

Matriz de Diseño Instruccional – MDI (uso exclusivo del docente de aula)

Cómo está estructurada

- Está elaborada para las 18 semanas de clases y de acuerdo al programa de asignatura.
- Contiene los Aprendizajes esperados, Criterios de evaluación y Contenidos mínimos obligatorios.
- Está organizada en sesiones de 180 minutos.
- Para cada sesión o sesiones se describe la actividad central y su tiempo de duración, y considera ORIENTACIONES Y SUGERENCIAS que facilitan su implementación.
- En algunos casos encontrará TAREAS que deben desarrollar los estudiantes fuera del aula.

Cómo se usa

- Revise la MDI e identifique las actividades que utilizan Recursos de Apoyo al Aprendizaje (RAA), Instrumentos de evaluación y Recursos de Apoyo a la Docencia (RAD).
- Identifique en su AVD los recursos mencionados.
- Revise en la MDI las ORIENTACIONES Y SUGERENCIAS para el docente, para anticipar la organización de la clase, la asignación de tareas o E-Actividades y la disponibilidad de los equipos, insumos y software a utilizar.
- Identifique en su MDI las sesiones en las que se realizan las evaluaciones formativas y sumativas, de manera de asegurar que tendrá el tiempo disponible para evaluar de manera efectiva.
- En relación a las TAREAS, tenga presente que las E-Actividades requieren del uso del AAI por los alumnos para entregar, interactuar o descargar.
- Si no alcanza a terminar una actividad de aprendizaje en el tiempo planificado, usted debe continuar en la siguiente sesión, teniendo presente la distribución del tiempo en 18 semanas.

Inicio y Cierre de cada sesión (estas actividades quedan a determinación del docente de aula)

- Usted debe incorporar actividades de INICIO y CIERRE por sesión. Se recomienda que tome de 10 a 15 minutos para iniciar y de 10 a 15 minutos para cerrar.
- Las actividades de inicio:
 - ✓ Tienen como propósito vincular las temáticas y aprendizajes de la sesión(es) anterior(es).
 - ✓ Deben considerar la presentación de los propósitos de la sesión a realizar.
- Las actividades de cierre:
 - ✓ Tienen como propósito precisar las ideas, conceptos y aprendizajes centrales tratados durante la sesión.
 - ✓ Deben propiciar la reflexión por parte de los estudiantes, respecto de lo aprendido.

Asignatura: Taller de Packaging & Exhibición	Código: DIPK12	Semestre: 6
Horas totales: 126		N° de estudiantes por sección: 20

Actividades mínimas obligatorias sesión 1	Orientaciones y sugerencias
<p>En la primera sesión los estudiantes deben revisar aspectos administrativos con orientaciones del docente, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisan el programa de asignatura, su ubicación en la malla y qué se espera que aprendan. • Revisan y/o plantean consultas respecto del uso del Ambiente de Aprendizaje (AAI): secciones, foro y consultas, E-Actividad y la forma en que deben rescatarlas y entregarlas. • Acuerdan las fechas de las entregas de trabajos y de las evaluaciones formativas y sumativas. • Acuerdan horarios de entrada al aula. • Se establecen las condiciones de las entregas: horarios, totalidad de evidencias. • Revisan recursos digitales disponibles: WGSN, WOBI, E-Libro, Mini-sitios de la asignatura Hito. • <p style="text-align: right;">(90 minutos)</p>	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar dinámica de presentación. • Demostrar acceso a AAI y revisa las secciones. Especificar la utilidad del foro “Consultas al profesor” y explica las E-Actividades. • Presentar el programa de asignatura y enlazar con las expectativas de los estudiantes (recordar ubicación en la malla). • Entregar orientaciones respecto a la bibliografía, indicando acceso desde la Red de Bibliotecas de INACAP. • Agendar las fechas de las evaluaciones sumativas y formativas de la asignatura. • Recordar que tiene el 20% de las evaluaciones a libre disposición, las que podrá aplicar en situaciones de corrección, avances de trabajos, entregas especiales o bien en evaluaciones formativas. • Informar otros aspectos administrativos de interés, por ejemplo, horario de atención de consultas por intermedio del AAI. • Indicar que las rúbricas y guías de formulación de proyecto están disponibles en el AAI. • Propone salidas a terreno en Unidad 1: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sesión 2, supermercados, mall y similares para la investigación y análisis de envases de diversos productos. ○ Sesión 3, PyMES: búsqueda y selección de una PyME local, para el desarrollo y/o mejora de packaging. • Propone salidas a terreno en Unidad 2: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sesión 10, PyMES: análisis de propuesta de MKT con el fin de diseñar un sistema de Pacaking. • Propone salidas a terreno en Unidad 3: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sesión 23, supermercados, mall y similares para la investigación de referentes de exhibidores.

