

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**3º - Diseño Aplicado al
Envase**

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	3º - Diseño Aplicado al Envase
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	3º - Diseño Aplicado al Envase
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	TERCERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Segundo Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	5
Horas lectivas semanales	5
Prelación o requisitos previos	No requiere
Calendario	Por definir
Horario de impartición	Por definir
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Noemí / Miguel Ángel Agalia Baena / Díaz Reyes
Correo electrónico	noemiab@esea.es / miguelldr@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Se trata de una asignatura de carácter teórico - práctico orientada a estudiar y adquirir conocimientos sobre el diseño de envases y embalajes en la actualidad.

Su objetivo principal es dotar al alumno de las herramientas necesarias para conocer, analizar y reflexionar sobre los códigos, lenguajes y estructuras gráficas que se emplean en el diseño de los diferentes elementos que integran el amplio catálogo del envase actual. La correcta asimilación de estas bases nos llevará a una mejor comprensión de las funciones del diseñador gráfico en este ámbito orientado al consumo en masa. Además, permitirá al alumnado desarrollar paulatinamente proyectos específicos que deberán ajustarse a los objetivos planteados y resolver los posibles conflictos de comunicación visual.

Por otra parte, cabe destacar la importancia de la correcta adquisición de competencias en otras materias que serán cruciales para una buena praxis en esta rama del diseño que conjuga publicidad, identidad visual y envase.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura denominada Diseño aplicado al envase se establece en el Plan de Estudios Superiores de Diseño publicado por la Consejería de educación, cultura y deporte de la Junta de Andalucía en el Real Decreto 111/2014, de 8 de julio.

Ésta forma parte de la materia Proyectos de diseño gráfico. Se imparte en 3º y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas Obligatorias de especialidad (OE) del tercer curso de las EASD, siendo la misma de semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 5 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Materiales. Mercadotecnia y metodología. Métodos de etiquetado. Planteamiento del diseño. Los envases y sus productos. La función práctica y comunicacional del envase. Envases: el vendedor silencioso. El envase como estrategia de posicionamiento, potenciador del producto y de sus cualidades. El packaging sostenible. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

- UD1. Introducción al packaging, historia y actualidad.
- UD2. ¿Cómo compramos? Cerebro y compras.
- UD3. Packaging y branding.
- UD4. Funciones del packaging.
- UD5. Investigación, briefing, conceptualización, producción.
- UD6. Packaging estructural, acabados de impresión y materiales.
- UD7. El packaging sostenible. Ecodiseño.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT11 - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG16 - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje

adecuadas al logro objetivos personales y profesionales

CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CG20 - 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

CG22 - Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

4.3 Competencias Específicas

CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CE05 - Establecer estructuras organizativas de la información

CE07 - Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar 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.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	23	18,40%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	44	35,20%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	10	8,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	5	4,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	5	4,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	3	2,40%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		90	72%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	20	16,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	0	0,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	15	12,00%
	Total horas de trabajo autónomo	35	28%
	Total volumen de trabajo	125	5 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura, se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras:

- Aulas con ordenador y cañón
- Aulas informáticas, con acceso a internet.
- Biblioteca

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

- AMBROSE, Gavin y HARRIS Paul (2011). Packaging de la marca (bases del diseño). Barcelona: Parramón.
- AMBROSE, Gavin y HARRIS Paul (2015). Metodología del Diseño (bases del diseño). Barcelona: Parramón.
- CALVER, Giles. ¿Qué es el packaging? Barcelona, Gustavo Gili, 2004
- CERVERA FANTONI, Luís Ángel. Envase y embalaje. La venta silenciosa. Madrid, ESIC, 2003- DEVISMES, Phillipe.
- DURAN LÓRIGA, Miguel. El hombre y el diseño industrial. Fundación Joan March Serie Universitaria, 1976.
- FRUTIGER, Adrian (2015). Signos, símbolos, marcas, señales. Ed. GG.
- HERRIOTT, Luke (2009). Packaging y plegado. Barcelona: GG.
- LOBACH, Bernd. Diseño industrial. Barcelona, Gustavo Gili, 1981.
- MALDONADO, Tomás. El diseño industrial reconsiderado. Barcelona, Gustavo Gili, 1981.
- Revista Gráfica No9 (2018) "Packaging"
- AA.VV. Packaging de la marca. La relación entre el diseño de packaging y la identidad de marca. Barcelona, Parramón, 2011Packaging. Manual de uso. Barcelona, Marcombo, 1994
- STEWART, Bill. Packaging. Manual de diseño y producción. Barcelona, Gustavo Gili, 2007

-SONSINO, Steven. Packaging. Diseño, materiales y tecnología. Barcelona, Gustavo Gili, 1990.

