

PIA

2024 -2



Diseño



El 25 de septiembre de 2015, los líderes mundiales adoptaron un conjunto de objetivos globales para erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todos como parte de una nueva agenda de desarrollo sostenible.

Cada objetivo tiene metas específicas que deben alcanzarse en los próximos 15 años.

Para alcanzar estas metas, todo el mundo tiene que hacer su parte: los gobiernos, el sector privado, la sociedad civil y personas como usted.

Este 2024- 2 el departamento de diseño le hace una apuesta para trabajar de la mano con los ODS y permitir que los estudiantes puedan explorar el diseño desde una óptica social, crítico en pro de contribuir al tejido social del contexto al que pertenece.





Estructura del proyecto

ESTRUCTURA INVESTIGATIVA
Y CONCEPTUAL

MATERIALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN



EMPATIZAR

SEMANA 10- 11

TALLER DE METODOLOGÍA
APLICADA AL DEL DISEÑO



DEFINIR

SEMANA 12

TALLER DE METODOLOGÍA
APLICADA AL DEL DISEÑO



IDEAR

SEMANA 13

TALLER DE METODOLOGÍA
APLICADA AL DEL DISEÑO

TALLER DE DISEÑO Y
DESARROLLO DE EMPAQUES

SEMINARIO DE IMAGEN
CORPORATIVA



PROTOTIPAR

SEMANA 14

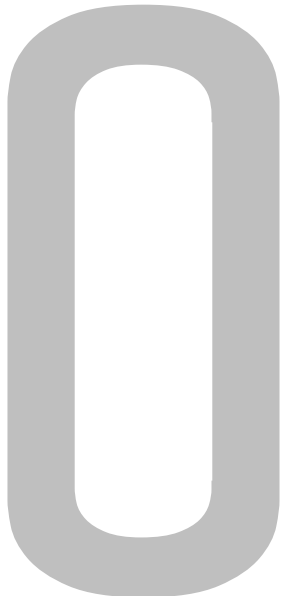
TALLER DE METODOLOGÍA
APLICADA AL DEL DISEÑO

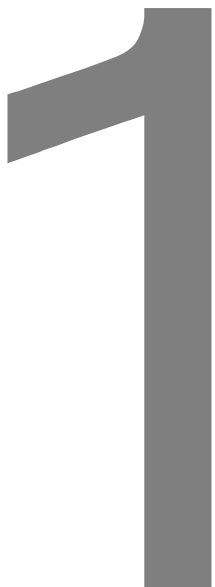
TALLER DE DISEÑO Y
DESARROLLO DE EMPAQUES

SEMINARIO DE IMAGEN
CORPORATIVA
TALLER DE PRODUCCIÓN
GRÁFICA



Punto de
Partida





Equipo de
COCREACIÓN

TALLER METODOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO

Pamela Rocio Viana Rodriguez

pamela.viana@pascualbravo.edu.co

Cristian Camilo Ardila Mejia

cristian.ardila@pascualbravo.edu.co

TALLER DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

Alexander Paz Vargas

al.paz@pascualbravo.edu.co

Carlos Alberto Gómez González

carlos.gomez372@pascualbravo.edu.co

SEMINARIO DE IMAGEN CORPORATIVA

Erika Faura Arellano

erika.faura@pascualbravo.edu.co

Alexander Paz Vargas

al.paz@pascualbravo.edu.co

TALLER DE DISEÑO Y

DESARROLLO DE EMPAQUES

Gabriel Jose Flórez Rios

g.florez23@pascualbravo.edu.co

Duvan Fernando Ramirez Sosa

duvan.ramirez@pascualbravo.edu.co

2



Metodología
De Trabajo

DESIGN THINKING

Es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.



La generación de empatía: **Entender los problemas, necesidades en el contexto del objetivo asignado**

INTERACCIÓN DISEÑADOR – CONTEXTO

El trabajo en equipo **Diversidad de pensamientos e ideas**

CAPACIDADES DE LOS INTEGRANTES

La generación de prototipos **Validar ideas - soluciones**

IDENTIFICAR FALLAS - CORRECCIÓN

lúdica **Disfrutar el proceso**

EMPATIA

DESIGN THINKING



EMPATIZAR

SEMANA 11

Taller de Metodología

Investigación

- Inmersión en contexto
- Define factores del Contexto P.E.S.T.E.L.
- Planteamiento las OPORTUNIDADES – desarrollo brief.



