

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Máster en Diseño Integral de Packaging para la Industria Alimentaria y Vitivinícola
Asignatura	Diseño integral de packaging para la industria alimentaria
Materia	Proyectos de diseño integral de packaging
Departamento responsable de la docencia	Diseño Gráfico/Diseño de Producto
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas material de lectura/audiovisual	Español/Inglés
Carácter	Obligatorio
Semestre	2º
Créditos ECTS	6
Horas presenciales	90
Horas de trabajo autónomo	60

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Diseño Integral de Packaging para la Industria Alimentaria se imparte en el segundo cuatrimestre del Máster en Enseñanzas Artísticas en Diseño Integral de Packaging para la Industria Alimentaria y Vitivinícola y su principal objetivo es el de proporcionar al alumnado todos aquellos conocimientos y recursos necesarios para abordar con éxito la producción de proyectos de Packaging para la Industria Alimentaria.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas	CB3 CB5 CB6
Competencias específicas del máster	CE1 CE2 CE3 CE5 CE7 CE8
Resultados de aprendizaje de la asignatura	
1. Sabe acotar un problema de Diseño de Packaging para la Industria Vitivinícola y aporta soluciones variadas. 2. Crea, transforma y aplica imágenes y signos en función de requerimientos comunicativos concretos. 3. Soluciona debidamente los problemas que puedan surgir durante la elaboración de un proyecto de Diseño de 4. Packaging para la Industria Vitivinícola. 5. Estructura planes de trabajo capaces de economizar medios y recursos sin que por ello las soluciones estructurales y 6. gráficas pierdan su esencia. 7. Posee una visión clara e integradora de los procesos, técnicas y recursos necesarios para la realización óptima de 8. los proyectos. 9. Ajusta la realización del proyecto a los plazos establecidos. 10. Mantiene comunicaciones efectivas en el desarrollo del trabajo; en especial cuando éste tenga un carácter interdisciplinar y exija un determinado grado de coordinación con otras áreas. 11. Sabe defender un proyecto de Diseño de Packaging para la Industria Vitivinícola propio.	

4. CONTENIDOS CURRICULARES

1. Introducción: Diseño integral de Packaging para el sector alimentario y actividad proyectual.
2. Procedimientos creativos y sistemas de producción
3. Packaging y Merchandising propios del sector alimentario. Formatos, soportes y materiales
4. Características específicas del diseño gráfico aplicado al Diseño integral de Packaging
5. Características específicas del diseño estructural aplicado al Diseño integral de Packaging
6. Definición y realización de proyectos de diseño integral de Packaging específicos para el ámbito del sector alimentario
7. Investigación
8. Naming
9. Estrategia comunicacional
10. Desarrollo del programa de Diseño Integral de Packaging
11. Especificaciones técnicas
12. Implementación

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Actividad Descripción	Nº de semanas
Proyecto 1 Introducción al Diseño integral de Packaging para la industria Alimentaria	4,5
Proyecto 2 Diseño integral de Packaging para la industria Alimentaria	4,5

6. TIEMPO DE TRABAJO

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	2		2
Clase expositiva	16		16
Realización de actividades	64	50	114
Corrección de actividades	8	9	17
Tutorías		1	1
Total	90	60	150

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas

- Los contenidos de la asignatura se desarrollarán mediante exposiciones orales y visualización de ejemplos.
- Se propiciará la participación del alumnado y el debate sobre los contenidos que se impartan.

Clases teórico-prácticas

- El alumnado pondrá en práctica de forma inmediata los conocimientos que gradualmente se vayan adquiriendo. En este sentido, se intentará que sea el alumnado quien, siguiendo una pauta dada, intente resolver por sí mismo los problemas planteados en el aula.
- El alumnado hará uso de técnicas tanto manuales como digitales en la elaboración de los proyectos propuestos. El alumnado deberá recurrir a los conocimientos adquiridos en otras asignaturas del Máster.
- Asimismo, y siguiendo una metodología que impulsa el “aprender a aprender” se propondrán al alumnado con problemas que han de intentar resolver por sí mismos partiendo de las pautas proporcionadas previamente por el profesorado.
- Dentro de esta metodología activa, se llevarán a cabo puestas en común de las fases de los proyectos que, al ser comentados y visionados por toda la clase, enriquecerán los conocimientos del grupo e invitarán al intercambio de ideas.