-VIDALES GIOVANETTI, Ma Dolores. El envase en el tiempo. Historia del envase. Barcelona, Gustavo Gili, 1995

-VIDALES GIOVANETTI, Ma Dolores. El mundo del envase. Manual para el diseño y producción de envases y embalajes. Barcelona, Gustavo Gili, 1995

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET04 - Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la

eficacia comunicativa.

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter escrito y/o práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura.	35 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	Son ejercicios prácticos realizados en la propia aula y fuera de ésta, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica, a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del estudiante, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en parte en el propio aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal. Estas actividades supondrán un 20% sobre el total asignado a la ponderación de las actividades prácticas. Por otro lado, se realizará un proyecto individual que abarca la totalidad del semestre para desarrollar un supuesto práctico propuesto por el profesor. Éste estará compuesto por una parte teórica y una parte práctica bajo un guion preestablecido, que tendrá como objetivo principal la realización de un diseño o rediseño de un determinado packaging. Este proyecto supondrá un 80% sobre el total asignado a la ponderación de las actividades prácticas.	60%
Trabajos Individuales o en Grupos		%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%

Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La evaluación incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura.	5%
---	--	----

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas y prácticas una vez realizadas.

Por otro, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se expliciten los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirá adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	x			PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA UD1. Introducción al <i>packaging</i>, historia y actualidad. UD2. ¿Cómo compramos? Cerebro y compras.
2ª	2ª Sesión	x	x		UD1. Introducción al <i>packaging</i>, historia y actualidad. Ejercicio UD1 práctico en el aula. UD2. ¿Cómo compramos? Cerebro y compras. Ejercicio UD2 práctico en el aula.
3ª	3ª Sesión	x		x	PRESENTACIÓN DEL PROYECTO FINAL DE DISEÑO APLICADO AL ENVASE VISITA A EMPRESAS
4ª	4ª Sesión	x		x	VISITA A EMPRESAS
5ª	5ª Sesión	x			UD3. Packaging y branding. UD4. Funciones del packaging.
6ª	6ª Sesión	x	x		UD3. Packaging y branding. Ejercicio UD3 práctico en el aula. UD4. Funciones del packaging. Ejercicio UD4 práctico en el aula.
7ª	7ª Sesión		x		PRIMERA APROXIMACIÓN AL PROYECTO FINAL. 1ª REVISIÓN Y PUESTA EN COMÚN
8ª	8ª Sesión	x			UD5. Investigación, briefing, conceptualización, producción. UD6. Packaging estructural, acabados de impresión y materiales.

					UD5. Investigación, briefing, conceptualización, producción. Ejercicio UD5 práctico en el aula. UD6. Packaging estructural, acabados de impresión y materiales. Ejercicio UD6 práctico en el aula.
9ª	9ª Sesión	x	x		
10ª	10ª Sesión		x		DESARROLLO PRÁCTICO DEL PROYECTO FINAL 2ª REVISIÓN Y PUESTA EN COMÚN.
11ª	11ª Sesión	x			UD7. El packaging sostenible. Ecodiseño.
12ª	12ª Sesión	x	x		UD7. El packaging sostenible. Ecodiseño. Ejercicio UD7 práctico en el aula.
13ª	13ª Sesión		x	Exposición	ENTREGA Y PRESENTACIONES PROYECTO FINAL
14ª	14ª Sesión		x	Exposición	PRESENTACIONES PROYECTO FINAL
15ª	15ª Sesión		x	Prueba final	PRUEBA FINAL (TEMAS 1-7)