

1. DATOS GENERALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE (UA) O ASIGNATURA			
Nombre de la Unidad de Aprendizaje (UA) o Asignatura			Clave de la UA
Diseño de Experimentos			I7432
Modalidad de la UA	Tipo de UA	Área de formación	Valor en créditos
Escolarizada	Curso/taller	Básica común	7
UA de pre-requisito		UA simultaneo	UA posteriores
I7347 Estadística I7348 Probabilidad		ID207 Calidad Total	I7382 Laboratorio de control estadístico
Horas totales de teoría		Horas totales de práctica	Horas totales del curso
68 hrs		34 hrs.	34 hrs.
Licenciatura(s) en que se imparte		Módulo al que pertenece	
Ingeniería Industrial		Módulo 3: Administración de la calidad	
Departamento		Academia a la que pertenece	
Matemáticas		Probabilidad y estadística	
Elaboró		Fecha de elaboración o revisión	
Díaz Caldera Lizbeth Garibay López Cecilia Guzmán Sánchez María de Jesús Mejía Marín María Esther		Noviembre de 2017	

2. DESCRIPCIÓN DE LA UA O ASIGNATURA	
Presentación	
<p>La experimentación es uno de los elementos que más pueden contribuir a la mejora de los productos y procesos en las industrias. La aplicación del Diseño de Experimentos se presenta como una herramienta estadística efectiva para entender y optimizar los procesos y productos en la industria. En esta unidad de aprendizaje se requiere de conocimientos previos de probabilidad y estadística. El alumno desarrollará habilidades de diseño de experimentos, análisis en la interpretación de datos, habilidades de comunicación oral y escrita, así como el uso de un software estadístico.</p>	
Relación con el perfil	
Modular	De egreso
Esta Unidad de Aprendizaje junto con las que conforman el módulo cuatro denominado "Administración de la Calidad" tiene como finalidad que el egresado adquiera la habilidad de evaluar productos o servicios industriales para establecer estándares de calidad, diseño de nuevos productos, resolver problemas de producción, maximizar la confiabilidad del producto y minimizar costos a través de diseño de experimentos.	La Unidad de Aprendizaje de Diseño de experimentos contribuye a proporcionar en el egresado las capacidades para participar en la aplicación, diseño, desarrollo y evaluación de metodologías para lograr sistemas modernos de manufactura y mejorar los procesos en el área industrial; y obtención de productos o servicios de calidad óptima.
Competencias a desarrollar en la UA o Asignatura	

