

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:** Administración de Empresas de Diseño y Propiedad Industrial
- 5. Clave:** 40180
- 6. HC:** 02 **HT:** 02 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 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:** Gestión y Administración de Proyectos de Diseño



Equipo de diseño de PUA

Andrés Edén Vargas Maldonado
Alejandro Daniel Murga González
Daniel Everardo Amador Bartolini

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 de Administración de Empresas de Diseño y Propiedad Industrial tiene como finalidad cubrir los elementos necesarios para generar y ejecutar un plan administrativo desde una perspectiva gerencial para el área de diseño de producto. Lo que le permite usar herramientas para desarrollar habilidades gerenciales y administrativas, siguiendo la normativa de propiedad industrial y sus procedimientos a nivel nacional e internacional.

Esta unidad de aprendizaje es de carácter obligatorio en la etapa terminal, y pertenece al área de Emprendimiento, para cursarla es necesario acreditar Gestión y Administración de Proyectos de Diseño

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Elaborar un plan administrativo, mediante la aplicación de los procesos de la administración financiera y siguiendo la normativa de propiedad intelectual, para el desarrollo de empresas de diseño, que cumplan con las bases operativas del registro, con disciplina, responsabilidad y creatividad.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Portafolio de evidencias que incluye: documentación, formatos, diagramas y presentaciones formales de índole administrativa enfocados al manejo de empresas de diseño de productos, sistemas y/o experiencias.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Administración de empresas

Competencia:

Distinguir los conceptos básicos de administración financiera y recursos humanos, mediante su tipología, procedimientos y características, para conocer su aplicación y desarrollo en la operación, con una actitud honesta, crítica y respetuosa.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 1.1. Costos de operación
 - 1.1.1. Gastos fijos
 - 1.1.2. Gastos variables
- 1.2. Puntos de equilibrio
 - 1.2.1. Ingresos y egresos
- 1.3. Estados financieros
- 1.4. Recursos humanos
 - 1.4.1. Descripción de puestos y actividades
 - 1.4.2. Sueldos y prestaciones sociales
 - 1.4.3. Contratos
- 1.5. Confidencialidad
- 1.6. Contabilidad básica
 - 1.6.1. Facturación
 - 1.6.2. Declaraciones fiscales
 - 1.6.3. Obligaciones fiscales
- 1.7. Modelo de negocios

UNIDAD II. Desarrollo empresarial

Competencia:

Proponer un modelo de negocios enfocado a las áreas de diseño, mediante estudios de mercado en entornos reales y estimaciones de viabilidad, factibilidad y deseabilidad, para desarrollar una visión emprendedora, con una actitud innovadora, creativa y propositiva.

Contenido:

Duración: 12 horas

- 2.1. Desarrollo empresarial
 - 2.1.1. Conocimiento del entorno
 - 2.1.2. Análisis de la Industria/Benchmarking
 - 2.1.3. Análisis del segmento de mercado
 - 2.1.4. Análisis de la competencia
- 2.2. Proyecciones financieras
 - 2.2.1. Toma de decisiones
 - 2.2.2. Análisis de crédito e inversión
- 2.3. Administración de ventas
 - 2.3.1. Estrategias de ventas
 - 2.3.2. Metas y objetivos

UNIDAD III. Propiedad Intelectual

Competencia:

Realizar el portafolio de una empresa de diseño según las normativas de registro de propiedad industrial, a través del correcto uso de formatos, procedimientos y diagramas, para cumplir con el registro y mantener una cultura de innovación, con actitud metódica, responsable y emprendimiento.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 3.1. Generalidades de la propiedad intelectual
- 3.2. Ética Profesional
- 3.3. Competencia desleal
- 3.4. Propiedad Industrial, conceptos, procedimiento de registro y mecanismos de regulación.
 - 3.4.1. Invenciones y herramientas de búsqueda tecnológica.
 - 3.4.1.1. Patente.
 - 3.4.1.2. Modelo de utilidad.
 - 3.4.1.3. Diseño Industrial.
 - 3.4.1.4. Circuitos Impresos.
 - 3.4.2. Signos Distintivos y herramientas de búsqueda.
 - 3.4.2.1. Marca Nominativa
 - 3.4.2.2. Marca Innominada
 - 3.4.2.3. Marca Mixta
 - 3.4.2.4. Marca Tridimensional
 - 3.4.2.5. Aviso Comercial
- 3.5. Derechos de autor, conceptos, procedimiento de registro y mecanismo de regulación.
 - 3.5.1. Pictórica o de dibujo
 - 3.5.2. Escultórica y de carácter plástico
 - 3.5.3. Programas de cómputo
 - 3.5.4. Caricatura e historieta
 - 3.5.5. Arquitectónica
 - 3.5.6. Fotográfica
 - 3.5.7. Literaria
 - 3.5.8. Musical, con o sin letra
 - 3.5.9. Dramática
 - 3.5.10. Danza
 - 3.5.11. Cinematográfica y demás obras audiovisuales
 - 3.5.12. Programas de radio y televisión