Unidad de aprendizaje 1: Diseño de Packaging: estructura y gráfica.	Horas asignadas: 26 + 6 para ES1 = 32 hrs.	N° de sesiones: 8
Fecha inicio:	Fecha término:	

Aprendizaje esperado				
1.1.- Diseña propuestas de packaging, considerando aspectos estructurales, funcionales y gráficos, para agregar valor comunicacional, mediante enfoques y métodos creativos. (Pensamiento creativo, Nivel 2)				
Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
<p>1.1.1.- Evalúa las funciones volumétricas, contenedoras y proyectoras del packaging, para el diseño de un envase.</p> <p>1.1.2.- Propone soluciones de lectura de la información de envases, mediante jerarquización de los elementos gráficos.</p> <p>1.1.3.- Aplica elementos de comunicación visual, informando de manera óptima los atributos del producto en el envase, según estándares nacionales e internacionales.</p> <p>1.1.4.- Identifica alternativas de solución o acciones innovadoras y pertinentes al ámbito académico o de su profesión, de acuerdo a las necesidades o desafíos planteados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tipos de envases según su función. Función volumétrica del packaging. Estructura tridimensional de packaging y sus propiedades. Función visual del packaging. Estructura bidimensional del Packaging Aspectos legales de packaging. Leyes nacionales internacionales sobre rotulados de productos. 	S2 S3 S4	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO SESIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos investigan referentes de Packaging y detectan oportunidades de mejora, evaluando las funciones volumétricas, contenedoras y protectoras de los productos analizados. Los alumnos re-diseñan un sistema de Packaging asociado a una PyMe con productos locales, proponiendo soluciones de lectura de información y aplicando elementos de comunicación visual. (450 minutos) <p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p>Aspectos formales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Indicar a los estudiantes que para la próxima sesión deben traer impresa rúbrica 1 y guía formulación de proyecto 1: Investigación y propuestas de Diseño de Packaging. <p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Contextualizar e introducir a la temática Packaging. Presentar y explicar Guía formulación de proyecto 1: Investigación y propuestas de Diseño de Packaging <ul style="list-style-type: none"> Presentar los criterios e instrumentos de la evaluación formativa 1 (EF1) y sumativa 1 (ES1) Mostrar la guía de formulación de proyecto 1 desde el AAI. Propone salidas a terreno: <ul style="list-style-type: none"> Sesión 2 supermercados, mall y similares para la investigación y análisis de envases de diversos productos y, búsqueda y selección de una PyME local, para el desarrollo y/o mejora de packaging. Realizar recorrido por el aula supervisando el desempeño de los estudiantes, retroalimentar y responder dudas. <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Guía formulación de proyecto 1: Investigación y propuestas de Diseño de Packaging <ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 1: Diseño de propuestas de packaging. Plantilla informe Elementos formales institucionales para elaboración de presentación.

