

EN COMPETENCIAS PROFESIONALES

PROGRAMA DE ASIGNATURA: DESARROLLO DE NUEVOS PRODUCTOS CLAVE: E-DNP-3

Propósito de aprendizaje de la Asignatura		El estudiante evaluará los problemas y necesidades de su entorno a través de análisis y herramientas de mercado, para desarrollar una idea comercial que impulse el desarrollo local, cultural, social y económico de la zona de influencia.			
Competencia a la que contribuye la asignatura		Evaluar unidades estratégicas de negocios a través de modelos estratégicos sostenibles e innovadores que busquen fortalecer la economía social y solidaria en mercados nacionales e internacionales, y aplicar la legislación vigente, considerando las tendencias del entorno globalizado para contribuir a la consolidación y rentabilidad de las organizaciones.			
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	7	4.69	Escolarizada	5	75

Unidades de Aprendizaje	Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
	I. Introducción al desarrollo de nuevos productos.	4	6
II. Metodología para Desarrollo de Productos.	12	18	30
III. Proceso de Desarrollo de nuevos productos	14	21	35
Totales	30	45	75

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-33.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
Evaluar unidades estratégicas de negocios a través de modelos estratégicos sostenibles e innovadores que busquen fortalecer la economía social y solidaria en mercados nacionales e internacionales.	Formular unidades de negocio Por medio de un plan de desarrollo con componentes y herramientas de análisis que permitan alcanzar metas y objetivos, con la finalidad de la optimización de recursos para el ingreso a mercados regionales, nacionales y/o internacionales, en ambientes, estructurados, semi estructurados y reales.	Presenta un proyecto a nivel perfil que contenga: Resumen Ejecutivo Definición del bien o servicio Análisis de Mercado Análisis Técnico: - Organizacional - Legal - Producción - Cadena de suministro - Impacto ambiental Análisis Financiero Análisis de pre factibilidad Conclusiones

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I. Introducción al desarrollo de nuevos productos.					
Propósito esperado	El estudiante identificará los conceptos básicos Innovación y creatividad, así como su aplicación y los diferentes modelos de competencia.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	4	Horas del Saber Hacer	6	Horas Totales	10

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
-------	-------------------------------	--------------------------------------	---

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-33.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Concepto de innovación y creatividad	Identificar las diferencias entre creatividad e innovación.	Determinar las características Innovación y creatividad.	El estudiante debe ser Indagador, curioso, respetuoso, tolerante y creativo para identificar problemas y retos para resolver.
Diferencia entre Innovación y creatividad.	Distinguir las características de innovación y creatividad.	Demostrar los tipos de innovación.	
Definición de modelos de negocios	Identificar la definición de modelo de negocios.	Establecer un modelo de negocio.	
Tipos de modelos de negocios	Distinguir los tipos de modelo de negocios.	Determinar los tipos de modelos de negocio.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Trabajos de investigación. Estudio de caso. Aprendizaje basado en metodologías ágiles.	Equipo de cómputo Equipo de Proyección Internet Bibliografía Especializada Papelería Impresora Pintarrón Webinar	Laboratorio / Taller	X
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes desarrollan un análisis de las características, diferencias de innovación y creatividad	A partir de análisis el estudiante deberá ser capaz de elaborar un informe donde explique las diferencias de creatividad e innovación y justifique la utilidad de las mismas.	Rúbrica Lista de cotejo

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-33.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Unidad de Aprendizaje	II. Metodología para Desarrollo de Productos.					
Propósito esperado	El estudiante aplicará una metodología para diseñar y resolver un problema de forma comercial.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	12	Horas del Saber Hacer	18	Horas Totales	30