DEFINIR

SEMANA 12

Taller de Metodología

- Análisis del panorama (necesidades y oportunidades)
- criterios de diseño.
- Definen el Concepto
- Definición del nombre del colectivo
- Desarrollo de matrices visuales – elementos visuales (producto servicio)



IDEAR

SEMANA 13 - 14

Taller de diseño y desarrollo de empaques

- Diseño del empaque y exhibición

Seminario de imagen Corporativa

- Diseño de la marca del colectivo
- Imagen gráfica del producto o servicio
- Branding de las piezas para empaques



PROTOTIPAR

SEMANA 15

Producción Gráfica Propuesta del proceso de producción de 'piezas (tecnologías)

Taller de diseño y desarrollo de empaques Seminario de imagen Corporativa Metodología



TESTEAR

SEMANA 15 - 16

Todas las áreas. ENTREGA Y MUESTRA FINAL

METODOLOGÍA DESIGN THINKING

Trabajo aplicado para desarrollarlo por equipo (3-4) integrantes.
Taller de metodología es transversal a todas las fases

TALLER METODOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO		TALLER DE PRODUCCIÓN GRÁFICA	
ITEM	REVISTA	ITEM	PIEZA SOLICITADA
1	Diseño e impresion de la revista con el proceso metodológico, en ella se debe evidenciar todo el proceso del Proyecto.	1	Se escoge una pieza gráfica de las que desarrollen en Seminario de Imagen Corporativa y con ella se realiza de manera digital el siguiente trabajo: a. Montaje para impresión b. Separación de tintas c. Elaboración de planchas especiales (pantone, línea de troquel, reserva UV) entre otras dependiendo de cada caso

SEMINARIO DE IMAGEN CORPORATIVA		
ITEM	PIEZA GRÁFICA SOLICITADA	
1	Diseño y creación distintivo visual	
2	Aplicaciones de marca	Aplicaciones en medios impresos
		Aplicaciones en medios digitales
		Aplicaciones en fotografía
		Aplicaciones en merchandaising
3	Manual de identidad visual	
4	Diseño punto de venta (Stand) y aplicación en empaque	

3

Entregables Por área

TALLER DE DISEÑO Y DESARROLLO DE EMPAQUES ROBLEDO

ITEM	Entregables taller de diseño y desarrollo de empaques , Soporte Estructural Vs Identidad Visual de una Marca
1	Primario, Cantidad por 6 unidades de envase (botella plástica, vidrio y caja...) o si la propuesta arroja como resultado bolsas tipo sachet , serán empacadas por cantidad de 12 y/o hasta 18 unidades de envase primario, envase acumulador para este tipo de envase sachet.
2	Secundario, Caja contenedora por cantidad ...6 unidades por empaque (botella plástica, vidrio y caja...), para tipo sachet cajas de 18 unidades, para el empaque secundario el diseño de la caja debe comportarse como un exhibidor promocional, esto se logra con el repliegue de la tapa al fondo de la caja, (ejemplo, los empaques de chocolates, galletas y algunos dulces que el consumidor toma según su necesidad de consumo...).
3	Terciario, Caja de embalaje donde se empacan los secundarios por cantidades ...de seis, ocho, diez, doce entre otros, esta estructura por diversidad en tamaños, costos gráficos, puesta en escena(entrega), la idea es de favorecer a los chicos en tiempo y gastos, en mi caso, les requiero una simulación (maqueta funcional) del embalaje donde ellos aplican la información básica de manejo de mercancía (simbología, marca producto, marca empresa, cantidad...entre otros).
4	Exhibidor, Módulo escalonado con pantalla en la parte posterior del módulo, el grupo de estudiantes interviene el exhibidor según los requerimientos que el proyecto les arrojó(color del módulo, imágenes, símbolos, logos, textos, texturas,....entre otros) a nivel de la estructura se interviene la pantalla(calados, adhesiones pop-up o planos proyectados y/o crecimientos en adhesión de la pantalla hacia los lados de esta, en mi caso les recomiendo coherencia, en su estética forma figura ..deformaciones sin justificación...) Sus dimensiones en volumen, de base tiene L 60 cm x An 50 cm x Al 30 m, la pantalla 35 cm x 60 cm, como parámetro les di la opción de reducir medida en el largo y ancho hasta 10 cm, aquí la idea, es que los grupos apliquen algo de programación del material en su consumo, de allí que, el estudiante va a encontrar en el mercado el material de producción con medidas de estándar comercial, adecuando su diseño a estos estándares minimizando costos. NOTA: Los requerimientos anteriormente expuestos están sujetos a lo que la materia de metodología en su investigación determine, de ahí que se enmarque en las siguientes categorías a la cual se le está diseñando: Alimentos y Bebidas, Cosméticos y Perfumería, Farmacéuticos y Medicamentos, Higiene y Limpieza, para su intervención desde la materia de taller de diseño y desarrollo de empaques.

3

Entregables Por área

TALLER DE DISEÑO Y DESARROLLO DE EMPAQUES C4TA

ITEMS	Entregables taller de diseño y desarrollo de empaques, Soporte Estructural Vs Identidad Visual de una Marca
1	<p>Desarrollo de propuestas de diseño de empaque.-</p> <p>Líneas de troquel de empaque primario y secundario incluyendo artes.</p> <p>Líneas de troquel de etiquetas y demás elementos visuales que apoyan la marca y/o proyecto (ristras, collarines, exhibidores, ETC).-</p> <p>Generación de mockups (entendiendo que el alcance a este nivel es un entregable digital) haciendo uso de la aplicación de identidad visual diseñada para la marca y/o proyecto, esto desarrollado desde la investigación.</p>

