



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

1. DATOS GENERALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE (UA) O ASIGNATURA			
<b>Nombre de la Unidad de Aprendizaje (UA) o Asignatura</b>			<b>Clave de la UA</b>
Diseño de Experimentos			I5874
<b>Modalidad de la UA</b>	<b>Tipo de UA</b>	<b>Área de formación</b>	<b>Valor en créditos</b>
Escolarizada	Curso Taller	Básica Común Obligatoria	7
<b>UA de pre-requisito</b>	<b>UA simultaneo</b>	<b>UA posteriores</b>	
I6125 Bioestadística	Ninguno	Ninguno	
<b>Horas totales de teoría</b>	<b>Horas totales de práctica</b>	<b>Horas totales del curso</b>	
34	34	68	
<b>Licenciatura(s) en que se imparte</b>		<b>Módulo al que pertenece</b>	
Licenciatura en Químico Farmacéutico Biólogo Ingeniería Química		Microbiología	
<b>Departamento</b>		<b>Academia a la que pertenece</b>	
Matemáticas		Probabilidad y Estadísticas	
<b>Elaboró</b>		<b>Fecha de elaboración o revisión</b>	
Díaz Caldera Lizbeth Garibay López Cecilia Guzmán Sánchez María de Jesús Mejía Marín María Esther		Octubre 2017	



**2. DESCRIPCIÓN DE LA UA O ASIGNATURA**

**Presentación**

El Curso Taller de Diseño de Experimentos es una UA que le permite al estudiante desarrollar las habilidades de planeación y análisis de un experimento para contribuir a la resolución de problemas a través de la experimentación, conocer un fenómeno o mejorar un proceso.

**Relación con el perfil**

**Modular**

Esta Unidad de Aprendizaje junto con las que conforman el módulo 4 “Microbiología” tiene como finalidad que el egresado adquiera la habilidad de Evaluar microbiológicamente los medicamentos para su seguridad; la calidad e inocuidad del agua y alimentos a través de diseños experimentales.

**De egreso**

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 innovar y mejorar los procesos en el área clínica y farmacéutica; y obtención de alimentos inocuos para coadyuvar en la salud y bienestar de la población con actitud de servicio.

**Competencias a desarrollar en la UA o Asignatura**

**Transversales**

- ✓ Toma decisiones con base en datos estadísticos.
- ✓ Comunica sus ideas de forma oral y escrita
- ✓ Diseño y ejecuta experimentos.
- ✓ Desarrolla capacidades de investigación, pensamiento crítico y lógico matemático.
- ✓ Argumenta la solución obtenida de un problema, mediante el lenguaje verbal y matemático.

**Genéricas**

- ✓ Evalúa mediante el análisis experimental los problemas.
- ✓ Selecciona el diseño experimental apropiado para una problemática específica considerando el tipo de variables que intervienen.
- ✓ Identifica las pruebas que se deben realizar en el análisis de un experimento dependiendo del diseño utilizado.
- ✓ Analiza experimentos a través de la determinación de parámetros estadísticos.
- ✓ Interpreta tablas, gráficas y símbolos matemáticos.
- ✓ Analiza las relaciones entre las variables involucradas en un proceso real o hipotético para estimar su comportamiento.

**Profesionales**

- ✓ Construye e interpreta modelos estadísticos, mediante la aplicación de la estadística para la comprensión y análisis de fenómenos del área de la salud e ingeniería.
- ✓ Propone explicaciones de los resultados obtenidos mediante procedimientos matemáticos y los contrasta con modelos establecidos o situaciones reales.
- ✓ Emplea herramientas de software para lograr de forma eficiente la solución de problemas.

**Saberes involucrados en la UA o Asignatura**

**Saber (conocimientos)**

**Saber hacer (habilidades)**

**Saber ser (actitudes y valores)**



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Principios básicos del diseño de experimentos</li><li>✓ Diseños experimentales</li><li>✓ Tipos de supuestos y su verificación</li><li>✓ Interacción de factores</li><li>✓ Aleatorización</li><li>✓ Directrices del diseño de experimentos</li><li>✓ Réplica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Selecciona de manera adecuada diseños experimentales para determinar la influencia de los factores en un experimento.</li><li>✓ Determina las hipótesis a probar.</li><li>✓ Realiza los cálculos estadísticos empleados en el análisis de los experimentos.</li><li>✓ Interpreta de manera adecuada las gráficas de residuales.</li><li>✓ Analiza las gráficas de interacción para determinar la relación existente entre factores.</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