Aprendizaje esperado

1.1.- Diseña propuestas de packaging, considerando aspectos estructurales, funcionales y gráficos, para agregar valor comunicacional, mediante enfoques y métodos creativos. (Pensamiento creativo, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
		S5	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos revisan rúbrica 1 y guía de formulación de proyecto 1, según dinámica propuesta por el docente. Los estudiantes realizan preguntas y aclaran dudas. <p style="text-align: right;">(150 minutos)</p> <p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar reforzamiento del aprendizaje esperado utilizando como herramienta de apoyo la rúbrica 1 y guía de formulación de proyecto 1. Recordar que próxima sesión se aplicará EF1. Revisar junto a los estudiantes rúbrica 1 y guía formulación de proyecto 1. Explicar a los estudiantes el sistema de entrega de esta evaluación, a través de la herramienta Tareas en el AAI, mostrando que se dejará registro de los comentarios del docente. Responder preguntas y aclarar dudas de sus estudiantes. <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 1: Diseño de propuestas de packaging.
<p>1.1.1.- Evalúa las funciones volumétricas, contenedoras y proyectoras del packaging, para el diseño de un envase.</p> <p>1.1.2.- Propone soluciones de lectura de la información de envases, mediante jerarquización de los elementos gráficos.</p> <p>1.1.3.- Aplica elementos de comunicación visual, informando de manera óptima los atributos del producto en el envase, según estándares nacionales e internacionales.</p> <p>1.1.4.- Identifica alternativas de solución o acciones innovadoras y pertinentes al ámbito académico o de su</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tipos de envases según su función. Función volumétrica del packaging. Estructura tridimensional de packaging y sus propiedades. Función visual del packaging. Estructura bidimensional del Packaging. Aspectos legales de packaging. Leyes nacionales internacionales sobre rotulados de productos. 	S6	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluación formativa 1 (EF1). Los alumnos realizan exposición oral con material de apoyo, los resultados de la investigación y sus primeras propuestas de diseño. <p style="text-align: right;">(100 minutos)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluación formativa 1 (EF1). Los alumnos corrigen sus proyectos según retroalimentación del docente y realizan consultas. <p style="text-align: right;">(50 minutos)</p> <p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientar el desarrollo de la EF1 asignando un máximo de 15 minutos de presentación por grupo de trabajo. Recordar los criterios de evaluación y la rúbrica 1 Concluir sobre las presentaciones de los alumnos, y realizar observaciones generales. <p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Retroalimentar a todo el curso, destacando los mejores resultados y detectando los errores más frecuentes, mostrando ejemplos. Se debe evitar personalizar los errores. Realizar retroalimentación por grupos de trabajo en los casos más críticos, utilizando rúbrica 1 correspondiente.

Aprendizaje esperado

1.1.- Diseña propuestas de packaging, considerando aspectos estructurales, funcionales y gráficos, para agregar valor comunicacional, mediante enfoques y métodos creativos. (Pensamiento creativo, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
profesión, de acuerdo a las necesidades o desafíos planteados.		S7	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación Sumativa 1 (ES1) (15%). Los alumnos realizan exposición oral con material de apoyo y maqueta digital, el desarrollo de propuesta de sistema de packaging, evidenciando las mejoras a partir de la retroalimentación (105 minutos) <p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>TAREA – E-Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes aplican autoevaluación, utilizando como instrumento la rúbrica 1 y la envían por el AAI. • Los alumnos deben traer o enviar por AAI para la próxima sesión la entrega final con los ajustes y correcciones correspondientes. 	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientar el desarrollo de la ES1 (15%) de acuerdo a actividad, asignando 10 minutos de presentación por grupo de trabajo. • Recordar los criterios de evaluación. • Al término de todas las presentaciones, entregar sus conclusiones a través del diálogo con los estudiantes y dar por cerrada la entrega. <p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proponer autoevaluación aplicando instrumento de evaluación rúbrica 1 • Crear en el sistema una entrega llamada Autoevaluación 1. • El porcentaje otorgado a la autoevaluación, queda a disposición del docente, dentro del 20%.
1.1.1.- Evalúa las funciones volumétricas, contenedoras y proyectoras del packaging, para el diseño de un envase. 1.1.2.- Propone soluciones de lectura de la información de envases, mediante jerarquización de los elementos gráficos.	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de envases según su función. • Función volumétrica del packaging. • Estructura tridimensional de packaging y sus propiedades. • Función visual del packaging. 	S8	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos contrastan sus resultados de la ES1 con su autoevaluación y reflexionan de sus aciertos y dificultades. (150 minutos) 	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar retroalimentación a todo el curso, destacando los mejores resultados y detectando los errores más frecuentes, mostrando ejemplos. • Realizar retroalimentación por grupos de trabajo en los casos más críticos, utilizando rúbrica 1. • Contrastar los resultados de la ES1 con la autoevaluación aplicada por los estudiantes y concluir. • Indicar a los estudiantes que para la próxima sesión deben traer impresa rúbrica 2 y guía de formulación de proyecto 2.

