

Nombre del curso o taller:	¡¡Diseña tu display sin morir en el intento!!	
Ponente(s):	Ivana Alitzel Mendez Aguirre Isaac Zoe Tapia Salas	
Duración:	21 hrs	
Propuesta de días y horarios:	Lunes 16 de junio de 11:00 a 14:00 hrs Martes 17 de junio de 11:00 a 14:00 hrs Miércoles 18 de junio de 11:00 a 14:00 hrs Jueves 19 de junio de 11:00 a 14:00 hrs Viernes 20 de junio de 11:00 a 14:00 hrs Lunes 23 de junio de 11:00 a 14:00 hrs Martes 24 de junio de 11: 00 a 14:00 hrs	
Modalidad: Presencial (x) A distancia () Mixta () En de mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear:	Objetivo general:	Que el alumno comprenda el uso del espacio bi y tridimensional empleando conocimientos teóricos y prácticos aplicados a la producción de un display de exhibición para una línea de 3 productos ya existentes.
	Objetivos Específicos:	
	1. Aplicar conocimientos básicos del diseño para su uso en soportes de exhibición de producto. 2. Encontrar la relación entre producto y su punto de venta con base en su función mercadológica. 3. Identificar características de materiales para su uso eficiente en display de exhibición. 4. Conocer el uso de candados y técnicas de reproducción masiva para la impresión, corte y armado de estructuras de cartón.	

Campo disciplinar o áreas de profundización a la que se alinea la propuesta:		
Artes Visuales	Diseño y Comunicación Visual	Arte y Diseño
☐ Dibujo ☐ Escultura ☐ Estampa ☐ Fotografía ☐ Pintura	☐ Edición gráfica ☒ Iconicidad y entornos ☐ Gráfica e ilustración ☐ Medios audiovisuales e hipermedia	☐ Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos ☐ Producción Visual y Entorno ☐ Consultoría y Gestión de Proyectos ☐ Estrategias Integrales de Comunicación Visual

¿Los contenidos de la propuesta retoman contenidos de alguna de las asignaturas de los últimos semestres? ¿Cuál? Para ello puedes consultar los programas: • Artes Visuales • Diseño y Comunicación Visual • Arte y Diseño	El contenido del curso se relaciona con las siguientes asignaturas del plan de estudios de Diseño y Comunicación Visual: 1. Lab. De Diseño en Iconicidad y Entornos I y II 2. Optativa de Display, Escaparate y Stand
--	---

sesión	Temas y subtemas
1	Unidad I: Introducción al display de exhibición 1. Definición y origen del display. 2. Tipos de display y sus características. 3. Diferencias entre display, escaparate y stand. 4. El display en el visual merchandising. 5. Conceptualización de diseño de display.
2	Unidad II: Diseño estructural del display 1. El cartón y sus cualidades. 2. ¿Qué son los candados? 3. Tipos de candados y sus características. 4. La lógica del candado hembra y macho.

3	Unidad III: Entendimiento del espacio 1. Experiencia de usuario enfocada al display. 2. El espacio de exhibición. 3. El espacio del producto. 4. El diseño tridimensional. 5. El envase como canon rector en el display. 6. Metodología de bocetaje para proyecto.
4	Unidad IV: Diseño digital del display en Illustrator 1. Formación de plano mecánico para impresión. 2. Diseño gráfico aplicado al display. 3. Preparación de archivo para corte laser. 4. Argumentación racional de proyecto.
5	Unidad V: El display en la industria 1. Materiales, sustratos y su fabricación. 2. Métodos de impresión. 3. Métodos de corte. 4. Estructuras alternas al candado.

Actividades y evaluación	
Se propondrán actividades que se realizarán en clase donde se promueve la participación de los asistentes. A lo largo de la semana se desempeñará el trabajo final que será un display de exhibición, que se entregará de manera individual. Es con este que se evaluarán los conocimientos adquiridos por los alumnos. El desarrollo del proyecto se desglosará de la siguiente manera:	
Sesión 1: • Organización de equipos para selección de una línea de productos ya existentes conformada por 3 envases distintos. • Tabulador de evaluación de cualidades físicas, formales y conceptuales de la línea de productos seleccionados.	
Sesión 2: • Realización de muestrario de candados: Candado convencional, de dientes múltiples, de cruz, de lengüeta, media luna a la base y tipo Arthur.	
Sesión 3: • Elaboración de bocetos bi y tridimensionales a mano alzada.	
Sesión 4: • Revisión de avances digitales de plano mecánico para impresión.	
Sesión 5: • Revisión de avances en el diseño estructural del display.	
Sesión 6:	

- Asesoría y apoyo en desarrollo de proyecto final.

Sesión 7:

- Entrega de proyecto final de display de exhibición.

Material / equipo necesario
1. Cuaderno de apuntes. 2. Cutter. 3. Lápiz, lapicero y goma. 4. Hojas para bocetar. 5. Escuadras. 6. Escalímetro o regla. 7. Mesa de corte (si es posible). 8. Equipo de cómputo portátil (en caso de ser posible). 9. Software Adobe Illustrator. 10. Plancha de cartón corrugado.

Especificaciones del aula para el curso
Para las sesiones 1, 2, 3, 5, 6 y 7 se requerirá un aula con mesas amplias, mesa de corte, pizarrón y pantalla para presentación de diapositivas. Se sugiere el uso del aula Para la sesión 4 será necesario impartir la clase en un salón con equipo de cómputo para el alumnado y pantalla para exposición de diapositivas. Se sugiere el aula CTAC
Cupo máximo de participantes: 25