



Catedra Empresarial CUPRUM

Desarrollo de un nuevo producto

Cesar Reyna

Desarrollo de un Nuevo producto

El Diseño

- C**reatividad ver muchos puntos de vista únicos!
- C**apacidad de entender / analizar / puntos de vista / modelos de prueba!
- C**reatividad para generar soluciones desde un punto de vista diferente!

Desarrollo de un Nuevo producto

Objetivo de la Clase

Desarrollar nuevas ideas de producto!

Un grupo de estudiantes tendrá la oportunidad de experimentar el ciclo de desarrollo de un producto en un entorno simulado, pero muy realista;

Encontrar la necesidad /oportunidad, innovación, creación de prototipos y desarrollo de negocios.

Los estudiantes tendrán la oportunidad de trabajar en sus diseños hasta llegar a un prototipo alfa.

El alumno pondrá en práctica las partes fundamentales del DISEÑO, Practicar la creatividad y construir modelos físicos y analíticos para obtener razonamientos acerca de las alternativas que ha creado.

Proceso

Encaminar al alumno por un proceso de desarrollo de un nuevo producto, integrándole herramientas de diseño avanzado que complementen su formación.

Desarrollo de un Nuevo producto

Sesión	Tema	Objetivo	Expectativa
1	Introducción	Explicación de la clase, reglas del juego y expectativas	El alumno comprenderá la dirección que llevara la clase.
2	La creatividad y la introducción al proyecto	Que es la Creatividad? Como usarla y desarrollarla, ejercicios para despertar estas ideas.	El alumno conocerá herramientas de pensamiento lógico-creativo que incorporara en su vida profesional.
3	Team building & Project Charter	Conocer como se organiza un equipo de desarrollo, que se espera del equipo, definir roles	Se formaran los equipos formales de trabajo, mediante los cuales se definirán roles, y se les "Delegara" un proyecto tal y como ocurren en la vida profesional.
4	Exploración Tecnológica	Aprender e incorporar metodologías para explorar la dirección de los productos, centrado en el cliente o usuario	El alumno incorporara a su portafolio de habilidades, herramientas que le permitirán, de forma ordenada y lógica, definir la dirección de un producto y sus generaciones posteriores
5	Propuesta de Solución	Preparar la información recabada por el equipo de forma ejecutiva, conseguir información de fuentes especializadas para preparar los costeos, estimaciones y propuestas	El alumno obtendrá conclusiones y soluciones para los hallazgos de sus investigaciones.
6	Presentación 3 ideas y la estimación	Desarrollar, proponer, exponer cual fue el resultado de su hallazgo en forma profesional, como se haría en la vida real.	De forma ejecutiva y organizada, el equipo preparara la información, conclusión y solución de lo encontrado. Desarrollando sus habilidades de comunicación, se espera que adquieran herramientas enfocadas en su desarrollo personal y de liderazgo

Desarrollo de un Nuevo producto

Sesión	Tema	Objetivo	Expectativa
7	Retroalimentación de las Ideas, Introducción a las Patentes	Afinar la puntería sobre el curso del proyecto, Explicación sobre las patentes	Obtendrán información relevante sobre un tema con muy poco aprovechamiento en la industria, desenmascarando el inventor que llevan dentro
8	Seguridad, revisión técnica y la depuración de proceso	Que va mal con mi plan de desarrollo? Que va mal con mi producto? Que podríamos hacer mejor?	Esta sesión sirve para ayudar en caso de algún conflicto interno para darles herramientas humanas, en caso de estar en una puerta sin salida, ayudarles a ver las soluciones que no están visibles.
9	Bussines Case	Lo (mas) básico de un Caso de Negocio [Me da su dinero por favor?]	La explicación de como es que el dinero adquiere el valor para los accionistas.
10	Product Teardown	Herramientas para obtener información en el mercado/competidores	El alumno conocerá los trucos de las grandes corporaciones para conocer a sus competidores
11	Prototipado del Producto	Técnicas para generar prototipos	El alumno podrá experimentar con técnicas que le ayuden a obtener una pieza física de su producto
12	Design for assembly	Técnicas de diseño para desarrollo de componentes basada en ensambles	Técnicas de diseño avanzado para que el alumno pueda desarrollar su trabajo profesionalmente
13	Design for manufacturing	Técnicas de diseño basadas en los procesos de manufactura	Técnicas de diseño avanzado para que el alumno pueda desarrollar su trabajo profesionalmente
14	Presentación Final	Culmen del proyecto, presentación final	El equipo expondrá de manera Ejecutiva su proyecto