Aprendizaje esperado

1.1.- Diseña propuestas de packaging, considerando aspectos estructurales, funcionales y gráficos, para agregar valor comunicacional, mediante enfoques y métodos creativos. (Pensamiento creativo, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
<p>1.1.3.- Aplica elementos de comunicación visual, informando de manera óptima los atributos del producto en el envase, según estándares nacionales e internacionales.</p> <p>1.1.4.- Identifica alternativas de solución o acciones innovadoras y pertinentes al ámbito académico o de su profesión, de acuerdo a las necesidades o desafíos planteados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura bidimensional del packaging. • Aspectos legales de packaging. • Leyes nacionales internacionales sobre rotulados de productos. 		<p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>TAREA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deben traer impreso para la próxima sesión rúbrica 2 y guía de formulación de proyecto 2. 	

Unidad de aprendizaje 2: Marketing y packaging.	Horas asignadas: 48 + 6 para ES2 = 54 hrs.	N° de sesiones: 14
Fecha inicio:	Fecha término:	

Aprendizaje esperado:				
2.1. Propone estrategias de marketing, para el posicionamiento de un producto, según características de mercado local, favoreciendo su difusión y accesibilidad. (Resolución de problema, Nivel 2)				
Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
<p>2.1.1.- Evalúa la pertinencia de una estrategia de marketing asociada a un producto y mercado específico</p> <p>2.1.2.- Propone una estrategia de marketing, considerando elementos estratégicos en el diseño de packaging para un punto de venta</p> <p>2.1.3.- Diseña sistema de packaging en una línea de productos, considerando las condiciones determinadas por el mercado y los objetivos del plan de marketing.</p> <p>2.1.4.- Propone soluciones a problemas en el ámbito académico y de su profesión, integrando diversas variables.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Elementos de innovación del packaging El envase como herramienta comercial. El envase en el proceso de compra La función del envase en marketing estratégico (4p) Envases innovadores 	S9 S10 S11 S12 S13 S14 S15 S16 S17	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO SESIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos evalúan y analizan propuesta de marketing de PyME en estudio, observando en terreno, para detectar oportunidades de mejora y realizar una nueva propuesta de ésta. (600 minutos) Los estudiantes diseñan sistema de packaging para línea de productos de PyME, considerando las condiciones del mercado y los objetivos del plan de marketing propuesto anteriormente. (750 minutos) <p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Contextualizar e introducir a las estrategias de Marketing y posicionamiento de productos desde la mirada del diseño de packaging. Presentar y explicar Guía formulación de proyecto 2 <ul style="list-style-type: none"> Presentar los criterios e instrumentos de la evaluación formativa 2 (EF2) y sumativa 2 (ES2) Indicar la organización de los estudiantes para realizar la actividad: duplas. Propone salidas a terreno: <ul style="list-style-type: none"> Sesión 10 PyMES: análisis de propuesta de MKT con el fin de diseñar un sistema de Packaging. Realizar recorrido por el aula supervisando el desempeño de los estudiantes, retroalimentar y responder dudas. <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Guía formulación de proyecto 2: Estrategias de Marketing. Rúbrica 2: Estrategias de Marketing. Plantilla informe Elementos formales institucionales para elaboración de presentación.
		S18	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos revisan rúbrica para EF2 y guía de formulación de proyecto, según dinámica propuesta por el docente. 	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar reforzamiento del aprendizaje esperado utilizando como herramienta de apoyo la rúbrica 2. Recordar que próxima sesión se aplicará EF2. Revisa junto a los estudiantes rúbrica para EF2. Responder preguntas y aclarar dudas de sus estudiantes.

Aprendizaje esperado:

