

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; y Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Industrial
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño de Productos y Servicios
- 5. Clave:** 40156
- 6. HC:** 02 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 08
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Tania Castañeda Madrid

Vo.Bo. de subdirector(es) de
Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 02 de marzo de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

El propósito de la unidad de aprendizaje es introducir al alumno al diseño de objetos-productos y los servicios que se requieren para los mismos o de manera independiente, su importancia radica en que identifique los factores objetuales y de mercado para su comercialización. Se ubica en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio y forma parte del área de conocimiento de Diseño del programa educativo de Licenciado en Diseño Industrial.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar productos de consumo que satisfagan necesidades humanas, para mejorar y proporcionar servicios de calidad, mediante procesos y metodologías de diseño, con responsabilidad, ética profesional y creatividad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Desarrolla prototipos de productos y servicios de consumo, presenta documento que integre en su estructura planteamiento, justificación y propuesta de diseño.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Bienes de consumo

Competencia:

Distinguir los bienes de consumo, mediante la revisión de características de los tipos de productos y servicios, para familiarizarse con los sectores de comercialización, con interés y responsabilidad.

Contenido:

Duración: 6 horas

1.1 Producto

1.1.1. Productos tangibles e intangibles

1.1.2. Características de los Productos tangibles e intangibles

1.2. Qué es un servicio

1.2.1. Tipos de productos y servicios

UNIDAD II. Desarrollo de productos

Competencia:

Aplicar el proceso de diseño, mediante la identificación de sus fases, para conocer el desarrollo de productos, con actitud metódica y empatía hacia el usuario.

Contenido:**Duración:** 13 horas

- 2.1 Proceso de diseño para el desarrollo de productos
 - 2.1.1. Identificación de oportunidades
 - 2.1.2. Identificación de las necesidades del usuario
 - 2.1.3. Generación de ideas
 - 2.1.4. Diseño de Manufactura
 - 2.1.5. Construcción de Prototipo

UNIDAD III. Desarrollo de servicios

Competencia:

Aplicar el proceso de diseño, mediante la identificación de sus fases, para conocer el desarrollo de productos, con actitud metódica y empatía hacia el usuario.

Contenido:

Duración: 13 horas

- 3.1. Clasificación de los productos y servicios
 - 3.1.1. Desarrollo de estrategia del nuevo servicio
 - 3.1.2. Generación de ideas
 - 3.1.3. Desarrollo de concepto
 - 3.1.4. Desarrollo y prueba del servicio
 - 3.1.5. Prueba del mercado
 - 3.1.6. Comercialización
 - 3.1.7. Evaluación posterior a la introducción

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Elaboración de propuestas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar la práctica. 2. Presenta bocetos de vistas y perspectivas de las propuestas de diseño de producto. 3. Modifica las propuestas. 4. Presenta propuesta final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Material para dibujo • Hojas blancas • Herramientas de trazo y corte • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	4 horas
2	Modelos y simuladores de estudio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar la práctica. 2. Elabora modelos y/o simuladores de estudio en tres dimensiones. 3. Hace modificaciones al modelo de estudio y /o simulador. 4. Presenta propuesta final de modelo de estudio y /ó simulador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales para modelado • Material para trazo de corte • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	4 horas
3	Planos de producción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar la práctica. 2. Elabora planos de producción (vistas generales, isométricos, etc.) para manufactura del diseño producto. 3. Entrega reporte de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software de modelado 3D • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc) 	4 horas
4	Laminas del proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar la práctica. 2. Elaboración de lámina descriptiva del proyecto 3. Elaboración de lámina de uso (usuario-objeto-contexto) 4. Elaboración de lámina de contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora. • Internet. • Software de modelado 3D • Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.). 	4 horas
5	Prototipo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las orientaciones del profesor para elaborar la práctica. 2. Desarrollo de prototipo del 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Internet • Software de modelado 3D 	16 horas

		<p>producto.</p> <ol style="list-style-type: none"> Evaluación de prototipo (prueba con usuario directo). Modificaciones al prototipo. Presentación final de prototipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	
UNIDAD III				
5	Elaboración de propuestas	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del profesor para elaborar la práctica. Presenta bocetos de vistas y perspectivas de las propuestas de diseño de servicio. Modifica las propuestas. Presenta propuesta final. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Internet Material para dibujo Hojas blancas Herramientas de trazo y corte Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	4 horas
6	Modelos y simuladores de estudio	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del profesor para elaborar la práctica. Elabora modelos y/o simuladores de estudio en tres dimensiones. Hace modificaciones al modelo de estudio y /o simulador. Presenta propuesta final de modelo de estudio y /ó simulador. 	<ul style="list-style-type: none"> Materiales para modelos y simuladores Material para trazo de corte Medios audiovisuales Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	4 horas
7	Planos de producción	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del profesor para elaborar la práctica. Elabora planos de producción (vistas generales, isométricos, etc.) para manufactura del servicio. Entrega reporte de práctica. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Internet Software de modelado 3D Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	4 horas
8	Prototipo	<ol style="list-style-type: none"> Atiende las orientaciones del profesor para elaborar la práctica. Desarrollo de prototipo de servicio. Evaluación de prototipo (prueba con usuario directo). Modificaciones al prototipo de servicio. Presentación final de prototipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Computadora Internet Software de modelado 3D Recursos bibliográficos (libros, revistas, capítulos de libros, artículos, manuales, etc.) 	20 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja de manera individual y en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta los prototipos diseñados públicamente

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Documento de investigación..... 20%
- Evaluación parcial 20%
- Prototipos de productos y servicios de consumo..... 60%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Campi, I., (2007). *La idea y la materia: El diseño del producto en sus orígenes*. Barcelona, España: Gustavo Gil. [clásica]
- Cross, N., (2001). *Métodos de diseño: estrategias para el diseño de productos* (3^{ra} ed.). Limusa.
- Estrategias de negocios. (2020). Diseño de Servicios: una tendencia que viene con fuerzas. Recuperado de <https://www.estrategiaynegocios.net/lasclavesdeldia/922494-330/dise%C3%B1o-de-servicios-una-tendencia-que-viene-con-fuerzas>
- Hernandez, T. (2019). Desarrollo y diseño del servicio. Academia. Recuperado de https://www.academia.edu/21733378/DESARROLLO_Y_DISE%C3%91O_DEL_SERVICIO
- Pigneur Y., Osterwalder A. (2015). *Diseñando la propuesta de valor: Cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando*. Barcelona, España: Centro libros PAPF, S.L.U.
- Schnarch, A., (2005). *Desarrollo de nuevos productos* (6^{ta} Ed.). México: Mc Graw Hill. [clásica].
- Ulrich, K., Eppinger, S. (2013). *Diseño y desarrollo de productos* (5th ed.). México: Mc Graw Hill [clásica].

Complementarias

- Fernández, B. *El diseño de productos y servicios turísticos*. Editorial Síntesis, S. A.
- Hartley, R. (2019). *Marketing* (11^{ma} ed.). México: Mc Graw Hill.
- Morris, R., (2014). *Fundamentos del diseño de productos: Todos los pasos del diseño de productos, desde la concepción de la idea hasta la investigación de mercado pasando por la producción*. (ed.): Parramón.
- Zeithalm., V., Bitner, M. J., (2009). *Marketing de Servicios* (5th Ed.). México: Mc Graw Hill

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Diseño de productos y Servicios debe contar con título de Diseñador Industrial o área afín, con conocimientos avanzados en diseño y gestión de producto preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente o tres años de experiencia profesional en actividades afines al programa. Debe ser proactivo, empático y con facilidad para comunicarse.