



PROGRAMA ANALÍTICO

1. Datos de identificación	
• Nombre de la institución y dependencia:	UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN FACULTAD DE ARQUITECTURA
• Nombre de la unidad de aprendizaje:	DISEÑO DESDE LA ADMINISTRACIÓN
• Horas aula-teoría y/o prácticas totales	Horas de teoría: 20 Horas de práctica:20 Totales: 90
• Horas extra aula totales	50
• Modalidad	ESCOLARIZADA
• Periodo académico	9° SEMESTRE
• Tipo de Unidad de aprendizaje	OPTATIVA
• Área Curricular	ACFP
• Créditos UANL	3
• Fecha de elaboración	20/07/2012
• Fecha de última actualización	20/07/2012
• Responsable del diseño:	M.D.I. MARTA NYDIA MOLINA GONZÁLEZ/ M.F. VICTOR HUGO LOZANO GONZALEZ
2. Presentación	
<p>Con esta Unidad de Aprendizaje se da fin al estudio de la administración desde el punto de vista del diseñador, redondeando los diferentes temas y áreas administrativas vistas a lo largo del estudio del diseño industrial. Se ubica en el noveno semestre del Plan de Estudios de la carrera de Diseño Industrial, es una unidad de aprendizaje optativa, la cual integra los contenidos necesarios para que el estudiante aplique los conocimientos, habilidades y actitudes orientadas a la administración para una buena gestión del diseño hacia el interior de la organización. Pertenece al departamento de Teórico Humanístico, área que agrupa las unidades de aprendizaje relacionadas con la administración. Con esta asignatura se pretende que el estudiante conozca las diferentes áreas con las que interactuará para llevar a cabo la realización de su diseño. Su finalidad es desarrollar la capacidad de conocer otras áreas que el diseñador deberá considerar durante el diseño de un producto. Esta unidad de aprendizaje tiene relación y apoyo en las unidades de aprendizaje: Administración de Proyectos y Costos y Presupuestos.</p>	



3. Propósitos

Propiciar los conocimientos y habilidades requeridas para gestionar la realización de un diseño hacia dentro de una organización. Conocer y entender los diferentes procesos con los cuales interactúa la elaboración de un producto, como lo son: los costos y presupuestos, el financiamiento del proyecto, el marketing y publicidad del producto así como la eficiente administración del capital humano con que cuenta la organización.

Generar en el estudiante actitudes positivas ante los elementos que rodean la realización de un diseño, los conozca y entienda para lograr obtener un diseño integral que aborde distintas áreas administrativas que faciliten su fabricación y posterior comercialización.

4. Competencias del perfil de egreso

a) *Competencias generales a las que contribuye esta unidad de aprendizaje.*

- **Competencias instrumentales:**

- Aplicar estrategias de aprendizaje autónomo en los diferentes niveles y campos del conocimiento que le permitan la toma de decisiones oportunas y pertinentes en los ámbitos personal, académico y profesional.
- Elaborar propuestas académicas y profesionales inter, multi y transdisciplinarias de acuerdo a las mejores prácticas mundiales para fomentar y consolidar el trabajo colectivo.

- **Competencias personales y de interacción social:**

- Intervenir frente a los retos de la sociedad contemporánea en lo local y global con actitud crítica y compromiso humano, académico y profesional para contribuir a consolidar el bienestar general y el desarrollo sustentable.

- **Competencias integradoras:**

- Asumir el liderazgo comprometido con las necesidades sociales y profesionales para promover el cambio social pertinente.
- Resolver conflictos personales y sociales conforme a técnicas específicas en el ámbito académico y de su profesión para la adecuada toma de decisiones.

b) *Competencias específicas del perfil de egreso a las que contribuye la unidad de aprendizaje.*

Administrar el desarrollo del proyecto de diseño con habilidades de gestión, organización y control para la implementación de soluciones óptimas dentro de las empresas nacionales e internacionales.

5. Representación gráfica

Diseño desde la Administración

Etapa I: Costeo y Punto de Equilibrio del Diseño:

Comprender los elementos necesarios para realizar el costeo de fabricación del diseño y calcular el punto de equilibrio para un diseño específico.