2.1. Propone estrategias de marketing, para el posicionamiento de un producto, según características de mercado local, favoreciendo su difusión y accesibilidad. (Resolución de problema, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
			<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizan preguntas y aclaran dudas. (150 minutos) CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula) 	<ul style="list-style-type: none"> Crear en el sistema una entrega llamada EF2, para que estudiantes utilicen este sistema y realizar comentarios en la plataforma, de manera de dejar un registro del proceso. <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Guía formulación de proyecto 2: Estrategias de Marketing. <ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 2: Estrategias de Marketing. Plantilla informe Elementos formales institucionales para elaboración de presentación.
<p>2.1.1.- Evalúa la pertinencia de una estrategia de marketing asociada a un producto y mercado específico</p> <p>2.1.2.- Propone una estrategia de marketing, considerando elementos estratégicos en el diseño de packaging para un punto de venta</p> <p>2.1.3.- Diseña sistema de packaging en una línea de productos, considerando las condiciones determinadas por el mercado y los objetivos del plan de marketing.</p> <p>2.1.4.- Propone soluciones a problemas en el ámbito académico y de su profesión, integrando diversas variables.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Elementos de innovación del packaging El envase como herramienta comercial. El envase en el proceso de compra La función del envase en marketing estratégico (4p) Envases innovadores 	S19	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluación formativa 2 (EF2). Los alumnos exponen con material de apoyo los resultados de la investigación, sus primeras propuestas de estrategia de marketing y diseño de sistema de packaging para línea de productos asociado a PyMe. (135 minutos) <p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientar el desarrollo de la EF2 asignando 10 minutos de presentación por grupo de trabajo. Recordar los criterios de evaluación. Concluir sobre las presentaciones de los alumnos, y realizar observaciones generales.
		S20	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluación formativa 2 (EF2). Los alumnos corrigen sus proyectos según retroalimentación del docente. (150 minutos) <p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar retroalimentación a todo el curso, destacando los mejores resultados y detectando los errores más frecuentes, mostrando ejemplos. Realizar retroalimentación por grupos de trabajo en los casos más críticos, utilizando rúbrica correspondiente.

Aprendizaje esperado:

2.1. Propone estrategias de marketing, para el posicionamiento de un producto, según características de mercado local, favoreciendo su difusión y accesibilidad. (Resolución de problema, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
			<p>TAREA – E-Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben traer o enviar por AAI para la próxima sesión la entrega final con los ajustes y correcciones correspondientes. 	
<p>2.1.1.- Evalúa la pertinencia de una estrategia de marketing asociada a un producto y mercado específico</p> <p>2.1.2.- Propone una estrategia de marketing, considerando elementos estratégicos en el diseño de packaging para un punto de venta</p> <p>2.1.3.- Diseña sistema de packaging en una línea de productos, considerando las condiciones determinadas por el mercado y los objetivos del plan de marketing.</p> <p>2.1.4.- Propone soluciones a problemas en el ámbito académico y de su profesión, integrando diversas variables.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Elementos de innovación del packaging El envase como herramienta comercial. El envase en el proceso de compra La función del envase en marketing estratégico (4p) Envases innovadores 	S21	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluación Sumativa 2 (ES2) (35%). Los alumnos exponen con material de apoyo y maqueta a tamaño real el desarrollo de la propuesta de marketing y sistema de packaging para línea de productos, evidenciando las mejoras a partir de la retroalimentación recibida en la EF2 (150 minutos) <p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>TAREA – E-Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes aplican autoevaluación, utilizando como instrumento la rúbrica 2 y la envían por el AAI. 	<p>Docente</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientar el desarrollo de la ES2 (35%) de acuerdo a actividad, asignando los tiempos de presentación por cada grupo. Recordar los criterios de evaluación. Al término de todas las presentaciones, entregar sus conclusiones a través del diálogo con los estudiantes y dar por cerrada la entrega. <p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Proponer autoevaluación aplicando instrumento de evaluación rúbrica ES2. El porcentaje otorgado a la autoevaluación, queda a disposición del docente, dentro del 20%. Crear en el sistema una entrega llamada Autoevaluación ES2.
		S22	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos contrastan sus resultados de la ES2 con su autoevaluación y reflexionan de sus aciertos y dificultades. (60 minutos) 	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar retroalimentación a todo el curso, destacando los mejores resultados y detectando los errores más frecuentes, mostrando ejemplos. Realizar retroalimentación por grupos de trabajo en los casos más críticos, utilizando rúbrica correspondiente.

Aprendizaje esperado:

2.1. Propone estrategias de marketing, para el posicionamiento de un producto, según características de mercado local, favoreciendo su difusión y accesibilidad. (Resolución de problema, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
			CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)	<ul style="list-style-type: none">• Contrastar los resultados de la ES2 con la autoevaluación aplicada por los estudiantes y concluir.• Indicar a los estudiantes que para la próxima sesión deben traer impresa rúbrica 3 y guía de formulación de proyecto 3.