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Concepto técnicas de diagnóstico	Identificar Técnicas de diagnóstico	Seleccionar las técnicas de diagnóstico	El estudiante debe desarrollar una visión estratégica que permita pensar y planificar utilizando los recursos de manera sostenible y social, para alcanzar los objetivos y metas planteados de manera competitiva para el desarrollo empresarial.
Concepto técnicas para la generación de ideas de negocio	Identificar técnicas para la generación de ideas	Seleccionar las técnicas para la generación de ideas	
Concepto de Design Thinking	Identificar Elementos del Design Thinking	Proponer un problema social que incluya un análisis con los elementos de Design Thinking.	
Etapas de Design Thinking	Relacionar los elementos del Design Thinking	Establecer los elementos del Design Thinking	
Herramientas de los elementos del Design Thinking	Identificar las herramientas en cada elemento del Design Thinking	Formular casos de aplicación de las herramientas del Design Thinking	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Estudio de caso. Aprendizaje basado metodologías ágiles en un entorno real o simulado. Aprendizaje colaborativo.	Equipo de cómputo Equipo de Proyección Internet Bibliografía Especializada Papelería	Laboratorio / Taller	X
		Empresa	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-33.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

	Impresora Pintarrón Webinar		
--	-----------------------------------	--	--

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes desarrollan un análisis de las características, diferencias de innovación y creatividad	A partir de análisis el estudiante deberá ser capaz de elaborar un informe donde explique las diferencias de creatividad e innovación y justifique la utilidad de las mismas.	Rúbrica Lista de cotejo

Unidad de Aprendizaje	III. Proceso de Desarrollo de nuevos productos					
Propósito esperado	El estudiante diseñará un producto o servicio a partir del entorno y su demanda, para solucionar problemas, satisfacción del cliente, evaluando la usabilidad del producto y servicio.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	14	Horas del Saber Hacer	21	Horas Totales	35

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actucional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Gestión de proyectos	Identificar los elementos de la gestión de proyectos	Diseñar una idea que permita resolverla con un enfoque comercial.	El estudiante debe asumir de manera responsable el trabajo colaborativo, la comunicación, respeto, ética y habilidades de liderazgo para realizar actividades en forma individual y en equipo
Etapas de desarrollo de nuevos productos	Determinar las etapas del desarrollo de nuevos productos	Diseñar un plan de las etapas del desarrollo de nuevos productos.	
Modelo comercial	Identificar Modelo comercial y estrategias de competencia	Formular un modelo comercial competitivo.	
Estrategias de competencia	Identificar estrategias de competencia.	Formular estrategias de marketing y comerciales que permitan	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-33.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

		implementar un modelos comercial para la idea de negocios	
--	--	---	--

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	
Estudio de caso. Aprendizaje basado metodologías ágiles en un entorno real o simulado. Aprendizaje colaborativo.	Equipo de cómputo Equipo de Proyección Internet Bibliografía Especializada Papelería Impresora Pintarrón Webinar	Laboratorio / Taller	x
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes desarrollan propuestas de ideas comerciales para satisfacer necesidades o problemas de usuarios y clientes.	A partir de un caso práctico el estudiante elaborará un informe, que contenga: a) idea comercial b) estrategia comercial	Rúbrica Lista de cotejo

Perfil idóneo del docente		
Formación académica	Formación Pedagógica	Experiencia Profesional
Licenciado / Maestro en Mercadotecnia / Maestro en administración de negocios/ Licenciado o maestro en gestión de la Innovación o carrera a fin.	Cursos relacionados con pedagogía, didáctica, educación, habilidades docentes, habilidades socioemocionales y de comunicación, ambientes virtuales de aprendizaje y afines. Formación en evaluación por competencias.	Experiencia docente preferentemente en educación superior. Dos años de experiencia de acuerdo a su formación académica.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-33.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

--	--	--

Referencias bibliográficas					
Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
Schnarch Kirberg, A.	2005	Desarrollo de nuevos productos.	Colombia	McGraw-Hill	9789584103505
Osterwalder, A., Pigneur, Y., Clark, T	2013	Tu modelo de negocio.	España	Grupo Planeta	9788423416363

Referencias digitales			
Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
Design Thinking España.	12/06/24	Design Thinking. Descubre la metodología más potente de Innovación. T	https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/
Sandra Garrido Sotomayo.	12/06/24	¿Qué es el Design Thinking?	https://www.iebschool.com/blog/design-thinking-agile-scrum/

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-33.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	