Etapa II: Presupuesto y Evaluación del Proyecto de Diseño:

Conocer los elementos para realizar el presupuesto de fabricación del diseño y evaluar la oportunidad de llevar a cabo un proyecto.

Etapa III: Comercialización del Producto:

Identificar los elementos más importantes para llegar a comercializar el producto una vez fabricado.

Producto Integrador:

Libreto de trabajo que contenga como un diseño conceptual interactúa con diversas áreas administrativas y los pasos a seguir a través de estas, para llevar el diseño a la realización.



6. Estructuración en etapas de la unidad de aprendizaje

Etapa I. Costeo y Punto de Equilibrio del Diseño.

- Conceptos de Costos:
 - ✓ Materia Prima
 - ✓ Mano de Obra -> Selección de Personal
 - ✓ Cargos Indirectos
- Cálculos del Costo de Producción
- Análisis Costo – Volumen – Utilidad:
 - ✓ Punto de Equilibrio

Etapa II. Presupuesto y Evaluación del Proyecto de Diseño.

- Realización del Presupuesto del Diseño
- Evaluación del Proyecto de diseño mediante técnicas financieras:
 - ✓ Periodo de Recuperación
 - ✓ Valor Presente Neto
- Análisis de Rentabilidad del Proyecto:
 - ✓ Margen de Utilidad Bruta

Etapa III. Comercialización del Producto.

- Información y medición de la demanda del mercado
- Estrategia de productos
- Ciclos de vida de los productos
- Fijación de precios de los productos



ELEMENTOS DE COMPETENCIA ETAPA I:

Comprender los elementos necesarios para realizar el costeo de fabricación del diseño y calcular el punto de equilibrio para un diseño específico.

Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño	Actividades	Contenidos	Recursos
<p>Presentación de un costeo de un diseño con todos sus elementos por parte de un grupo de estudiantes.</p>	<p>La presentación debe contener:</p> <p>Presentación del diseño.</p> <p>Descripción de los elementos del costeo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materia Prima - Mano de Obra - Cargos Indirectos <p>Realización del costo del diseño.</p>	<p>Estrategias de enseñanza (Docente):</p> <p>Antes:</p> <p>Mediante la realización de preguntas de manera aleatoria, los estudiantes dan sus puntos de vista sobre lo que entienden por costos y su importancia.</p> <p>Durante:</p> <p>Exposición por parte del docente de los principales conceptos de costos y se realizan algunos ejercicios de costos de productos.</p> <p>Después:</p> <p>Una vez visto el contenido, se hace énfasis en la utilidad de la información presentada, se resuelven posibles dudas de los estudiantes y se inicia el cálculo de los costos del diseño de los estudiantes.</p> <p>Estrategias de aprendizaje (Estudiante):</p> <p>Identificación de los conceptos de costos.</p> <p>Elaboración del costo de un diseño.</p>	<p>Conceptuales:</p> <p>Conocer los diversos conceptos de los costos y su aplicación.</p> <p>Analizar la manera de desarrollar el costeo de un producto.</p> <p>Procedimentales:</p> <p>Sintetizar la información.</p> <p>Opinar sobre la importancia de esta herramienta administrativa.</p> <p>Elaborar el costeo de un diseño.</p> <p>Actitudinales:</p> <p>Apertura ante el conocimiento nuevo.</p> <p>Actitud crítica hacia la aplicación de esa herramienta administrativa en el diseño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación - Pintarrón - Proyector - Bibliografía propuesta por el profesor - Información recabada por parte del estudiante



Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño	Actividades	Contenidos	Recursos
<p>Ejercicio práctico del cálculo del punto de equilibrio del diseño.</p>	<p>El ejercicio debe contener:</p> <p>Ser resuelto en los tiempos establecidos.</p> <p>Mostrar el procedimiento por la realización de los cálculos del punto de equilibrio así como su correcta solución.</p>	<p>Estrategias de enseñanza (Docente):</p> <p>Antes:</p> <p>Mediante la realización de preguntas de manera aleatoria, los estudiantes dan sus puntos de vista sobre lo que entienden por punto de equilibrio y su importancia.</p> <p>Durante:</p> <p>Exposición por parte del docente de los principales conceptos del cálculo del punto de equilibrio y se realizan algunos ejercicios de punto de equilibrio de un producto.</p> <p>Después:</p> <p>Una vez visto el contenido, se hace énfasis en la utilidad de la información presentada, se resuelven posibles dudas por parte de los estudiantes y se inicia con el cálculo del punto de equilibrio del diseño de los estudiantes.</p> <p>Estrategias de aprendizaje (Estudiante):</p> <p>Identificación de los conceptos y proceso de elaboración del Punto de Equilibrio.</p> <p>Elaboración del Punto de Equilibrio del Diseño.</p>	<p>Conceptuales:</p> <p>Conocer los diversos conceptos del punto de equilibrio y su aplicación.</p> <p>Analizar la manera de desarrollar el cálculo del punto de equilibrio.</p> <p>Procedimentales:</p> <p>Sintetizar la información.</p> <p>Opinar sobre la importancia de esta herramienta administrativa.</p> <p>Elaborar el cálculo de punto de equilibrio.</p> <p>Actitudinales:</p> <p>Apertura ante el conocimiento nuevo.</p> <p>Actitud crítica hacia la aplicación de esta herramienta administrativa en el diseño.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación - Pintarrón - Proyector - Bibliografía propuesta por el profesor - Información recabada por parte del estudiante



ELEMENTOS DE COMPETENCIA ETAPA II:

Conocer los elementos para realizar el presupuesto de fabricación del diseño y evaluar la oportunidad de llevar a cabo un proyecto.

Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño	Actividades	Contenidos	Recursos
<p>Ejercicio práctico de la elaboración de un presupuesto del diseño del estudiante para diferentes volúmenes.</p>	<p>El ejercicio debe contener: Ser resuelto en los tiempos establecidos. Mostrar el procedimiento para la realización de los presupuestos del diseño para diferentes volúmenes de fabricación y ventas.</p>	<p>Estrategias de enseñanza (Docente):</p> <p>Antes: Mediante la realización de preguntas de manera aleatoria, los estudiantes dan sus puntos de vista sobre lo que entienden por presupuesto y su importancia.</p> <p>Durante: Exposición por parte del docente de los conceptos de un presupuesto y se realizan algunos ejercicios de elaboración de presupuestos de un producto.</p> <p>Después: Una vez visto el contenido, se hace énfasis en la utilidad de la información presentada, se resuelve posibles dudas de los estudiantes y se inicia con la elaboración de un presupuesto del diseño del estudiante.</p> <p>Estrategias de aprendizaje (Estudiante):</p> <p>Identificación de los conceptos y procesos de elaboración de un presupuesto.</p> <p>Elaboración de un presupuesto del diseño del estudiante para diferentes volúmenes.</p>	<p>Conceptuales:</p> <p>Conocer los diferentes conceptos de un presupuesto y su utilidad.</p> <p>Analizar la manera de elaborar un presupuesto.</p> <p>Procedimentales:</p> <p>Sintetizar la información.</p> <p>Opinar sobre la importancia de esta herramienta administrativa.</p> <p>Elaborar el presupuesto de un diseño para diferentes volúmenes.</p> <p>Actitudinales:</p> <p>Apertura ante el conocimiento nuevo.</p> <p>Actitud crítica hacia la aplicación de esta herramienta administrativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación - Pintarrón - Proyector - Bibliografía propuesta por el profesor - Información recabada por parte del estudiante



Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño	Actividades	Contenidos	Recursos
<p>Presentación de una evaluación de diversos diseños y su análisis de rentabilidad por parte de un grupo de estudiantes.</p>	<p>La presentación debe contener:</p> <p>Presentación de los diseños.</p> <p>Evaluación de la viabilidad de los proyectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Periodo de recuperación - Valor Presente Neto - Decisión <p>Análisis de Rentabilidad del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Margen de Utilidad Bruta 	<p>Estrategias de enseñanza (Docente):</p> <p>Antes:</p> <p>Mediante la realización de preguntas, los estudiantes dan sus puntos de vista sobre lo que se entiende por evaluación de proyectos y lo que es un análisis de rentabilidad.</p> <p>Durante:</p> <p>Exposición por parte del docente a los principales conceptos de la evaluación de proyectos y el análisis de rentabilidad de los mismos.</p> <p>Después:</p> <p>Una vez visto el contenido, se hace énfasis en el utilidad de la información presentada, se resuelven posibles dudas de los estudiantes y se inicia la evaluación de los proyectos y los análisis de rentabilidad de los diseños de los estudiantes.</p> <p>Estrategias de aprendizaje (Estudiante):</p> <p>Identificación de los conceptos de la evaluación de los proyectos y los análisis de rentabilidad.</p> <p>Elaborar la evaluación de viabilidad de los proyectos y los análisis de rentabilidad de cada uno de ellos.</p>	<p>Conceptuales:</p> <p>Conocer los diversos conceptos de la evaluación de proyectos y los análisis de rentabilidad de un proyecto.</p> <p>Analizar la manera de desarrollar la evaluación de los proyectos y los cambios de rentabilidad de un proyecto.</p> <p>Procedimentales:</p> <p>Sintetizar la información.</p> <p>Opinar sobre la importancia de esta herramienta administrativa.</p> <p>Elaborar la evaluación de algunos proyectos y el análisis de rentabilidad de un proyecto.</p> <p>Actitudinales:</p> <p>Apertura ante el conocimiento nuevo.</p> <p>Actitud crítica hacia la aplicación de esta herramienta administrativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación - Pintarrón - Proyector - Bibliografía propuesta por el profesor - Información recabada por parte del estudiante



ELEMENTOS DE COMPETENCIA ETAPA III:

Identificar los elementos más importantes para llegar a comercializar el producto una vez fabricado.

Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño	Actividades	Contenidos	Recursos
<p>Reporte que contenga diferentes fuentes de información de la demanda del mercado y que se han satisfecho por el diseño del estudiante.</p>	<p>El reporte debe contener:</p> <p>Las fuentes de información de la demanda del mercado.</p> <p>Presentación del diseño, mostrando como satisface las demandas del mercado.</p> <p>Conclusión sobre la importancia de considerar las fuentes de información de la demanda del mercado.</p>	<p>Estrategias de enseñanza (Docente):</p> <p>Antes:</p> <p>Mediante la realización de preguntas de manera aleatoria, los estudiantes dan sus opiniones sobre la importancia de escuchar la demanda del mercado.</p> <p>Durante:</p> <p>Exposición por parte del docente de las maneras de identificar las fuentes de información y medición de la demanda del mercado.</p> <p>Después:</p> <p>Una vez visto el contenido, se hace énfasis en la importancia de la información presentada, se resuelven posibles dudas de los estudiantes y se inicia la exploración de información y demandas del mercado para la elaboración del diseño por parte del estudiante.</p> <p>Estrategias de aprendizaje (Estudiante):</p> <p>Identificación de las fuentes de información y medición de la demanda del mercado.</p> <p>Elaboración un reporte con las demandas del mercado satisfechas por un diseño elaborado por el estudiante.</p>	<p>Conceptuales:</p> <p>Conocer las diferentes fuentes de información y medición de la demanda del mercado.</p> <p>Analizar las fuentes de información y demanda del mercado para aplicarlas en un diseño que cumpla con las necesidades del mercado.</p> <p>Procedimentales:</p> <p>Sintetizar la información.</p> <p>Opinar sobre la importancia de esta herramienta administrativa.</p> <p>Elaborar un reporte sobre las demandas de los clientes y el mercado.</p> <p>Actitudinales:</p> <p>Apertura ante el conocimiento nuevo.</p> <p>Actitud crítica hacia la aplicación de esta herramienta administrativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación - Pintarrón - Proyector - Bibliografía propuesta por el profesor - Información recabada por parte del estudiante



Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño	Actividades	Contenidos	Recursos
<p>Presentación de una estrategia y mezcla de Marketing con todos sus elementos para un producto propuesto por un grupo de estudiantes.</p>	<p>La presentación debe contener:</p> <p>Presentación del Producto propuesto.</p> <p>Presentación de las estrategias del producto propuesto.</p> <p>Ciclo de vida del producto propuesto.</p> <p>Fijación del precio del producto propuesto y sus razones.</p> <p>Conclusión de la importancia de tener una estrategia y mezcla de Marketing.</p>	<p>Estrategias de enseñanza (Docente):</p> <p>Antes:</p> <p>Mediante la realización de preguntas de manera aleatoria, los estudiantes dan sus puntos de vista u opiniones sobre lo que conocer de una estrategia y mezcla de Marketing.</p> <p>Durante:</p> <p>Exposición por parte del docente de los principales conceptos de estrategia y mezcla de Marketing, como son: Estrategia de productos, Ciclo de vida de los productos y Fijación de precios de los productos.</p> <p>Después:</p> <p>Una vez visto el contenido, se hace énfasis en la utilidad de la información presentada, se resuelven posibles dudas de los estudiantes y se inicia la elaboración de estrategias y mezclas de Marketing del producto propuesto por el estudiante.</p> <p>Estrategias de aprendizaje (Estudiante):</p> <p>Identificación de los conceptos de Estrategia y Mezcla de Marketing.</p> <p>Elaboración de estrategias y mezcla de Marketing para el producto propuesto por el estudiante.</p>	<p>Conceptuales:</p> <p>Conocer los conceptos de Estrategia y Mezcla de Marketing.</p> <p>Analizar la manera de desarrollar las Estrategias y Mezclas de Marketing en base al producto propuesto por el estudiante.</p> <p>Procedimentales:</p> <p>Sintetizar la información.</p> <p>Opinar sobre la importancia de esta herramienta administrativa.</p> <p>Elaborar estrategias y mezclas de Marketing para el producto propuesto por el estudiante.</p> <p>Actitudinales:</p> <p>Apertura ante el conocimiento nuevo.</p> <p>Actitud crítica hacia la aplicación de esta herramienta administrativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación - Pintarrón - Proyector - Bibliografía propuesta por el profesor - Información recabada por parte del estudiante



7. Evaluación integral de procesos y productos

Elementos a evaluar	Ponderación
1. Fase I: Costeo y Punto de Equilibrio del Diseño	20%
2. Fase II: Presupuesto y Evaluación del Proyecto de Diseño	20%
3. Fase III: Comercialización del Producto	20%
4. Producto Integrador	<u>40%</u>
	100%

8. Producto integrador del aprendizaje de la unidad de aprendizaje

Libreto de trabajo que contenga como un diseño conceptual interactúa con diversas áreas administrativas y los pasos a seguir a través de estas, para llevar el diseño a la realización.

9. Fuentes de apoyo y consulta

1. KOTLER, PHILIP y ARMSTRONG, GARY. 2003, *Fundamentos de Marketing*, México, Pearson Educación, 6ª. Ed.
2. KOTLER, PHILIP. 2001, *Dirección de Marketing*, México, Pearson Educación, Ed. Milenio.
3. KOONTZ, HAROLD y WEIHRICH, HEINZ. 1998, *Administración, una perspectiva global*, México, Mc Graw Hill, 11ª. Ed.
4. GARCIA COLIN, JUAN. 2001, *Contabilidad de Costos*, México, Mc Graw Hill, 2ª. Ed.
5. WELSCH, HILTON y GORDON. 1990, *Presupuestos, planificación y control de utilidades*, México, Prentice Hall, 5ª. Ed.
6. SCOTT BESLEY Y BRIGHAM. 2000, *Fundamentos de Administración Financiera*, México, D. F.: Mc Graw Hill, 12ª. Ed.

RESPONSABLE DE LA ELABORACIÓN DEL PROGRAMA: M.D.I. MARTA NYDIA MOLINA GONZÁLEZ/ M.F. VÍCTOR HUGO LOZANO GONZÁLEZ

FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA: 20 DE JULIO DE 2012

M.A. AUGUSTO ANTONIO HERNANDEZ GOITIA.
COORDINACIÓN DE ÁREA

M.D.I. MARTA NYDIA MOLINA GONZÁLEZ
JEFE DE DEPARTAMENTO

L.D.I. FRANCISCA LETICIA MORALES GARCIA.
JEFATURA DE LA CARRERA

M.C. MA. DE LOS ANGELES STRINGEL RDZ.
SUBDIRECCIÓN ACADÉMICA