



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación
Departamento de Producción y Desarrollo

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Nombre de la Unidad de Aprendizaje:	PROCESOS DE ORGANIZACIÓN EMPRESARIAL		1.2. Clave:	PD 116
1.3 Departamento:	PRODUCCIÓN Y DESARROLLO		1.4. Código de Departamento:	PD
1.5. Carga horaria	Teoría: 0 Hrs	Práctica: 40 Hrs	Total:	40 Hrs
1.6 Créditos	1.7 Nivel de formación profesional:		1.8 Tipo de curso (modalidad):	
3	Licenciatura		Taller	
1.9 Prerrequisitos	Unidades de Aprendizaje		Sin prerrequisitos	
	Capacidades y Habilidades previas		Interés en el emprendimiento, la organización, y las problemáticas de espacio en los entornos sociales, para generar propuestas, sentido de responsabilidad, imaginación y creatividad	

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE

2.1 Área de formación	2.2 Licenciatura	2.3 Plan de estudios
Optativa abierta	Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación	LAID

MISIÓN

La Universidad de Guadalajara, en la Carrera de Diseño de Interiores y ambientación tiene como misión Formar profesionales en el Diseño de interiores y Ambientación con un nivel de excelencia dentro de los estándares actuales de competitividad nacional e internacional, para satisfacer las necesidades en el contexto social, sector de industria y comercio, así como del que requiera de sus servicios, con alto sentido de responsabilidad profesional, ética y social

VISIÓN

La Carrera de Diseño de Interiores es una carrera acreditada y está a la vanguardia educativa y tecnológica, los egresados son profesionistas capaces de resolver los problemas planteados por la sociedad, cumpliendo con los estándares internacionales, con mayor capacidad para diseñar, proyectar y ejecutar en cualquier ámbito en el que se le requiera.

PERFIL DEL EGRESADO:

Es un profesional capaz de aportar ideas creativas para soluciones de diseño y ambientación de espacios, que reflejen identidad. Se distingue por su iniciativa y la creatividad mediante una actitud propositiva e innovadora y ser promotor de proyectos de inversión, en los sectores público y la iniciativa privada, desarrollándose en las áreas de diseño, supervisión y ejecución de proyecto.

La función principal del Diseñador de Interiores y Ambientación es resolver problemas de diseño en espacios interiores y su entorno inmediato.

El Diseñador de Interiores y Ambientación puede resolver problemas de espacios en sus diversos géneros, que surjan de la sociedad, aportando soluciones funcionales, útiles y estéticas, así como la capacidad para modificarlos y cambiarles de función de ser requerido.

El Diseñador de Interiores y Ambientación está involucrado con las áreas productivas y enfocadas a los requerimientos de: la vivienda, la cultura, la educación, el gobierno, la religión, la salud pública, la recreación, el deporte entre otros.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA

Los procesos de organización empresarial es importante para el alumno de la *Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación*, ya que le permite adquirir conocimientos y ponerlos en práctica en el ejercicio de su profesión o en la creación de su propia empresa, le permite además desarrollar un espíritu emprendedor, innovador y disruptivo para generar nuevas formas de hacer negocios y crear impacto social favorable en el entorno social, tomando conceptos de la cuádruple hélice y quíntuple hélice.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA

Marketing para el interiorismo, Análisis de Costos y Presupuestos y Presupuestos en el interiorismo, Gestión y evaluación de Proyectos de Interiorismo, Seminario de Legislación

3.- OBJETIVO GENERAL: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso taller

3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar)

Conoce los procesos para constituir formalmente una empresa, así como los beneficios, obligaciones y responsabilidades que conlleva al ejercicio de una actividad empresarial y/o profesional. Analiza los modelos de negocios y su integración. Con fundamentos teóricos y prácticos realiza investigación para proponer productos o servicios al consumidor relacionados al Diseño de Interiores y ambientación.

4.- COMPETENCIAS QUE EL ALUMNO DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES.

