PROGRAMA

GESTIÓN PARA ESTABLECIMIENTOS DE ALIMENTOS Y BEBIDAS - Código 621308

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** GESTIÓN PARA ESTABLECIMIENTOS DE ALIMENTOS Y BEBIDAS.
- **Código del Programa de Formación:** 621308
- **Nombre del Proyecto:** N/A
- **Fase del Proyecto:** N/A.
- **Actividad de Proyecto**: N/A
- **Competencia:** Definir prototipos de productos según oportunidades detectadas y condiciones técnicas y financieras de la organización.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:**
  - Identificar productos o servicios con oportunidades de mejoramiento.
  - Realizar estudios técnicos para generar nuevos productos y/o servicios de acuerdo con propuestas de mejoramiento o innovación establecidas.
  - Verificar Elaborar propuestas competitivas de mejoramiento o innovación de productos y/o servicios para el sector según políticas de la organización.
  - Desarrollar nuevos productos y/o servicios basados en pruebas técnicas y proyección del mercado.
- **Duración de la Guía:** 200 horas.

2. PRESENTACIÓN

Un prototipo en sentido genérico es una implementación parcial pero concreta de un sistema o una parte de este que principalmente se crean para explorar cuestiones sobre aspectos muy diversos del sistema durante el desarrollo del mismo.

En esta competencia, recibirá elementos que le ayudarán a evidenciar y desarrollar los elementos determinantes para una acertada definición de prototipos. Activará habilidades para visualizar modelos y generar estrategias para gestar, proponer y desarrollar un prototipo; aprenderá a Identificar productos o servicios con oportunidades de mejoramiento, Realizar estudios técnicos para generar nuevos productos y/o servicios de acuerdo con propuestas de mejoramiento o innovación, Elaborar propuestas competitivas de mejoramiento o innovación de productos y/o servicios y finalmente, Desarrollar nuevos productos y/o servicios basados en pruebas técnicas y proyección del mercado.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad: Reflexión inicial - La investigación, conceptos y bondades

3.1.1. Lea con atención los siguientes textos:

- El desarrollo de un nuevo producto es el proceso en marketing mediante el cual se plantea participar en un determinado mercado a través de la inclusión en el mismo de un producto o servicio novedoso, o con una completa modificación y/o actualización de uno anterior.

- Las bases en las cuales se sustenta el proceso de desarrollo de un producto son la investigación y diseño de productos o servicios que lleguen a satisfacer y responder a los gustos y necesidades que cada mercado plantea.

- Podría considerarse como nuevo producto o servicio aquel dirigido a nuevas necesidades de los consumidores, o aquel que presente algún cambio sustancial de productos existentes, incluso llegando a dejar obsoleto lo anterior.

- Estos procesos de desarrollo suelen tener altos costos y no siempre está garantizado su éxito, lo que obliga a las empresas a contar con un alto nivel de planificación para diversas pruebas previas, intensivas estrategias de marketing y publicidad y otros muchos puntos a tener en cuenta desde el punto de vista estratégico.

3.1.2. Observe el video “Comida de diseño (La Noche Temática)”.
(enlace: https://www.youtube.com/watch?v=QVUocyL1aLU&t=1442s)

3.1.3. De acuerdo con los textos expuestos y con el video visto, reflexione y fije una posición sobre lo siguiente:

- ¿Qué opinión tiene sobre el papel que juega el diseño de productos o servicios para el desarrollo de una empresa?
- ¿Cuáles aspectos considera de mayor atención durante el diseño de un prototipo de productos o servicios?
- En general cite tres aspectos en la definición de un producto exitoso para el mercado de los alimentos.

3.1.4. Ahora, socialice sus respuestas en reunión con 3 compañeros y produzcan un criterio conjunto que deberá ser compartido con el resto del grupo a manera de sustentación. Finalmente, participará con todo el grupo en el conversatorio dirigido por el Instructor.

Ambiente Requerido: Ambiente de aprendizaje SENA asignado
Materiales: Papel, lapiceros, tablero, marcador, tablero y video vean.

3.2. **Actividad de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.**

- **Nombre de la actividad:** "Productos y/o Servicios". La actividad tiene como propósito, que realice un ejercicio que lo acerque a reconocer lo que son Productos y servicios: concepto, tipos, categorías. Características extrínsecas e intrínsecas. Aspectos psicosociales.

3.2.1 Va a identificar, valorar y reconocer de manera precisa la diferencia entre productos y servicios. Para ello, cada aprendiz deberá dibujar en una hoja de papel, un producto Y/o servicio que ha considerado es exitoso en el mercado o que le ha impactado por diferentes circunstancias. A partir del dibujo deberá realizar una introspección de que lo caracteriza como producto y/o como servicio.
Posteriormente, se integrará un equipo de tres (3) aprendices. Una vez organizados, Cada aprendiz socializará en su grupo de trabajo el dibujo que ha realizado. Finalmente, cada grupo seleccionará uno de los dibujos y será sustentado en plenaria. La actividad finaliza con un conversatorio dirigido por el instructor.

Ambiente Requerido: Ambiente de aprendizaje SENA asignado
Materiales: Papel, lapiceros, tablero, marcador, tablero y video bean.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

3.3.1. **Reconocer el entorno del sector económico al que está vinculado el programa de formación teniendo en cuenta la caracterización brindada a partir de fuentes de información del sector económico**

• Realice la lectura del Material Mentalidad Emprendedora. Se cumplirá desde el material entregado por el instructor.

• Observe la película “Spare Parts” (Los inventores – partes sobrantes), que proyectará el instructor.

• De acuerdo con la lectura y la película, individualmente reflexione entorno a ello, escriba sus reflexiones y participe en el conversatorio dirigido por el Instructor.

• Intégrese con sus compañeros en un equipo de trabajo de cuatro (4) aprendices. El objetivo es conocer acerca del ecosistema del emprendimiento en Colombia (Ley 1014 de 2006, Ley 789 de 2002, Ley 1286 de 2009 Ciencia, Tecnología e innovación y Fuentes de Financiación) temas que encontrará en lectura que entregará el instructor.

• A partir de la información adquirida, se realizará una dinámica “tipo debate”, que facilite la apropiación de la temática expuesta. Para su ejecución, debe integrar un grupo de cuatro (4) aprendices, seleccionados por el instructor. A cada grupo se le asignará un rol (defensor, contrario, optimista, pesimista e diferente). Se pide a cada grupo que en equipo elaboren una argumentación sobre el tema, asumiendo la postura asignada en su rol. Una vez estén preparados los grupos, se dará inicio al debate teniendo al instructor como moderador.

• Consulte con su equipo de trabajo cuales son las oportunidades, amenazas, tendencias y situación actual del entorno económico que se relaciona con el programa de formación en el que está matriculado y participe en el debate direccionado por el instructor. Para la realización de esta actividad debe consultar páginas de que contengan información sobre el sector económico.

"El ciclo de Vida de los productos". La actividad tiene como propósito, que realice un ejercicio que lo acerque a un enfoque del “estado” estratégico de los productos y se interiorice sobre las acciones a seguir.

3.2.1 Va a identificar, valorar y reconocer de manera precisa que comportamiento presentan los productos o servicios a lo largo de su periodo útil. De la misma manera, podrá Identificar oportunidades de innovación o mejoramiento de producto o servicio.