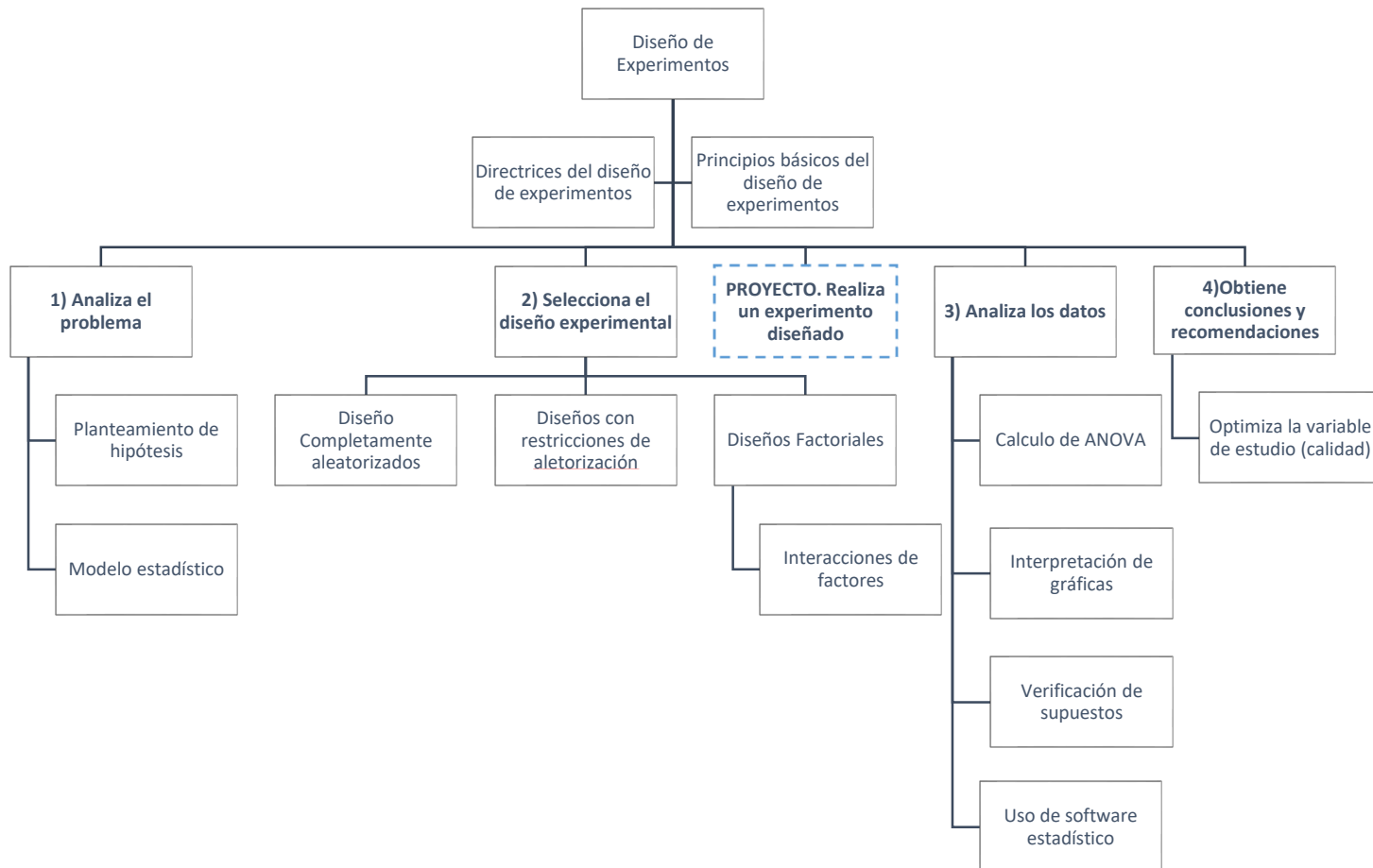
Transversales	Genéricas	Profesionales
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifica y resuelve problemas.</li> <li>✓ Toma decisiones con base a datos estadísticos.</li> <li>✓ Tiene la capacidad de comunicar de forma oral y escrita los resultados de un experimento.</li> <li>✓ Sabe trabajar en equipo.</li> <li>✓ Tiene la capacidad de aplicar conocimientos en el diseño y ejecución de un experimento.</li> <li>✓ Preserva del medio ambiente</li> <li>✓ Desarrolla capacidades de investigación, pensamiento crítico y lógico matemático.</li> <li>✓ Argumenta la solución obtenida de un problema, mediante el lenguaje verbal y matemático.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Evalúa mediante el análisis experimental los problemas.</li> <li>✓ Selecciona el diseño experimental apropiado para una problemática específica considerando el tipo de variables que intervienen.</li> <li>✓ Identifica las pruebas que se deben realizar en el análisis de un experimento dependiendo del diseño utilizado.</li> <li>✓ Analiza experimentos a través de la determinación de parámetros estadísticos.</li> <li>✓ Interpreta tablas, gráficas y símbolos matemáticos.</li> <li>✓ Analiza las relaciones entre las variables involucradas en un proceso real o hipotético para estimar su comportamiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Construye e interpreta modelos estadísticos, mediante la aplicación de la estadística para la comprensión y análisis en los procesos industriales.</li> <li>✓ Propone explicaciones de los resultados obtenidos de datos experimentales mediante un análisis estadístico, e identifica condiciones óptimas en un proceso, para maximizar la confiabilidad, desarrollo e innovación de producto o servicio..</li> <li>✓ Emplea herramientas de software para lograr de forma eficiente la solución de problemas.</li> </ul>
Saberes involucrados en la UA o Asignatura		
Saber (conocimientos)	Saber hacer (habilidades)	Saber ser (actitudes y valores)
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Principios básicos del diseño de experimentos</li> <li>✓ Directrices del diseño de experimentos</li> <li>✓ Diseños experimentales</li> <li>✓ Tipos de supuestos y su verificación</li> <li>✓ Interacción de factores</li> <li>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Analiza el problema de estudiar, identificando factores de estudio, variable de respuesta.</li> <li>✓ Determina las hipótesis a probar.</li> <li>✓ Selecciona de manera adecuada diseños experimentales para determinar la influencia de los factores en un experimento.</li> <li>✓ Realiza los cálculos estadísticos empleados en el análisis de los experimentos.</li> <li>✓ Analiza las gráficas de interacción para determinar la relación existente entre factores.</li> <li>✓ Interpreta de manera adecuada las gráficas de residuales.</li> <li>✓</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra seguridad al hablar y transmitir mensajes.</li> <li>✓ Cumple con los acuerdos establecidos en equipo.</li> <li>✓ Escucha la opinión de sus compañeros y expresa la suya con apertura.</li> <li>✓ Presenta sus productos en tiempo y forma, y demuestra interés y cuidado en su trabajo.</li> <li>✓ Valorar el empleo de herramientas computacionales en el modelado matemático de fenómenos que representan relaciones lineales.</li> </ul>
Producto Integrador Final de la UA o Asignatura		