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
--------------	-----------------------	----------------------------	--------------------------

COMPETENCIA 1 Conoce la constitución y estructura de una empresa, la importancia de la planeación y Dirección, así como su marco legal.	Identifica las áreas funcionales, operativas, descripciones de puestos y como se realiza un organigrama	Investiga los sectores productivos, giros de empresas, obligaciones fiscales y laborales	Muestra interés al conocer cómo se constituye una empresa y que puede crearse a partir de su propia profesión
COMPETENCIA 2 Conoce el Proceso de Producción en una empresa o industria	Realiza un diagrama de flujo para conocer los tiempos y movimientos y mejora que puede llevar la realización de un prototipo de producto y la medición de la productividad	Analiza costos de acuerdo a las necesidades para producir así como la capacidad de instalación	Fomenta el espíritu de ser competitivo y se relaciona con sus pares
COMPETENCIA 3 Realiza un MODELO de negocios en el lienzo CANVAS como ejercicio individual o en equipo para poner en práctica una idea de negocios a partir de la propuesta de valor.	Reconoce el MODELO CANVAS a través de video y material estudiado conociendo los conceptos para llenar el lienzo	Trabaja de manera individual o en equipo para realizar su lluvia de ideas previa investigación de problemáticas sociales o de entorno.	Demuestra interés por conocer el llenado del lienzo y se entusiasma al terminarlo
COMPETENCIA 4 Entrega de un spitch de negocios en equipo para presentar una propuesta de manera virtual y/o en la Expo Diseña Emprende del CUAAD	Investiga Fuentes de financiamientos Analiza fenómenos socioeconómicos y su influencia en los negocios . Desarrolla un espíritu de servicio en el ejercicio de su profesión.	Investiga Fuentes de financiamientos en la localidad, nacional o internacional. Fomenta el espíritu de ser competitivo Participa en Expos y conferencias. 6. Es solidario y fomenta el respeto y los valores en la Sociedad.	Participa en videoconferencias, lee revistas de negocios y revisa videos de negocios y le gusta el emprendimiento

5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO

La metodología que guiará el aprendizaje de los alumnos es la didáctica reflexiva que incluye las siguientes acciones y tareas de aprendizaje, dividido en 5 temas o contenidos, desarrollando la capacidad analítica y sentido crítico, fortaleciendo los conocimientos para el diseño de interiores y ambientación, conocimiento de las PyMES y las empresas internacionales, el aprendizaje será virtual sincrónico y asincrónico, para que el alumno pueda desarrollar la autogestión, realizar investigación, contenidos en línea a partir de lecturas de la bibliografía obligatoria, adicional y el emprendimiento 3.0 .

a) El profesor proporcionará, de diferentes formas, elementos teóricos a los alumnos en cada tema, para que éstos puedan incorporarlos a la práctica.

b) Los alumnos desarrollarán lluvia de ideas de negocios para elegir la que quieran presentar como parte de su proyecto de negocio a través de un spitch (video)

c) El alumno llevará un seguimiento de los procesos a seguir a través de un checklist de la asignatura.

6. SISTEMA DE ACREDITACIÓN DEL CURSO TALLER

6. A ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN (Asistencia virtual y/o presencial en aula, participación, exámenes, tareas individuales y/o en equipo equipo, entrega final individual y/o en equipo)

6. B EVALUACIÓN

Examen parcial en línea 15%, Examen final en línea 15%, Cumplimiento de tareas 15%, Investigaciones individuales y/o en equipo 10% Asistencias virtuales y/o presenciales 15% Trabajo final 30%

(Abarcará el cumplimiento de las competencias y/o contenido del programa)

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	PORCENTAJE PARCIAL	PORCENTAJE FINAL
COMPETENCIA 1 Entrega práctica de una estructura de empresa incluyendo el organigrama	Conocimiento de los conceptos Integración del documento Investigación Análisis de contenido	25 25 25 25	100
COMPETENCIA 2 Entrega de flujograma de un proceso de producción	Entrega en tiempo Interés por conocer la herramienta gráfica Conocimiento del proceso	50 25 25	100
COMPETENCIA 3 Práctica del lienzo Canvas sobre diseño de un producto o servicio	Realización del lienzo en digital o papel Llenado de todos los rectángulos Presentación	50 25 25	100
COMPETENCIA 4 Entrega de PITCH (Video) ya sea de forma individual o en equipo, donde presenta su plan de negocios	Entrega de video Cumplimiento de requisitos de entrega Investigación y fuentes de referencia	50 25 25	100

7. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Alcaraz, R. (2015) "El Emprendedor de Éxito" Mc. Graw Hill.
Amarau, A. (2008) "Administración para Emprendedores", Pearson

7. A. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Chan, A. (2016). Educación Financiera para padres e hijos. Plataforma Editorial
Macías, S. (2011). Pequeño Cerdito Capitalista. México: Aguilar.

7. B. BIBLIOGRAFIA ADICIONAL

Revista Entrepreneur
Revista Forbes
Revista Pyme
Revista Alto Nivel

8. ACTUALIZACIÓN DEL PROGRAMA

8. 1 Academia
Academia de Administración

8. 2 Responsable
Mtra. Mirna Martínez López, Mtro. José Trinidad Moska Miranda

8.3 Fecha
31/08/2020