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Análisis financiero	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor. 2. Realiza los financieros y contables. 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. • Documentación de caso de estudio. 	6 horas
2	Recursos humanos, contratos y confidencialidad	<ol style="list-style-type: none"> 6. Atiende las indicaciones del profesor. 7. Realiza el manual de operaciones y paquete de contratos. 8. Elabora un reporte para revisión. 9. Entrega a docente para revisión y retroalimentación. 10. Atiende observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a bases de datos. • Material bibliográfico. • Documentación de caso de estudio. 	6 horas
UNIDAD II				
3	Investigación de mercado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor. 2. Realiza el estudio de mercado. 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. 	6 horas
4	Proyección de ventas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor. 2. Realiza la proyección financiera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a bases de datos. • Material bibliográfico. • Acceso a un cliente real. 	6 horas

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Elabora un reporte para revisión. 4. Entrega a docente para revisión y retroalimentación. 5. Atiende observaciones. 		
UNIDAD III				
5	Preparación de documentos para registro de Propiedad Intelectual (Dibujo y Diseño Industrial)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del profesor. 2. Realiza los procedimientos pertinentes requeridos para la obtención de un registro de propiedad industrial, basado en un producto de su autoría. 3. Elabora un reporte del proceso para revisión donde se incluyen los formatos, diagramas, imágenes y redacción documental del producto sobre el cual se buscaría registro. 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. • Equipo de cómputo • Impresora • Software de procesamiento de texto • Software de edición gráfica • Software CAD 	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
- 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
- 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%
- Portafolio de evidencias.....50%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Aguilar, J., Ramírez, N., y Mungaray, A. (2016). <i>Economía del emprendimiento y las pequeñas empresas en México</i>. México: Universidad Autónoma de Baja California.</p> <p>Avila, D., Díaz, R., Hernández, S., y Morejón, L. (2019). Relevancia de la propiedad industrial para los proyectos de ciencia tecnología e innovación. <i>Ciencias de La Información</i>, 50(2), 28–34.</p> <p>ISEF (2020). <i>Agenda de la propiedad industrial</i> (13^a ed.). México: Fiscales ISEF.</p> <p>Ocegueda, J., Buenrostro, A., y Margáin, M. (2017). <i>Propiedad intelectual: su regulación en la universidad pública mexicana</i>. México: Universidad Autónoma de Baja California.</p> <p>Sparviero, S. (Enero, 2019). The Case for a Socially Oriented Business Model Canvas: The Social Enterprise Model Canvas. <i>Journal of Social Entrepreneurship</i>, 10(2), 232–251. Recuperado de: https://doi.org/10.1080/19420676.2018.1541011</p> <p>Singh, A. (2019). <i>Business Model for the Internet Economy</i>. Canadá: Society Publishing.</p> <p>Varela, R., y Ramírez R. (Abril, 2019). Emprendimiento empresarial, inversión en I+D y marco institucional en México. México: <i>Análisis Económico</i>, 34(86), 133–156. Recuperado de: https://libcon.rec.uabc.mx:4440/10.24275/uam/azc/dcsh/ae/2019v34n86/varela</p>	<p>Conway, M. y Dávila, J. (2018). <i>Modelando el emprendimiento social en México</i>. México: LID.</p> <p>Ramírez, R., y Varela, R. (2019). Emprendimiento empresarial, inversión en I +D y marco institucional en México. <i>Scielo</i> 34(86) 133-156 Recuperado de http://www.scielo.org.mx/pdf/ane/v34n86/2448-6655-ane-34-86-133.pdf</p> <p>Silva, F., Mendes, J., Cougo da Cruz, A., y Zardin, T. (2017). Business Models on Startups: A Multicase Study. <i>Revista de Administração Da UFSM</i>, 10(5), 792–807. Recuperado de: https://doi.org/10.5902/1983465929161</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Administración de empresas de Diseño y Propiedad Industrial debe contar con título de Diseño Industrial, Administración de Empresas, Derecho o área afín, con conocimientos avanzados en administración de empresas de diseño, registro de propiedad industrial y asuntos relacionados; preferentemente con estudios de posgrado y dos años de experiencia docente, o en su defecto 3 años de experiencia laboral afín a los objetivos de la asignatura. Debe ser honesto, analítico y ético.