**Título del Producto:** Proyecto experimental.

**Objetivo:** Propiciar las capacidades analíticas, de abstracción y de pensamiento estadístico que el estudiante requiere para identificar y resolver un problema de aplicación específico, mediante la utilización de los conceptos y procedimientos estadísticos que se desarrollan en la unidad de aprendizaje.

**Descripción:** Realizar un proyecto experimental en el que apliquen un diseño específico y realicen el análisis correspondiente. El proyecto será realizado de manera colaborativa respetando, valorando y escuchando las opiniones de los integrantes del equipo para entregar un producto a tiempo y forma. La finalidad del proyecto es que el alumno comience a desarrollar habilidades para la investigación y que reconozca la utilidad de la aplicación del diseño de experimentos en la solución de problemas. Lo presentarán de forma escrita y oral.

### 3. ORGANIZADOR GRÁFICO DE LOS CONTENIDOS DE LA UA O ASIGNATURA



#### 4. SECUENCIA DEL CURSO POR UNIDADES TEMÁTICAS

##### Unidad temática 1: Principios del diseño de experimentos y su papel en la investigación

**Objetivo de la unidad temática:** Analizar los principios básicos del diseño de experimentos, así como su papel en la investigación.

**Introducción.** En esta unidad es importante abordar los conocimientos básicos para el diseño de experimentos.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
1.1. La variabilidad y la investigación 1.2. ¿Qué es el diseño experimental? 1.3. Principios básicos 1.4. Directrices generales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar y relacionar la variabilidad con el proceso de investigación.</li> <li>Relacionar los conceptos básicos del diseño de experimentos con la investigación.</li> <li>Aplicar la metodología general de la experimentación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Portafolio de evidencias de las actividades realizadas en la unidad temática, que incluye:</li> <li>Investigación conceptos del diseño de experimentos y sus componentes en diversas fuentes bibliográficas.</li> </ul>

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado
Expone los conceptos de variabilidad y de investigación. Proponer la investigación de la definición de diseño experimental.	Investiga los conceptos de variabilidad y de investigación		Computadora, proyector, libro de texto, pizarrón, plumones.	2hrs.
Expone los principios básicos del diseño de experimentos.	Hacer un cuadro comparativo de los principios básicos	Cuadro comparativo de los principios básicos	Computadora, proyector, libro de texto, pizarrón, plumones.	1hr.
Análisis de las directrices generales en la experimentación	Lee documento de las directrices	Reporte de lectura	Computadora, proyector, libro de texto, pizarrón, plumones	1hr.

