Gustavo Gili.
- **How to fold.** Ed. The Pepins press
- **Display & Publicity.** Ed. The Pepins press
- **Package Design Now!** Ed. Taschen.

OTROS RECURSOS

Los estudios superiores de Diseño de Producto en la escuela de arte León Ortega, ponen a disposición de los alumnos la red social Facebook: Diseño de Producto, donde los alumnos podrán estar informados de las últimas novedades en diseño de productos y recursos para el diseño.

Enlace:



<https://www.facebook.com/DisenoDeProducto?ref=hl>



Sonia Diseño