Unidad de aprendizaje 3: Diseño de exhibidores.	Horas asignadas: 34 + 6 para ES3 = 40 hrs.	N° de sesiones: 10
Fecha inicio:	Fecha término:	

Aprendizaje esperado:				
3.1. Diseña exhibidores de productos, según aspectos técnicos y tecnológicos de producción, respondiendo a una estrategia de comunicación de productos. (Trabajo en equipo, Nivel 2)				
Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
<p>3.1.1.- Desarrolla estrategia de comunicación, aplicada a exhibidores de productos, mediante las variables conceptuales y formales del diseño.</p> <p>3.1.2.- Aplica conceptos de comunicación visual en un exhibidor de productos, utilizando de manera estratégica su diseño y performance.</p> <p>3.1.3.- Aplica criterios de forma, materialidad y estructura en la resolución del soporte y la exhibición de los productos.</p> <p>3.1.4.- Organiza al equipo de trabajo para alcanzar las metas propuestas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Estrategias de comunicación en productos. Función comunicacional de exhibidores de productos: Forma, materialidad y estructura de displays y exhibidores: Briefing, en el diseño de exhibidores de productos: Competencia de la marca o producto: Materialidad y tecnologías para la construcción de exhibidores. 	<p>S22 S23 S24 S25 S26 S27 S28</p>	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos investigan y analizan referentes nacionales (en terreno) e internacionales, para desarrollar estrategia de comunicación asociada al packaging diseñado anteriormente. <p>(360 minutos)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos diseñan exhibidor que contenga sistema de packaging previamente diseñado, aplicando conceptos de comunicación visual, considerando estrategia comunicacional, aspectos técnicos y tecnológicos de producción. <p>(600 minutos)</p> <p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Contextualizar e introducir al diseño de exhibidores, considerando aspectos de innovación, impacto medio ambiental y las estrategias de Marketing anteriormente propuestas por los estudiantes. Presentar y explicar Guía formulación de proyecto 3. <ul style="list-style-type: none"> Presenta los criterios e instrumentos de la evaluación formativa 3 (EF3) y sumativa 3 (ES3). Indicar la organización de los estudiantes para realizar la actividad: duplas. Propone salidas a terreno: <ul style="list-style-type: none"> Sesión 23, supermercados, mall y similares para la investigación de referentes de exhibidores, según PyME seleccionada anteriormente. Realizar recorrido por el aula supervisando el desempeño de los estudiantes, retroalimentar y responder dudas. <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Guía formulación de proyecto 3: Diseño de Exhibidores. <ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 3: Diseño de Exhibidores. Plantilla informe. Elementos formales institucionales para elaboración de presentación.
				<p>Docente: Encuestas de satisfacción</p> <ul style="list-style-type: none"> Verificar que en el AAI que se haya habilitado la encuesta de satisfacción para los alumnos respecto de los recursos de apoyo y/o instrumentos de evaluación de la asignatura. Si no se ha habilitado solicítelo en el foro del AVD. Además, verificar que se haya habilitado la encuesta para que usted

Aprendizaje esperado:

3.1. Diseña exhibidores de productos, según aspectos técnicos y tecnológicos de producción, respondiendo a una estrategia de comunicación de productos. (Trabajo en equipo, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
				<p>manifieste su nivel de satisfacción con los recursos de apoyo al aprendizaje y a su docencia, y/o los instrumentos de evaluación del aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez habilitada la encuesta de satisfacción para sus estudiantes, motíuelos a responder en cuanto sea posible, y por favor, responda usted su encuesta de satisfacción. En ambos casos es para mejorar y favorecer el aprendizaje y la labor del docente de aula.
		S29	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos revisan rúbrica 3 y guía de formulación de proyecto, según dinámica propuesta por el docente. • Los estudiantes realizan preguntas y aclaran dudas. <p style="text-align: right;">(150 minutos)</p> <p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p>	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar junto a los estudiantes rúbrica 3 y guía de formulación de proyecto 3. • Realizar reforzamiento del aprendizaje esperado utilizando como herramienta de apoyo rubrica 3 y guía de formulación de proyecto 3. • Recordar que próxima sesión se aplicará EF3 • Responder preguntas y aclara dudas de sus estudiantes. <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica 3: Diseño de Exhibidores.
<p>3.1.1.- Desarrolla estrategia de comunicación, aplicada a exhibidores de productos, mediante las variables conceptuales y formales del diseño.</p> <p>3.1.2.- Aplica conceptos de comunicación visual en un exhibidor de productos, utilizando de manera estratégica su diseño y performance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de comunicación en productos. • Función comunicacional de exhibidores de productos: • Forma, materialidad y estructura de displays y exhibidores: 	S30	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación formativa 3 (EF3). Los alumnos exponen con material de apoyo los resultados de la investigación, sus primeras propuestas de exhibidor que contenga sistema de packaging asociado a PyME. • Los alumnos corrigen sus proyectos según retroalimentación del docente. <p style="text-align: right;">(150 minutos)</p>	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientar el desarrollo de la EF3 asignando un máximo de 15 minutos de presentación por grupo de trabajo. • Recordar los criterios de evaluación. • Concluir sobre las presentaciones de los alumnos, y realiza observaciones generales. • Realizar retroalimentación a todo el curso, destacando los mejores resultados y detectando los errores más frecuentes. • Realizar retroalimentación por grupos de trabajo en los casos más críticos, utilizando rúbrica correspondiente. • Concluir sobre las presentaciones de los alumnos, y realiza observaciones generales.