##### Unidad temática 2: Experimentos con un factor (diseño completamente aleatorizado con un criterio de clasificación)

**Objetivo de la unidad temática:** Conoce y aplica el diseño con un factor completamente aleatorizado.

**Introducción:** En esta unidad será importante el planteamiento de las hipótesis y modelo estadístico del problema a resolver, comprobándolas con el análisis estadístico (ANOVA) y verificando la idoneidad del modelo con la verificación de los supuestos.

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
2.1. Introducción 2.2. Planteamiento de hipótesis y modelos estadísticos 2.3. Análisis estadístico (ANOVA) 2.4. Comparaciones múltiples 2.5. Verificación de supuestos 2.6. Análisis de casos	Analiza la metodología del diseño de experimentos para comprender el efecto de la variación de la variable independiente sobre la variable de respuesta en un experimento con un factor. Revisa los supuestos para verificar la idoneidad del modelo estadístico propuesto.	Problemario resuelto con la metodología del diseño de experimentos para un solo factor.

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado
Desarrollar la exposición de la metodología del diseño de un solo factor .	El alumno en casa analizará la lectura propuesta por el docente acerca del diseño de un solo factor		Computadora	8 hrs.

Comprueba la idoneidad del modelo a través de los supuestos	El alumno resolverá en clase un problema donde se aplique el diseño de un solo factor	.	Calculadora	4 hrs.
Utiliza la tecnología como estrategia didáctica y asesora a los estudiantes en el uso de software estadístico.	Utiliza un software estadístico para resolver un problema	Problemario resuelto	Computadora Software estadístico	2 hrs.

### Unidad temática 3: Diseño con restricciones de aleatorización

**Objetivo de la unidad temática:** Analizar experimentos con restricciones de aleatorización, para determinar los niveles adecuados del factor de estudio que optimizan la variable de respuesta.

#### Introducción:

En esta unidad se estudian diseños de experimentos con restricciones de aleatorización, en situaciones donde existe uno o dos factores que se piensa influyen en la variable de respuesta, para reducir y controlar la varianza del error experimental.

Contenido temático		Saberes involucrados		Producto de la unidad temática	
3.1 Introducción 3.2. ANOVA de diseño de bloques 3.2 ANOVA de diseño de cuadro latino 3.3 Verificación de supuestos 3.4 Análisis de casos		Identifica situaciones experimentales que involucran uno o dos factores externos que pueden afectar al resultado del experimento pero en ellos no existe interés alguno.  Analiza la metodología para formar bloques y cuadros latinos en el diseño experimental.  Realiza los análisis estadísticos para determinar qué nivel o niveles optimizan la variable de respuesta. Verifica la idoneidad del modelo.		Problemario resuelto problemas que involucren experimentos de bloques, así como de cuadro latino.	
Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales	y	Tiempo destinado
Dar a conocer en que situaciones experimentales se debe emplearse las restricciones de aleatorización.	Investigación previa en qué consisten los diseños de bloque y cuadro latino.		Material bibliográfico, referencias electrónicas		30 minutos
Expone el método para la solución de diseños de bloques y da ejemplos.  Asesora en clase el proceso de calcular ANOVA y la interpretación de resultados.	Resolver un problema donde identifique el factor ruido en un experimento por bloques así como calcular el ANOVA, interpretar y realizar análisis complementarios para encontrar el nivel adecuado que optimice la variable de respuesta.		Ejercicios para la clase impresos y/o electrónicos. Calculadora.		2 hrs
Expone el método de cuadro latino y da ejemplos. Asesora en clase el proceso de calcular ANOVA y la interpretación de resultados.	Resolver un problema que implique el diseño de experimentos de cuadro latino.	Problemario resuelto.	Ejercicios para la clase impresos y/o electrónicos. Calculadora.		2hrs.