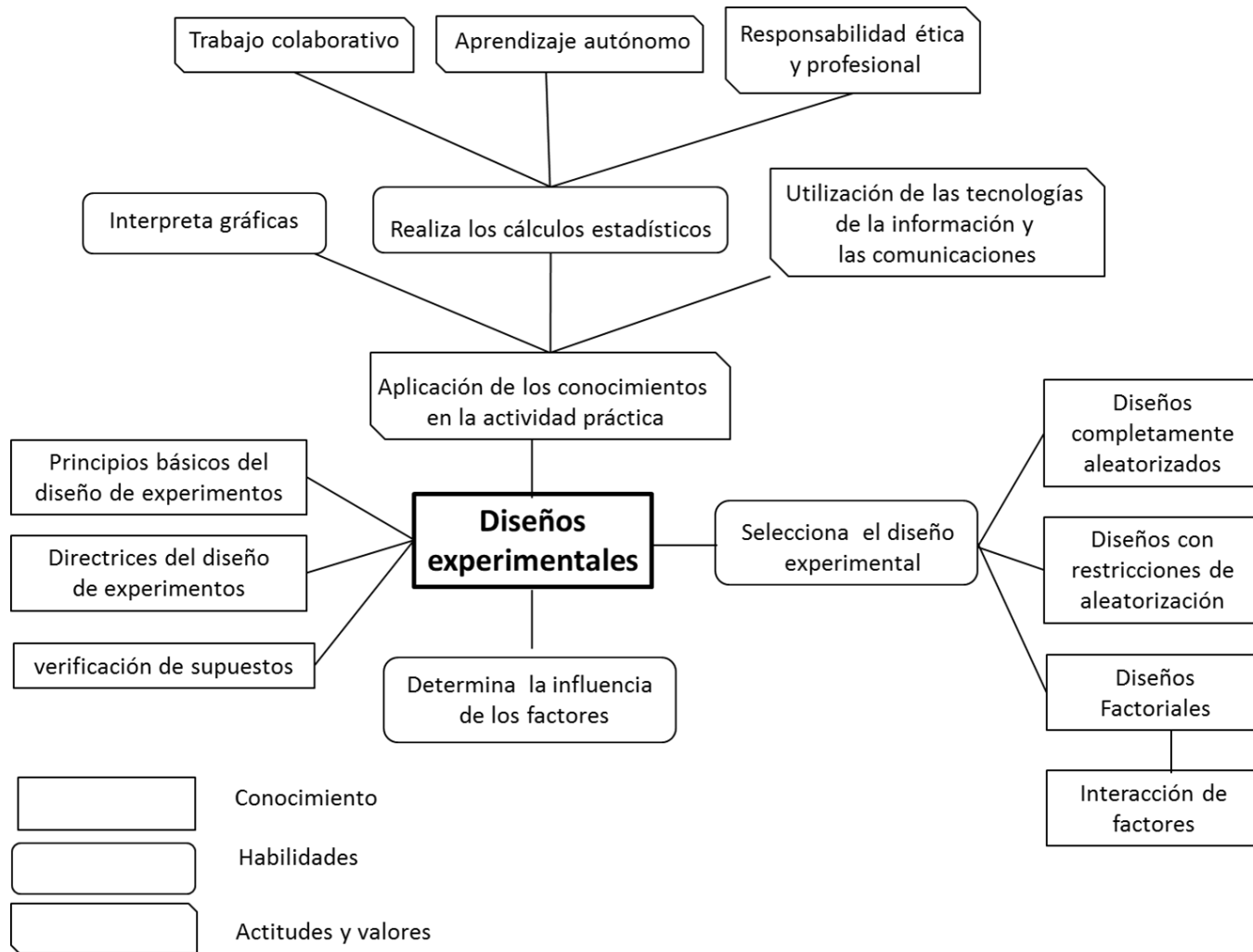
**Título del Producto:** Proyecto experimental.

**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 (4 hrs).**

**Objetivo de la unidad temática:** Conocer 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>	Portafolio de evidencias de las actividades realizadas en la unidad temática, que incluye: <ul style="list-style-type: none"> <li>Investigación conceptos del diseño de experimentos y sus componentes en diversas fuentes bibliográficas.</li> </ul>

**Unidad temática 2: Experimentos con un factor (diseño completamente aleatorizado con un criterio de clasificación) (14 hrs).**

**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.

**Unidad temática 3: Diseño con restricciones de aleatorización (6:30 hrs).**

**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	Identifica situaciones experimentales que involucran uno o dos factores externos que pueden afectar al resultado del experimento pero en ellos no existe interés alguno.	Problemario resuelto problemas que involucren experimentos de bloques, así como de cuadro latino.



