

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Graduado/a en Diseño
Especialidad	Diseño de Producto
Asignatura	Packaging y PLV en cartón plegado
Materia	Optativa
Departamento responsable de la docencia	Diseño de Producto
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas material de lectura/audiovisual	Español
Carácter	Optativo
Curso	3º / 4º
Semestre	1º
Créditos ECTS	3
Horas presenciales	30
Horas de trabajo autónomo	45

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

En un entorno comercial cada vez más competitivo, el diseño de productos que destaquen y comuniquen eficazmente los mensajes de la marca es fundamental para captar la atención del consumidor y aumentar las ventas. El diseño de packaging de cartón plegado emerge como una solución versátil y sostenible y, también, una opción ideal para la creación de elementos publicitarios en el punto de venta. Esta asignatura proporciona los conocimientos y habilidades necesarios para diseñar y construir estructuras de cartón innovadoras y eficientes que cumplan con los requisitos estéticos, funcionales y comerciales para packaging y PLV en un contexto actual. Y que, también, minimicen su impacto ambiental a lo largo de su ciclo de vida.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias transversales	CT1 CT2 CT3 CT8 CT14 CT15
Competencias generales del título	CG1 CG3 CG8 CG16 CG17 CG18 CT19
Competencias específicas de la especialidad	CE1 CE2 CE3 CE4 CE5 CE15
Competencias de la asignatura	CA1 CA2 CA3
Competencias de la asignatura (detalle) • CA1 - Conocer las posibilidades creativas de los materiales y técnicas constructivas de los envases y PLV en cartón plegado. • CA2 - Comprender los procedimientos actuales de producción de packaging de cartón. • CA3 - Aplicar la creatividad y expresión personal a través de la ejecución práctica de proyectos de diseño integral en cartón plegado.	

- Sabe analizar y evaluar las características físicas, mecánicas y estéticas del cartón, así como su idoneidad para diferentes tipos de productos y usos de packaging.
- Aplica principios de diseño gráfico y creatividad para desarrollar conceptos innovadores de packaging de cartón, teniendo en cuenta los objetivos de marca, las tendencias del mercado y las preferencias del consumidor.
- Sabe analizar y evaluar las características físicas, mecánicas y estéticas del cartón, así como su idoneidad para diferentes tipos de productos y usos de packaging.
- Aplica principios de diseño gráfico y creatividad para desarrollar conceptos innovadores de packaging de cartón, teniendo en cuenta los objetivos de marca, las tendencias del mercado y las preferencias del consumidor.
- Integra principios de sostenibilidad y ecodiseño en el proceso de diseño de packaging, identificando oportunidades para reducir el impacto ambiental a lo largo del ciclo de vida del producto.
- Demuestra habilidades prácticas en la selección de materiales, la especificación de procesos de producción y la gestión de proyectos relacionados con el diseño y la fabricación de packaging de cartón, teniendo en cuenta restricciones de tiempo, presupuesto y recursos disponibles.
- Comprende las diferentes funciones del prototipado en el proceso de diseño.
- El alumno demuestra valores de convivencia y respeto por las normas de uso del taller y del Centro.
- Respeta los recursos y materiales disponibles en el taller y respeta el trabajo de los compañeros.
Es consciente de la importancia de la seguridad personal, el orden y la limpieza. Sabe analizar y evaluar las características físicas, mecánicas y estéticas del cartón, así como su idoneidad para diferentes tipos de productos y usos de packaging.
- Aplica principios de diseño gráfico y creatividad para desarrollar conceptos innovadores de packaging de cartón, teniendo en cuenta los objetivos de marca, las tendencias del mercado y las preferencias del consumidor.
- Sabe analizar y evaluar las características físicas, mecánicas y estéticas del cartón, así como su idoneidad para diferentes tipos de productos y usos de packaging.
- Aplica principios de diseño gráfico y creatividad para desarrollar conceptos innovadores de packaging de cartón, teniendo en cuenta los objetivos de marca, las tendencias del mercado y las preferencias del consumidor.
- Integra principios de sostenibilidad y ecodiseño en el proceso de diseño de packaging, identificando oportunidades para reducir el impacto ambiental a lo largo del ciclo de vida del producto.
- Demuestra habilidades prácticas en la selección de materiales, la especificación de procesos de producción y la gestión de proyectos relacionados con el diseño y la fabricación de packaging de cartón, teniendo en cuenta restricciones de tiempo, presupuesto y recursos disponibles.
- Comprende las diferentes funciones del prototipado en el proceso de diseño.
- El alumno demuestra valores de convivencia y respeto por las normas de uso del taller y del Centro.

- Respetar los recursos y materiales disponibles en el taller y respetar el trabajo de los compañeros.
- Es consciente de la importancia de la seguridad personal, el orden y la limpieza.

4. CONTENIDOS CURRICULARES

- **Unidad didáctica 1** | Introducción al diseño de packaging y PLV
- **Unidad didáctica 2** | Propiedades y tipos de cartón para estructuras plegadas
- **Unidad didáctica 3** | Desarrollo estructural creativo de packaging y PLV
- **Unidad didáctica 4** | Creatividad y diseño gráfico en cartón
- **Unidad didáctica 5** | Sostenibilidad y ecodiseño
- **Unidad didáctica 6** | Tecnologías y procesos de producción

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Actividad Descripción	Número de semanas
Actividad 1 Tendencias y tipos de cartón para packaging	3
Actividad 2 Packaging creativo en cartoncillo plegado	4
Actividad 3 Diseño integral de PLV en cartón corrugado	5
Actividad 4 Packaging plegado sostenible y análisis de su producción	3

6. TIEMPO DE TRABAJO

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	1		1
Clase expositiva/teórica	6		6
Realización de actividades	20	43	63
Corrección de actividades	3		3
Tutorías		2	2
Total	30	45	75

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas
- Explicación de contenidos con apoyo audiovisual, referentes y bibliografía. - Justificación de contenidos, debate dirigido a la resolución de dudas.
Clases teórico-prácticas
- Sesiones de trabajo en aula y taller. - Puesta en práctica de los recursos y las técnicas mostradas en las clases teóricas para avanzar en la solución de la propuesta. - Revisiones grupales de las alternativas y recomendaciones públicas constructivas para la mejora.
Tutorías
- Observación individualizada del aprendizaje. - Apoyo para mejorar el rendimiento, solucionar problemas y evitar la ralentización de los procesos.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA			
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación evaluación continua	Pérdida evaluación continua*
Actividades / proyecto	- Identifica los problemas y los diferentes aspectos de la propuesta. - Define los factores susceptibles de ser mejorados - Profundiza en la comprensión del problema y las particularidades de la situación analizada - Define propuestas creativas y amplias de diseños alternativos. - Utiliza en los bocetos y maquetas los recursos gráficos y tridimensionales de forma adecuada. - Realiza el prototipo tras justificar decisiones y adaptaciones - Entrega completa y correcta de la memoria proyectual. - Muestra orden, claridad, correcta redacción y ortografía y buena maquetación gráfica de memorias y presentaciones. - Cumple las condiciones referidas a tiempo, forma y contenido exigidas. - Muestra valores propios respecto al diseño.	70%	60%
Observación: registro diario	- Nivel de atención en clase. - Toma de apuntes y planteamiento de dudas. - Asimilación de los contenidos.	30%	

	- Aprendizaje del glosario profesional. - Participación activa en el aula autónoma y de trabajo colaborativo. - Constancia en la entrega de actividades. - Calidad de la comunicación en el seguimiento presencial y las tutorías. - Profesionalidad: puntualidad, buena actitud y respeto. - Capacidad crítica con sus compañeros y autocrítica.		
Prueba pérdida evaluación continua	- Entrega con calidad de todas las actividades propuestas a lo largo del semestre - Prueba teórico-práctica sobre los contenidos impartidos		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. En esta asignatura dicho 15% de faltas de asistencia son **5 h lectivas**. Llegar con 15 minutos de retraso contará como 1 hora de falta de asistencia.

Para superar la asignatura cada estudiante deberá presentar todas las actividades propuestas y obtener en cada una de ellas la calificación mínima de 5 sobre 10. No se aceptan trabajos fuera de plazo. La detección de plagio u otro tipo de irregularidades en un trabajo, implica la no superación de la asignatura y el emplazamiento a la siguiente convocatoria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación
Actividades / Proyecto	- Entrega con calidad todas las actividades propuestas a lo largo del semestre - Presenta cada actividad según requerimientos - Comunica correctamente el proyecto oral y visualmente. - Muestra orden y claridad en las defensas	60%
Prueba teórico-práctica	- Prueba teórico-práctica sobre los contenidos impartidos	40%

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- Productos reales, muestrarios de materiales y casos de estudio.
- Ordenador y proyector de profesor.
- Ordenadores de aula y acceso a Internet.
- Mesas, zona de trabajo en seco y mesa de luz.
- Aula teórica y taller de prototipos.
- Aula virtual Google Classroom.
- Materiales didácticos digitales. Apuntes y referencias web.
- Biblioteca.

- Plató de fotografía de la ESDIR.

Materiales aconsejables para el estudiante

- Ordenador personal portátil.
- Cuaderno de bocetos. Material para bocetaje, medición, color.
- Material y utillaje propio para realizar maquetas de proceso, maquetas finales y/o prototipos (por medios manuales o digitales).

Bibliografía

- Serrats, M. (s.f). Packaging: los mejores diseños. Editorial Antártica.
- The Package Design Book. Vol. II (2023) Editorial Taschen.
- New Packaging (2010). Editorial Page One
- Unpack me again! Packaging creativo (2017). Editorial Promopress.

Las normas de uso de inteligencia artificial generativa así como todos los aspectos relativos al plagio y a la propiedad intelectual quedan recogidos en el documento **Directrices del uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en los trabajos académicos de la Escuela Superior de Diseño de La Rioja** que puede consultarse en la web: <https://esdir.eu/es>.