Asesora la utilización de un software para analizar casos que impliquen el diseño de bloques y cuadro latino.	Utiliza un software para analizar casos que impliquen el diseño de bloques y cuadro latino.	Problemario resuelto.	Computadora	2 hrs.
<b>Unidad temática 4: Diseños de experimentos multifactoriales</b>				
<b>Objetivo de la unidad temática.</b> Analizar los efectos principales y de interacción en el análisis de los diseños multifactoriales con el fin de establecer las condiciones óptimas de operación.				
<b>Introducción:</b> En esta unidad temática se definen los aspectos involucrados en la planeación y análisis de una investigación aplicando un diseño factorial. Se estiman los efectos principales y de interacción; además se analizan las gráficas de interacción para identificar la relación existente entre factores y realizar las recomendaciones de operación que permitan la optimización.				
<b>Contenido temático</b>		<b>Competencias</b>	<b>Producto de la unidad temática</b>	
4.1 Ventajas 4.2. Experimentos con dos factores 4.2.1 ANOVA 4.2.2. Comparaciones múltiples 4.2.3. Verificación de supuestos 4.2.4. Gráficas de interacción 4.3 Diseño y análisis de experimentos con tres factores 4.4 Experimentos multifactoriales análisis de casos		Distingue los tipos de efectos existentes en los diseños factoriales.  Estima los efectos principales y de interacción  Interpreta gráficas de interacción.  Identifica el factor(es) que influyen en un proceso para mejorarlo.	Problemario resuelto que involucre experimentos con 2 y 3 factores.	
<b>Actividades del docente</b>	<b>Actividades del estudiante</b>	<b>Evidencia de la actividad</b>	<b>Recursos materiales y</b>	<b>Tiempo destinado</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Solicita una investigación bibliográfica de las ventajas y desventajas de los diseños factoriales.</li> <li>Expone las características, tipos y aplicaciones de diseños factoriales.</li> </ul>	Realiza un análisis de las ventajas y desventajas de los diseños factoriales		Marcadores. Pintarrón. Borrador.	1h
<ul style="list-style-type: none"> <li>Expone el modelo matemático y análisis estadístico de un diseño de dos factores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuestiona dudas sobre la exposición realizada.</li> </ul> Resuelve en clase un problema de dos factores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Problemario resuelto.</li> </ul>	Marcadores. Pintarrón. Borrador. Calculadora.	3hrs
<ul style="list-style-type: none"> <li>Solicita una investigación bibliográfica de la construcción e interpretación de las gráficas de interacción.</li> <li>Expone las características, tipos y aplicaciones de diseños factoriales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuestiona dudas sobre la exposición realizada.</li> <li>Construye gráficas en clase.</li> </ul> Interpreta gráficas impresas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gráficas de interacción interpretación.</li> </ul>	Marcadores. Pintarrón. Borrador. Calculadora.	2hrs.
Expone el modelo matemático y análisis estadístico de un diseño de tres factores	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuestiona dudas sobre la exposición realizada.</li> <li>Resuelve en clase un problema de tres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Problema resuelto.</li> </ul>	Marcadores. Pintarrón. Borrador.	3hrs

	factores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gráficas de residuales con interpretación</li> </ul>	Calculadora.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta la resolución en software de diseños factoriales.</li> <li>Asesora a los estudiantes en el uso de software estadístico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interpreta gráficas para la verificación de supuestos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuestiona dudas sobre la exposición realizada.</li> <li>Resuelve problemas de 2 factores.</li> <li>Resuelve problemas de 3 factores.</li> </ul>	Lap top. Software Cañón	3hrs

### Unidad temática 5: Diseño factorial 2<sup>k</sup>

**Objetivo de la unidad temática:** Analiza los diseños en los que intervienen varios factores, estos factores con dos niveles cada uno, para estudiar el efecto conjunto de éstos sobre una variable de respuesta.