Aprendizaje esperado:

3.1. Diseña exhibidores de productos, según aspectos técnicos y tecnológicos de producción, respondiendo a una estrategia de comunicación de productos. (Trabajo en equipo, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
<p>3.1.3.- Aplica criterios de forma, materialidad y estructura en la resolución del soporte y la exhibición de los productos.</p> <p>3.1.4.- Organiza al equipo de trabajo para alcanzar las metas propuestas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Briefing, en el diseño de exhibidores de productos: Competencia de la marca o producto: Materialidad y tecnologías para la construcción de exhibidores. 		<p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>TAREA – E-Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes, según feedback del docente, realizan ajustes y correcciones a sus proyectos, entregando mediante AAI. 	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientar la tarea, respondiendo dudas de los estudiantes. Crear en el sistema una entrega llamada Correcciones EF3, para que estudiantes utilicen este sistema y realizar comentarios en la plataforma, de manera de dejar un registro del proceso.
		S31	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluación Sumativa 3 (ES3) (30%). Los alumnos exponen con material de apoyo los resultados de la investigación, sus primeras propuestas de exhibidor que contenga sistema de packaging asociado a PyME. <p style="text-align: right;">(150 minutos)</p> <p>CIERRE: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>TAREA – E-Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes aplican autoevaluación, utilizando como instrumento la rúbrica 3 y la envían por el AAI. 	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientar el desarrollo de la ES3 (30%) de acuerdo a actividad, asignando un máximo de 15 minutos de presentación por grupo de trabajo. Recordar los criterios de evaluación. Al término de todas las presentaciones, entregar sus conclusiones a través del diálogo con los estudiantes y dar por cerrada la entrega. <p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Proponer autoevaluación aplicando instrumento de evaluación rúbrica 3. Crear en el sistema una entrega llamada Autoevaluación ES3. El porcentaje otorgado a la autoevaluación, queda a disposición del docente, dentro del 20%.

Aprendizaje esperado:

3.1. Diseña exhibidores de productos, según aspectos técnicos y tecnológicos de producción, respondiendo a una estrategia de comunicación de productos. (Trabajo en equipo, Nivel 2)

Criterios de evaluación	Contenidos mínimos obligatorios	Sesión	Actividades de aprendizaje y de evaluación	Orientaciones y sugerencias
		S32	<p>INICIO: 10 a 15 min. (diseñado por docente de aula)</p> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Los alumnos contrastan sus resultados de la ES3 con su autoevaluación y reflexionan de sus aciertos y dificultades. (150 minutos) <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> Pedir a los estudiantes que realicen comentarios y sugerencias sobre el desarrollo de la asignatura durante el semestre, de manera de recoger opiniones que puedan servir para realizar ajustes a futuro, e identificar los puntos favorables. (15 minutos) 	<p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar retroalimentación a todo el curso, destacando los mejores resultados y detectando los errores más frecuentes, mostrando ejemplos. Realizar retroalimentación por grupos de trabajo en los casos más críticos, utilizando rúbrica correspondiente. Contrastar los resultados de la ES3 con la autoevaluación aplicada por los estudiantes y concluir. <p>Docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientar discusión final para cierre de asignatura.