PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Creación de Prototipo de Empaque en Papel y Cartón
- **Código del Programa de Formación:** 51410011
- **Nombre del Proyecto:** No aplica (Programa de Formación Complementaria)
- **Fase del Proyecto:** No aplica
- **Actividad de Proyecto:** No aplica

Competencia:

Diseñar sistema de empaque de acuerdo con requerimientos del cliente y parámetros técnicos.

Resultados de Aprendizaje:

1. Verificar condiciones del diseño estructural según prototipo.
2. Finalizar prototipo según medio de salida, normativa y gestión de la información.

Duración de la Guía:

48 horas

2. PRESENTACIÓN



El empaque es un elemento estratégico dentro del diseño de productos, ya que no solo cumple funciones de protección, almacenamiento y transporte, sino que también comunica valor, identidad de marca y experiencia al usuario.

En la actualidad, el desarrollo de empaques en papel y cartón responde a tendencias de sostenibilidad, innovación y economía circular. La creación de prototipos permite validar ideas antes de su producción, optimizando recursos y asegurando que el producto final cumpla con los requerimientos técnicos y del cliente.

Comprender el proceso de diseño, validación y producción de prototipos de empaque es fundamental para generar soluciones competitivas en el mercado, alineadas con las necesidades del consumidor y el impacto ambiental.Es importantísimo que tengas en cuenta el poder de un accesorio ya que por norma cuestan menos que un conjunto de ropa. Por ende, invertir en ellos es una de las mejores soluciones para que tu closet parezca más grande y te puedas permitir jugar mucho más con la ropa que tienes.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad de Reflexión Inicial

Pregunta orientadora:

¿Qué pasaría si un producto no tuviera empaque?

Reflexione y responda en una hoja.

Socialice la importancia del empaque en la percepción del producto y la decisión de compra.

3.2 Actividades de contextualización

3.2.1 Análisis de Empaques

Actividad:

Llevar un empaque real (caja, bolsa, estuche).

Analizar:

Material, Función, Diseño visual, Público objetivo

Preguntas:

¿Qué función cumple el empaque?

¿Qué lo hace atractivo?

¿Qué mejoraría?

3.2.2 Conceptos básicos de empaque

En grupos, responder:

¿Qué es empaque?

Diferencia entre envase, empaque y embalaje?

¿Qué materiales se utilizan en empaques sostenibles?

¿Qué es prototipado?

Socialización grupal.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento

3.3.1 Introducción al prototipado

Actividad:

Investigar y exponer:

Tipos de prototipos (mockup, dummy, funcional)

Importancia del prototipado en diseño

3.3.2 Muro de inspiración

Actividad:

Conformar grupos de 4–5 personas

Elegir un producto (cosmético, prenda, alimento, accesorio)

Crear un moodboard con:

Colores, Texturas, Referentes visuales, Tipografía

Definir:

Público objetivo Y Concepto del empaque

3.3.4 Desarrollo de prototipo (Mockup)

Actividad:

Construir el prototipo en papel o cartón:

Corte, Doblez, Ensamble

Aplicar:

Proporción, Funcionalidad, Resistencia

3.3.5 Validación del prototipo

Actividad:

Realizar pruebas:

Resistencia, Usabilidad, Capacidad

Responder:

¿Cumple su función?, ¿Protege el producto?, ¿Es viable para producción?

3.3.6 Ajustes y optimización

Actividad:

Mejorar el prototipo según resultados de prueba Y Rediseñar si es necesario

3.3.7 Finalización del empaque

Actividad:

Elaborar versión final con: Acabados, Diseño gráfico , Identidad visual

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

Desarrollar un prototipo completo de empaque, Basado en un producto real o simulado, Aplicando:

Diseño estructural, Diseño gráfico, Validación

Exposición final:

Justificación del diseño, Público objetivo, Materiales, Documenta el proceso

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: **Evidencias de Desempeño** **Evidencias de Producto:**	**Conceptos de empaque y prototipado** **Desarrollo de bocetos** **Construcción del prototipo** **Prototipo de empaque terminado**			RA1. - IDENTIFICA LOS MÉTODOS DE VALIDACIÓN Y COMPROBACIÓN DE PROTOTIPOS SEGÚN PARÁMETROS ESTRUCTURALES. - APLICA MÉTODOS DE VALIDACIÓN SEGÚN PROTOTIPOS. - VALIDA LA INTEGRALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE COMUNICACIÓN, SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL BRIEF. RA2. - ELABORA PROCESOS DE FINALIZACIÓN DE ARCHIVOS SEGÚN MEDIO DE SALIDA Y POSTPRODUCCIÓN - REGISTRA LOS RESULTADOS SEGÚN NORMAS APLICADAS PARA	**Técnica: formulación de preguntas.** **Instrumento: cuestionario** **Técnica: Observación directa** **Instrumento: Lista de chequeo de Desempeño** **Técnica: Valoración de producto** **Instrumento: lista de chequeo de producto**

				LA DOCUMENTACIÓN DE ARCHIVOS. - ALMACENA LA INFORMACIÓN SEGÚN PROCEDIMIENTO DE LA EMPRESA.	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Empaque: Elemento que protege, contiene y comunica un producto

Prototipo: Representación preliminar de un diseño

Mockup: Modelo visual del producto

Diseño estructural: Forma y construcción del empaque

Usabilidad: Facilidad de uso del empaque

Sostenibilidad: Uso responsable de materiales

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- **http://biblioteca.sena.edu.co/**
- **https://www-isci-inexmoda-org-co.bdigital.sena.edu.co/**
- **El diseño de accesorios de moda y su proceso creativo/ En ESdesign estamos a la vanguardia del diseño-https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/el-diseno-de-accesorios-de-moda-y-su-proceso-creativo**
- Cómo **crear una** colección final **de moda** / Mark Atkinson ; traducció Eva María Cantenys Félez ; diseño Melanie Mues. Editorial BLUME.
- LA INSPIRACIÓN EN LA MODA, Cámara Industrial Argentina de la Indumentaria, http://www.ciaindumentaria.com.ar/plataforma/la-inspiracion-en-la-moda/
- Perfiles del Consumidor, Ana Lucia Jaramillo Toro, ISCI Informe de moda, Inexmoda
- Diseño de moda: Numero de sistema 78272. Biblioteca del CTA, libro físico.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Leydy Carolina Gallego B	Instructora		**Abril 15/2026**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					