Clases en empresas y entidades colaboradoras

- Determinadas sesiones lectivas (y por tanto, obligatorias) se llevarán a cabo en ubicaciones diversas según las indicaciones de los distintos colaboradores.

Sesiones de tutoría/seguimiento

- Durante estas sesiones el estudiante podrá:
 - Preguntar al profesor todas aquellas dudas que no hayan podido ser solucionadas durante las clases presenciales teóricas.
 - Solicitar bibliografía de ampliación específica de algún tema concreto y/o cualquier otro tipo de información relacionada con la asignatura.
- El docente realizará un seguimiento individualizado de los alumnos, supervisando y orientando más directamente el proceso a seguir en cada una de las actividades realizadas.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA			
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Evaluación continua	Pérdida evaluación continua*
Trabajo	- Evolución y desarrollo diario. - Asistencia activa a clase. - Participación en clase.	20% (Seguimiento)	60%
Proyectos	- Aspectos gráficos/estéticos. - Aspectos comunicativos. - Aspectos estructurales. - Aspectos técnicos. - Presentación adecuada: orden, limpieza, ortografía). - Entrega dentro del plazo.	60% (Memoria 10% Prototipos 5% Render 5% Gráfica 10% Estructural 10% Técnica 10% Integral 10%)	
Presentación / defensa	- Presentación adecuada. - Claridad expositiva. - Capacidad de análisis.	20%	

Prueba pérdida evaluación continua	– Conocimiento de contenidos.		40%
---------------------------------------	-------------------------------	--	-----

*La asistencia a clase es obligatoria. Según acuerdo de la Comisión de Coordinación Docente, la superación del 15% de faltas de asistencia hará que se pierda el derecho a la evaluación continua, pudiendo examinarse en la evaluación ordinaria y extraordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación
Actividades / Proyecto	– Entrega de todos los trabajos propuestos.	60%
Prueba teórico-práctica	– Prueba de conocimientos.	40%

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- Se facilitará al alumno documentación bibliográfica, ejemplos reales y material didáctico para que pueda hacer un seguimiento completo de la asignatura. Así mismo se visionarán y comentarán webs y audiovisuales que servirán de apoyo y ejemplo para la realización de proyectos concretos.
- El alumnado tendrá libre acceso a la biblioteca de aula compuesta por libros especializados y se le instará a consultar las publicaciones periódicas que la Escuela recibe referidas al desarrollo de proyectos de diseño Integral de packaging para la Industria Alimentaria.

Bibliografía

Ambrose, G.; Harris, P. (2011). *Packaging de la marca*. Parramón.
 Amell, C. (2016). *Illustrated Packaging*. Monsa.
 Emblem, A.; Emblem, H. (2000). *Packaging 2. Dispositivos de cierre*. Index Books.
 Fredes, A. (2011). *Around Europe Packaging*. Index Book.
 Jordá, A.; Abellán, M. (2016). *Handmade Packaging Graphics*. Monsa.
 Kirkpatrick, J.; Images, G. (2009). *Packaging. Proyectos de diseño de envases y embalajes innovadores y sostenibles*. Blume.
 Kozak, G.; Wiedemann, J. (2008). *Package Design Now!*. Taschen.
 Stewart, B. (2007). *Packaging. Manual de diseño y producción*. Gustavo Gili.
 Vidales, M.D. (2003). *El mundo del envase. Manual para el diseño y producción de envases y embalajes*. Gustavo Gili.
 VV.AA. (2010). *Desarrollo de un proyecto gráfico*. Index Book.
 Wiedemann, J. (2014). *The Package Design Book 3*. Taschen.