

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:** Gestión y Administración de Proyectos de Diseño
- 5. Clave:** 40177
- 6. HC:** 03 **HT:** 01 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 03 **CR:** 07
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Alejandro Daniel Murga González

**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

La unidad de aprendizaje de Gestión y Administración de Proyectos de Diseño tiene como finalidad cubrir los elementos necesarios para llevar a cabo un proyecto desde una perspectiva gerencial para el área de diseño de producto. Esto beneficiará al alumno al brindarle herramientas para desarrollar habilidades gerenciales y administrativas.

Esta unidad de aprendizaje es de carácter obligatorio en la etapa terminal, y pertenece al área de Emprendimiento.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Innovar y gestionar proyectos de diseño, basándose en metodologías de administración y gestión centradas en el diseño, así como de tendencias de mercado, para la atención de necesidades, demandas sociales y laborales, con liderazgo, emprendimiento y respeto al medio ambiente.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Documento integrador ejecutivo que consistirá en: estudios de mercado, técnico, organización y aspectos legales, programación del proyecto, impacto socioambiental; así como presentación de proyecto.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Definición del proyecto de diseño

Competencia:

Distinguir los conceptos básicos relacionados con la gestión de proyectos de diseño, a través del estudio de las características de las empresas y los productos, para analizar el contexto gerencial de la disciplina, con una actitud objetiva, pensamiento crítico e imaginación.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 1.1. La empresa de diseño: sus productos y servicios
 - 1.1.1. Productos, servicios
 - 1.1.2. Misión y Visión
 - 1.1.3. Clientes, consumidores y usuarios
- 1.2. El proyecto de diseño
 - 1.2.1. Definición de alcance de proyecto
 - 1.2.1.1. Costo, Calidad, Tiempo
 - 1.2.2. Entregables
 - 1.2.3. Restricciones y supuestos

UNIDAD II. Estudios de viabilidad, factibilidad y deseabilidad

Competencia:

Documentar un proyecto de diseño, mediante estudios de viabilidad, factibilidad y deseabilidad, para proporcionar solidez económica, tecnológica y social, con asertividad, ingenio y honestidad.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 2.1. Presentación de servicios de diseño al cliente
- 2.2. Estudio de mercado
 - 2.2.1. Segmentación del mercado
 - 2.2.2. Análisis de competitividad, benchmark, FODA
 - 2.2.3. Observatorios, analítica y fuentes de información
- 2.3. Estudio técnico
 - 2.3.1. Restricciones técnicas del proyecto
 - 2.3.2. Conceptualización y Visualización
 - 2.3.3. Fabricación
 - 2.3.4. Entrega
- 2.4. Análisis financiero
 - 2.4.1. Rentabilidad y riesgos
 - 2.4.2. Inversión y fondeo
 - 2.4.3. Precios y Costos
 - 2.4.4. Catálogo de conceptos y presupuestos
 - 2.4.5. Erogaciones
 - 2.4.6. Impuestos
- 2.5. Análisis de impacto socioambiental
 - 2.5.1. Localidad
 - 2.5.2. Comercio justo
 - 2.5.3. Materiales
 - 2.5.4. Huella ecológica

UNIDAD III. Organización y aspectos legales

Competencia:

Gestionar los proyectos de diseño en la empresa, considerando los aspectos legales, de contratación y procesos de fabricación, con la finalidad de promocionarlos y presentarlos para su venta, con creatividad, honestidad y respeto.

Contenido:**Duración:** 16 horas

- 3.1. Operación de la empresa y del proyecto
- 3.2. Esquemas de contratación por proyecto
 - 3.2.1. Contratos
 - 3.2.2. Salarios
- 3.3. Proceso de fabricación y manuales de operación

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD II				
1	Estudio de viabilidad, factibilidad y deseabilidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor. 2. Realiza los estudios de mercado, técnico, financiero y de impacto ambiental. 3. Elabora un reporte para revisión. 4. Entrega a docente para revisión y retroalimentación. 5. Atiende observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a bases de datos. • Material bibliográfico. • Acceso a un cliente real. 	8 horas
UNIDAD II				
2	Negociación y presentación de proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor. 2. Elabora manuales organizacionales, de operación y técnicos de la empresa. 3. Realiza la presentación con un cliente real. 4. Entrega a docente para revisión y retroalimentación 5. Atiende observaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a bases de datos. • Material bibliográfico. • Acceso a un cliente real. 	8 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 evaluaciones

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

- Evaluaciones parciales..... 25%
- Presentaciones 25%
- Documento integrador ejecutivo.....50%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Best, K. (2006). *Design management: managing design strategy, process and implementation*. AVA publishing. [clásica]
- Best, K. (2010). *The fundamentals of design management*. Bloomsbury Publishing. [clásica]
- Bruce, M., & Cooper, R. (1997). *Marketing and design management*. Intl Thomson Business Press. [clásica]
- Escobar, A. C., & Díaz, F. N. R. (2017). *Una revisión a la configuración de la gestión del diseño, el pensamiento visual y el pensamiento de diseño*. Iconofacto, 13(20), 84-103.
- Mahmoud-Jouini, S. B., Midler, C., & Silberzahn, P. (2016). *Contributions of design thinking to project management in an innovation context*. Project Management Journal, 47(2), 144-156.
- Rogel Villalba, E. A. (2020). *Sostenibilidad en la gestión del diseño de producto: El valor del diseño en la Empresa*. Instituto de Arquitectura Diseño y Arte.

Complementarias

- Castellanos Escobar A., y Rodríguez Díaz F. N. (2016). *La gestión proyectual del diseño: aportes desde la comunicación el pensamiento visual y el pensamiento de diseño*. Kepes, 13(14), 141 - 176.
<https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.14.7>
- Magallanes Galaviz, D. G. (2014). *Integración de la gestión de diseño en micro, pequeñas y medianas empresas (Doctoral dissertation)*. Universidad Autónoma de Nuevo León). [clásica]
- Sanjuán, B. A. C. (2011). La gestión del Diseño según la Guía metodológica PREDICA. I+ Diseño: revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño, 5(5), 119-126. [clásica]

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Proyecto de Diseño debe contar con título de Diseñador Industrial, con conocimientos avanzados en administración de proyectos de diseño; preferentemente con estudios de posgrado y cuatro años de experiencia docente, o 4 años de experiencia profesional como Diseñador Industrial participando en el desarrollo de productos que se encuentren en el mercado. Debe ser proactivo, analítico, con alto sentido de vanguardia, crítico, profesional y ético.