**Introducción:** En estos diseños se estudiará la simbología de yates, se realizarán los contrastes y efectos para el análisis de la varianza.

Contenido temático	Saberes involucrados		Producto de la unidad temática	
5.1. Introducción 5.2. El diseño 2 <sup>k</sup> 5.3. Efectos del diseño 2 <sup>k</sup> 5.4. Algoritmo de Yates 5.5. Adición de puntos centrales al diseño 2 <sup>k</sup> . 5.6. Análisis de casos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender los conceptos del diseño 2<sup>k</sup> y su uso en la experimentación.</li> <li>Aplicar la adición de puntos centrales al diseño 2<sup>k</sup></li> <li>Analizar casos con estos diseños.</li> </ul>		Portafolio de evidencias de las actividades realizadas en la unidad temática, que incluye: <ol style="list-style-type: none"> <li>Práctica de exploración de los conceptos del diseño 2<sup>k</sup> y 2<sup>k</sup> con puntos centrales.</li> <li>Notas de clase.</li> <li>Ejercicios resueltos.</li> <li>Reporte de investigación de conceptos.</li> </ol>	
Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado
Expone los conceptos básicos del diseño 2 <sup>k</sup> , compara las diferencias con los otros diseños.	Reconoce el concepto, compara las diferencias y da ejemplos verbales de diseños 2 <sup>k</sup>		Computadora, proyector, libro de texto, pizarrón, plumones.	3hrs.
Propone ejercicios de diseño 2 <sup>k</sup>	Resuelve los ejercicios propuestos.	Problemario resuelto	Ejercicios a trabajar y libro de texto.	4hrs.
Explica el algoritmo de Yates.	Investiga el algoritmo de Yates y hace preguntas al profesor, saca sus conclusiones del uso del algoritmo.		Computadora, proyector, libro de texto, pizarrón, plumones.	1hrs.
Expone la adición de puntos centrales y propone resolver ejercicios con adición de puntos centrales.	Resuelve los ejercicios propuestos	Problemario resuelto	Ejercicios a trabajar y libro de texto.	2hrs.
Asigna casos para su análisis.	Resuelve los ejercicios propuestos.		Ejercicios a trabajar y libro de texto.	2hrs.

### Unidad temática 6: Diseños factoriales fraccionados

**Objetivo de la unidad temática:** Analiza los diseños en los que se pueden analizar diferentes factores con dos niveles cada uno, con la ventaja que en estos diseños se reduce de manera importante el número de tratamientos experimentales.

**Introducción:** En esta unidad temática se comienza fraccionando el diseño, además de seguir con los efectos y contrastes para el análisis de la varianza

Contenido temático	Saberes involucrados	Producto de la unidad temática
--------------------	----------------------	--------------------------------

6.1. Diseño 2 <sup>k-p</sup> fracción un medio 6.2. Análisis de casos		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender los conceptos del diseño 2<sup>k</sup> fraccionado y su uso en la experimentación.</li> <li>Aplica los diseños 2<sup>k</sup> fraccionado</li> <li>Analizar casos con estos diseños.</li> </ul>	Problemario resuelto con diseños 2 <sup>k</sup> y 2 <sup>k</sup> con puntos al centro.	
Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado
Expone los conceptos básicos del diseño 2 <sup>k</sup> fraccionado, compara las diferencias con los diseños 2 <sup>k</sup> .			Marcadores. Pintarrón. Borrador.	2hrs.
Asigna casos para su análisis.	Resuelve los ejercicios propuestos	Problemario resuelto	Lap top. Software Cañón	2hrs.
<b>5. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN</b>				
<b>Requerimientos de acreditación:</b>				
Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en el periodo ordinario, debe tener un mínimo de asistencia del 80% a clases. Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en el periodo extraordinario, debe tener un mínimo de asistencia del 65% a clases. Para aprobar la Unidad de Aprendizaje el estudiante requiere una calificación mínima de 60.				
<b>Criterios generales de evaluación:</b>				
Para la evaluación se tendrán en cuenta los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Portafolio de evidencias:</b> tendrá investigaciones bibliográficas, solución de problemas, cuestionarios parciales y cuestionario General y será evaluado según la rúbrica propuesta por la academia.             <ul style="list-style-type: none"> <li>I. Conocer el grado de dominio que el alumno ha obtenido sobre la materia;</li> <li>II. Verificar el grado de avance del programa de la materia, de conformidad con lo establecido en el artículo 21 del Reglamento General de Planes de Estudio de la Universidad de Guadalajara;</li> <li>III. Aplicarse como parte de la evaluación institucional, y</li> <li>IV. Conocer el grado de homogeneidad en los aprendizajes logrados por los alumnos de la misma materia, que recibieron el curso con distintos profesores.</li> </ul> </li> <li><b>Cuestionarios definidos por el profesor:</b> se aplican para verificar en determinados periodos del desarrollo de la UA el avance de los aprendizajes obtenidos por los alumnos, de acuerdo a los objetivos señalados en el programa de estudio.</li> <li><b>Actitudes y valores:</b> tomando en cuenta puntualidad, respeto entre pares, participación, limpieza, orden, equipo de salud ocupacional y trabajo en equipo.</li> </ul>				
<b>Valoración por parte del Docente en la retroalimentación continua del curso:</b> considerando si el alumno atiende a las recomendaciones del profesor.				
<b>Evidencias o Productos</b>				
Evidencia o producto	Competencias y saberes involucrados	Contenidos temáticos	Ponderación	
Cuadro comparativo de los principios básicos	Relacionar los conceptos básicos del diseño de experimentos con la investigación	1.1. Principios básicos	2%	
Reporte de lectura	Relacionar los conceptos básicos del diseño de experimentos con la investigación	1.1. Directrices generales	2%	



Problemario resuelto	Analiza y reporta en un problema de caso el diseño de un solo factor.	2.6. Análisis de casos	2%
Problemario resuelto.	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño de bloques.	3.2. ANOVA de diseño de bloques	2%
Problemario resuelto.	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño de cuadro latino.	3.3 ANOVA de diseño de cuadro latino	2%
Problemario resuelto.	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño	4.2 Experimentos con dos factores	2%
Gráficas de interacción con interpretación	Interpreta	4.2.4. Gráficas de interacción	2%
Problemario resuelto.	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño de experimentos con tres factores	4.3 Diseño y análisis de experimentos con tres factores	3%
Gráficas de residuales con interpretación	Interpreta	4.3. Diseño y análisis de experimentos con tres factores	2%
PDF de la solución con interpretaciones de los problemas.	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño de experimentos con tres factores	4.3 Diseño y análisis de experimentos con tres factores	2%
Problemario resuelto.	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño	5.1. El diseño 2 <sup>k</sup>	3%
Problemario resuelto	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño 2 <sup>k</sup>	5.1. Adición de puntos centrales al diseño 2 <sup>k</sup> .	3%
Problemario resuelto	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño 2 <sup>k-p</sup> fracción un medio	6.2. Análisis de casos	3%
Criterios de forma	<ul style="list-style-type: none"><li>Responsabilidad</li></ul> Entrega en tiempo y forma de las actividades complementarias.	Todas unidades temáticas	10%
Cuestionarios Parciales.	Los señalados en las unidades temáticas correspondientes	Primero: Unidades temáticas: 1,2 y 3 Segundo: Unidades temáticas 4 y 5	30%
Producto final			
Descripción		Evaluación	
Título: Proyecto experimental		<b>Criterios de fondo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Las ideas son claras y precisas.</li><li>✓ La información es coherente y correcta.</li><li>✓ Reflexiona y aborda todos los aspectos solicitados.</li><li>✓ Demuestra dominio del tema en cuestión.</li><li>✓ Originalidad.</li></ul> <b>Criterios de forma:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Documento impreso o digital. Con buena presentación.</li><li>✓ La ortografía es impecable.</li><li>✓ Puntualidad de entrega.</li></ul>	<b>Ponderación</b>
Objetivo: Aplicar los conocimientos adquiridos en el desarrollo de un proyecto experimental donde aplique un tipo de diseño experimental estudiado.			30%
Caracterización: Exposición frente a grupo, sobre el planteamiento y solución de un problema de aplicación, donde demuestre los conocimientos y habilidades desarrollados durante el curso, utilizando software.			