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

3.4 Análisis de casos	<p>Analiza la metodología para formar bloques y cuadros latinos en el diseño experimental.</p> <p>Realiza los análisis estadísticos para determinar qué nivel o niveles optimizan la variable de respuesta.</p> <p>Verifica la idoneidad del modelo.</p>	
-----------------------	--	--

## Unidad temática 4: Diseños de experimentos multifactoriales (12 hrs).

**Objetivo de la unidad temática.** Analizar los efectos principales y de interacción en el análisis de los diseños multifactoriales con el fin de establecer las condiciones óptimas de operación.

**Introducción:** 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.

Contenido temático	Competencias	Producto de la unidad temática
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.

## Unidad temática 5: Diseño factorial $2^k$ (12 hrs).

**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 $2^k$ 5.3. Efectos del diseño $2^k$ 5.4. Algoritmo de Yates 5.5. Adición de puntos centrales al diseño $2^k$ . 5.6. Análisis de casos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender los conceptos del diseño <math>2^k</math> y su uso en la experimentación.</li> <li>Aplicar la adición de puntos centrales al diseño <math>2^k</math></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 <math>2^k</math> y <math>2^k</math> con puntos centrales.</li> <li>Notas de clase.</li> <li>Ejercicios resueltos.</li> <li>Reporte de investigación de conceptos.</li> </ol>

## Unidad temática 6: Diseños factoriales fraccionados (4 hrs).



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

**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 $2^{k-p}$ fracción un medio 6.2. Análisis de casos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender los conceptos del diseño <math>2^k</math> fraccionado y su uso en la experimentación.</li> <li>Aplica los diseños <math>2^k</math> fraccionado</li> <li>Analizar casos con estos diseños.</li> </ul>	Problemario resuelto con diseños $2^k$ y $2^k$ con puntos al centro.

## 5. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### Requerimientos de acreditación:

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.

### Criterios generales de evaluación:

Para la evaluación se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Portafolio de evidencias:** tendrá investigaciones bibliográficas, solución de problemas, cuestionarios parciales y cuestionario General y será evaluado según la rúbrica propuesta por la academia.
  - Conocer el grado de dominio que el alumno ha obtenido sobre la materia;
  - 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;
  - Aplicarse como parte de la evaluación institucional, y
  - Conocer el grado de homogeneidad en los aprendizajes logrados por los alumnos de la misma materia, que recibieron el curso con distintos profesores.
- Cuestionarios definidos por el profesor:** 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.
- Actitudes y valores:** tomando en cuenta puntualidad, respeto entre pares, participación, limpieza, orden, equipo de salud ocupacional y trabajo en equipo.

**Valoración por parte del Docente en la retroalimentación continúa del curso:** considerando si el alumno atiende a las recomendaciones del profesor.

### Evidencias o Productos

Evidencia o producto	Competencias y saberes involucrados	Contenidos temáticos	Ponderación
----------------------	-------------------------------------	----------------------	-------------



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

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 $2^k$	3%
Problemario resuelto	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño $2^k$	5.1. Adición de puntos centrales al diseño $2^k$ .	3%
Problemario resuelto	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño $2^{k-p}$ 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%
<b>Producto final</b>			
<b>Descripción</b>		<b>Evaluación</b>	
<b>Título:</b> Proyecto experimental		<b>Criterios de fondo:</b>	<b>Ponderación</b>





# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p><b>Objetivo:</b> Aplicar los conocimientos adquiridos en el desarrollo de un proyecto experimental donde aplique un tipo de diseño experimental estudiado.</p>	<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> </ul>	
<p><b>Caracterización:</b> 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Demuestra dominio del tema en cuestión.</li> <li>✓ Originalidad.</li> </ul>	30%
	<p><b>Criterios de forma:</b></p> <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>	

## 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	
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	
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)

**Unidad temática 1:**

**Unidad temática 2:** <http://youtu.be/xxWRVteeRu8> Unifactorial

**Unidad temática 3:** <http://youtu.be/HiWkwJDWdBc> Diseño bloques

**Unidad temática 4:** <http://youtu.be/tmW76GMSMKU> Dos factores (diseño multifactorial)

<http://youtu.be/eHlb9npxVUo> 3 factores (Diseño multifactorial)

**Unidad temática 5:** <http://youtu.be/MnvdIDUUq6w> Dos a la K replicado (tres factores)

<http://youtu.be/0WUABYQqVWE> Diseño dos a la K con puntos centrales

**Unidad temática 6:** [http://youtu.be/QzZmFs8R\\_9A](http://youtu.be/QzZmFs8R_9A) Diseño fracción un medio



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA