UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

PACKAGING

NIVEL

TERCERO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
PACKAGING
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-03-03</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>BOCETAJE PARA EL DISEÑO</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-02-01</td></tr>
<tr><td>SOFTWARE DE DISEÑO VECTORIAL</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-02-02</td></tr>
<tr><td>DISEÑO BI Y TRIDIMENSIONAL</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-02-04</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
TERCERO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>SOFTWARE DE DISEÑO VECTORIAL Y RETOQUE DIGITAL</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-03-02</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
3</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
48</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
96</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	3
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	48
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	96
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	144

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Estudiar las características, los materiales y los elementos empleados, así como las herramientas, metodología y soportes, en la obtención de productos estructurales (envases y embalajes), coherentes y claramente interpretables. El diseño de packaging pretende nutrir al estudiante de recursos, consejos sólidos y prácticos como fundamento en su desarrollo profesional, como especialista en el área estructural, esta catedra se ocupa de ilustrar al educando con ejemplos de proyectos concretos, para resaltar tanto sus aciertos como sus errores. Los principios fundamentales del diseño de packaging se presentan visualmente para que los alumnos adapten los métodos y las técnicas, aquí descritos, a una amplia variedad de proyectos de diseño.

Descripción de la asignatura La asignatura de Packaging, acerca al estudiante a los conocimientos básicos vinculados con la creación de envases y embalajes, teniendo en cuenta su potencial comunicativo y expresivo. Se utiliza la metodología ABP que funge de base en el aprendizaje basado en proyectos. El alumno adquiere además, la capacidad para diseñar el envase, etiquetado o embalaje, más adecuado para un producto y establecer su proceso de fabricación. Los requerimientos rectores de esta asignatura se fundamentan en el trabajo a partir de estrategias significativas para que los estudiantes logren desarrollar sus capacidades por medio de un aprendizaje colaborativo juntamente con sus docentes, en las actividades que así lo requieran, además al trabajar con ABP el estudiante lograra solucionar problemas ele una manera creativa y profesional también se trabajará con el ABProyectos en el cual el estudiante desarrollara un proyecto que satisfaga las necesidades de sus usuarios, y con el método expositivo el estudiante defenderá y sustentará sus trabajos.

Objetivo general de la asignatura Desarrollar proyectos de packaging estableciendo parámetros de forma, color, identidad y comunicación.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Comprender el uso de materiales para la aplicación sobre envases y embalajes, así como su proceso histórico y sus características

2.-Aplicar las tipologías del Packaging mediante la generación de conceptos para solucionar problemas comunicacionales con rapidez y eficacia en el proceso.

3.-Analizar la importancia del branding en el diseño de packaging como elemento de distinción y personalidad ante la competencia

4.-Crear empaques con materiales y terminados gráficos que permitan una adecuada resistencia que cumplan con las normativas legales vigentes.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Comprender el uso de materiales para la aplicación sobre envases y embalajes, así como su proceso histórico y sus características			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- DISEÑO DE PACKAGING	3	1	5	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura
1.2.- LAS FUNCIONES DEL PACKAGING	3	1	5	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Trabajos
1.3.- LA COMUNICACIÓN A TRAVÉS DEL PACKAGING	3	1	5	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos
1.4.- MATERIALES EN EL DISEÑO DE PACKAGING	3	1	5	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Reconoce los materiales de envases y los embalajes apropiados, considerando las exigencias del producto, mercado, medio de transporte y regulaciones vigentes.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Inteligencia Artificial
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Aplicar las tipologías del Packaging mediante la generación de conceptos para solucionar problemas comunicacionales con rapidez y eficacia en el proceso.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- DISEÑO DE PLEGADIZAS	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura
2.2.- DISEÑO DE PLEGADIZAS	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos
2.3.- DISEÑO DE PLEGADIZAS	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
2.4.- DISEÑO DE ENVASES	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Reconoce la metodología para diseñar los envases y embalajes, asumiendo una función crítica del análisis del caso.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva, Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Analizar la importancia del branding en el diseño de packaging como elemento de distinción y personalidad ante la competencia			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- ELABORACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE PACKAGING	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
3.2.- PROYECTO DE PACKAGING	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos Trabajos
3.3.- INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
3.4.- BOCETADO Y CONCEPTUALIZACIÓN	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos escritos Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Responde a las exigencias de diseño, dotando de cualidades de la marca al empaque.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Flexibilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Crear empaques con materiales y terminados gráficos que permitan una adecuada resistencia que cumplan con las normativas legales vigentes.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- PROTOTIPADO	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
4.2.- PRUEBAS Y AJUSTES	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Ensayos
4.3.- PRODUCCIÓN FINAL	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
4.4.- ELABORACIÓN DE INFORMES	3	1	5	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	4	20	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Comprende la aplicación de materiales y sus terminados gráficos, considerando las exigencias del producto, mercado, medio de transporte y regulaciones legales vigentes.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

Tipo de aprendizaje escenario de aprendizaje: Aprendizaje real: Acercamiento a casos reales de anÃ¡lisis Aprendizaje virtual: Acceso a documentos virtuales en la plataforma Aprendizaje Ã¡ulico: Aula de clase modalidad presencial

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Comprender el uso de materiales para la aplicación sobre envases y embalajes, así como su proceso histórico y sus características	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajo Práctico
2.- Aplicar las tipologías del Packaging mediante la generación de conceptos para solucionar problemas comunicacionales con rapidez y eficacia en el proceso.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajo Práctico
3.- Analizar la importancia del branding en el diseño de packaging como elemento de distinción y personalidad ante la competencia	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajo Práctico
4.- Crear empaques con materiales y terminados gráficos que permitan una adecuada resistencia que cumplan con las normativas legales vigentes.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Trabajo Práctico

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Devismes, Philippe.	1994	Packaging: manual de uso	1	Marcombo	España Barcelona	1	215	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bibliografía clásica. El packaging, término anglosajón que engloba la denominación de las técnicas de embalaje y envasado, forma parte integrante del producto: es uno de los elementos de su marketing.							
URL:	https://0x102pya3-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/45889							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Somoza, Emilce - Gandman, Alejandro	2004	Packaging: aprehender el envase	1	Nobuko	Argentina Buenos Aires	1	152	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bibliografía clásica. Este texto trata sobre el estudio de los orígenes históricos del packaging, donde se puede observar sus funciones primarias, como la evolución misma de la sociedad del consumo.							
URL:	https://0x102pya3-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/76272							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Osborn, Kenton R.	1992	Plastic Films;	1a edición	Technomic Publishing Company,	Lancaster Inglaterra	1	258 páginas,	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BCIA00168							
Comentario:	Libro clásico. Este libro trata sobre los envases plásticos.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Amelia Muñoz Torre , Carlos García García , Julia Galán Serrano y Maria del Carmen Pesudo	2013	Cuaderno de prácticas de dibujo para la presentación de diseños de producto	1	Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions	España Barcelona	1	181	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bibliografía clásica. Este cuaderno de prácticas de dibujo para la representación de diseños de producto está enfocado hacia todos aquellos estudiantes de diseño que necesiten mejorar su competencia artística.							
URL:	https://0x102pya3-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/51692							