## 6. REFERENCIAS Y APOYOS

Referencias bibliográficas				
Referencias básicas				
Autor (Apellido, Nombre)	Año	Título	Editorial	Enlace o biblioteca virtual donde esté disponible (en su caso)
Gutiérrez Porfirio, María de Jesús Guzmán, Díaz Lizbeth	2009	Elementos de diseño de experimentos	Astra ediciones	<a href="http://www.adidex.com/files/elementos_enero_2010.pdf">http://www.adidex.com/files/elementos_enero_2010.pdf</a>
Gutiérrez Pulido H y De la Vara Salazar R.	2008	Análisis y diseño de experimentos	Mc Graw Hill	
Montgomery D.C.	2008	Diseño y análisis de experimentos	Limusa Wiley	<a href="https://www.yyy.files.wordpress.com/2013/02/disec3b1o-de-experimentosmontgomery.pdf">https://www.yyy.files.wordpress.com/2013/02/disec3b1o-de-experimentosmontgomery.pdf</a>
Box G. E., Hunter J.S. y Hunter W.G.	2008	Estadística para investigadores. Diseño, innovación y descubrimiento	Reverté	
Gad Shayne C.	2006	Statistics and experimental desing for toxicologists and pharmacologists	CRc Press	
Wu C. F. J. y Hamada	2000	Experiments. Planning, analysis and parameter design optimization.	Wiley Interscience	
Apoyos (videos, presentaciones, bibliografía recomendada para el estudiante)				
<p><b>Unidad temática 1:</b></p> <p><b>Unidad temática 2:</b> <a href="http://youtu.be/xxWRVteeRu8">http://youtu.be/xxWRVteeRu8</a> Unifactorial</p> <p><b>Unidad temática 3:</b> <a href="http://youtu.be/HiWkwJDWdBc">http://youtu.be/HiWkwJDWdBc</a> Diseño bloques</p> <p><b>Unidad temática 4:</b> <a href="http://youtu.be/tmW76GMSMKU">http://youtu.be/tmW76GMSMKU</a> Dos factores (diseño multifactorial)  <a href="http://youtu.be/eHlb9npvUo">http://youtu.be/eHlb9npvUo</a> 3 factores (Diseño multifactorial)</p> <p><b>Unidad temática 5:</b> <a href="http://youtu.be/MnvdIDUUq6w">http://youtu.be/MnvdIDUUq6w</a> Dos a la K replicado (tres factores)  <a href="http://youtu.be/0WUABYQqVWE">http://youtu.be/0WUABYQqVWE</a> Diseño dos a la K con puntos centrales</p> <p><b>Unidad temática 6:</b> <a href="http://youtu.be/QzZmFs8R_9A">http://youtu.be/QzZmFs8R_9A</a> Diseño fracción un medio</p>				