



Nombre: Firma:

“Como estudiante de ESPOL combato la mediocridad, por eso no copio ni dejo copiar.”

01. Descubrimiento (el proceso de diseño): (10 puntos)

- Orientación del proyecto y colaboración en equipo.
- Desarrollo de Brief.
- Auditorios visual/análisis.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

- _____

 - _____

 - _____

 - _____

02. Empaque: (10 puntos)

- Proteger, transporta, apilar, contiene, promociona.
- Proteger, transporta, apilar, contiene.
- Proteger, transporta, contiene.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

03. El marketing: (10 puntos)

- Es una forma de organizar un conjunto de acciones y procesos a la hora de crear un producto “para crear, comunicar y entregar valor a los clientes, y para manejar las relaciones” y su finalidad es beneficiar a la organización satisfaciendo a los clientes.
- Considera una necesidad de la clientela y, partir de ella, diseña, pone en marcha y verifica cómo funciona la comercialización de los productos o servicios de la empresa. Emplea diversas estrategias y herramientas que permiten posicionar una marca o un producto en la mente del comprador.
- La acciones de marketing pueden tener una visión de rentabilidad a corto o a largo plazo, ya que su gestión también supone la realización de inversiones en la relación de la empresa con los clientes, con los proveedores y hasta con sus propios empleados, además publicidad en los medios de comunicación.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

04. ¿Cuáles son las funciones del Marketing Mix? Describe cada una. (15 puntos)

05. Taquigrafía visual: (10 puntos)

- Consiste en representar en el packaging un producto con un signo.
- Buscar la manera de destilar una idea o concepto en un recurso gráfico sencillo y fácil de entender, y el uso de símbolos e imágenes ayuda en este proceso.
- El significante es un signo, una representación o un dibujo, mientras que el significado es el producto.
- Todas las anteriores
- Ninguna de las anteriores

06. Describir cinco tipos de humor utilizados con más frecuencia en el diseño.: (15 puntos)

- _____

07. Ergonomía: (10 puntos)

- La ergonomía es la ciencia de diseñar un packaging para que se adapte o facilite las interacciones humanas con un producto durante su consumo, y en menor medida para facilitar la manipulación de un producto durante su trayecto por la cadena de distribución.
- El diseño ergonómico da como resultado un producto que es cómodo de usar y que es poco probable que ocasione cualquier tipo de accidente, lesión o molestia.
- La ergonomía se relaciona con la forma interactuar con los objetos físicos y busca mejorar el diseño de los productos para hacer que estas interacciones sean más cómodas y para mejorar tanto la salud como la productividad.
- Todas las anteriores.
- Ninguna de las anteriores.

08. Lea determinante y luego escriba sobre la línea adjunta a cada enunciado si es verdadero(V) o falso(F) según corresponda. (10 puntos)

- El significante es un símbolo, una representación o un dibujo, mientras que el significado es el producto es el producto.
- Un símbolo es la representación de un concepto, objeto o acción.
- Un icono es un elemento gráfico que representa un objeto, persona u otra cosa reduciéndolo a unas características simples y reconocibles al instante.
- Un icono es un elemento pictórico que comunica un concepto, idea y objeto.
- Los índices guían o sirven de referencia para otra cosa.

09. El proceso de diseño de packaging son: (10 puntos)

