

Síntesis

El presente Proyecto de Grado, titulado Diseño gráfico y tecnología en el packaging infantil. Análisis y comparación de la experiencia lúdica y pedagógica en las aplicaciones Kinder Appplaydu y PackStory en Argentina (2020-2026), corresponde a la carrera de Diseño Gráfico, se enmarca en la categoría de Investigación y sigue la línea temática de Diseño y Nuevas Tecnologías, ya que se enfoca en indagar cómo el envase tradicional se está transformando en una pantalla o puente que une el mundo físico con el digital.

El proyecto busca entender de qué manera el diseño gráfico, la morfología del envase y la tecnología influyen en la construcción de experiencias lúdicas y pedagógicas en el packaging infantil. A partir de este planteamiento, el proyecto analiza cómo las decisiones de diseño gráfico y morfología estructural se vuelven vitales, que funcionan como los marcadores reales que habilitan la experiencia digital, sirviendo de base para comprender al empaque como un verdadero sistema de comunicación visual que transmite mensajes complejos en un mercado enfocado en la interacción.

El proyecto también aborda la comparación entre las propuestas interactivas en el contexto de Argentina, destacando las particularidades de la realidad socioeconómica local, buscando entender los desafíos en cuanto al acceso a los dispositivos y la infraestructura de conectividad con la que las infancias conviven día a día de forma nativa.

A partir de un estudio de casos de enfoque cualitativo, se profundiza en las aplicaciones seleccionadas y en la manera en que el diseño gráfico y la configuración morfológica intervienen como disparadores de la experiencia tecnológica.

Finalmente, la propuesta de este proyecto es examinar, a través del análisis comparativo, el rol del packaging como una interfaz de acceso a experiencias virtuales, transformando un envase comercial en un soporte lúdico y pedagógico y aportando nuevas posibilidades estéticas sobre el futuro de la disciplina.