



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

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 Experimental			17516
Modalidad de la UA	Tipo de UA	Área de formación	Valor en créditos
Escolarizada	Curso/Taller	Básica Particular	7
UA de pre-requisito		UA simultaneo	UA posteriores
Probabilidad y Estadística		Ninguno	Ninguno
Horas totales de teoría		Horas totales de práctica	Horas totales del curso
26		25	51
Licenciatura(s) en que se imparte		Módulo al que pertenece	
Licenciatura en Química		Prevención y solución de problemas en el área de química	
Departamento		Academia a la que pertenece	
Física		Metodología y Experimentación	
Elaboró		Fecha de elaboración o revisión	
Arturo Figueroa, Sandra Luz Álvarez , Alma L Rodríguez, Israel Ceja Andrade		05/02/2021	

Handwritten signatures and notes in blue ink:

- Top right: *Juan*
- Middle right: *Jedro*
- Bottom right: *Jaime Francisco Almaguer Medina Alvarez Pazos S.*
- Center: *Luis M. M.*
- Bottom left: *min nichols hr*
- Other illegible signatures and scribbles.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

2. DESCRIPCIÓN DE LA UA O ASIGNATURA

Presentación

El Curso Taller de Diseño de Experimentos, es una UA que permite al estudiante aplicar el diseño experimental para identificar y cuantificar las causas de un efecto dentro de un proceso industrial o experimental con la finalidad de optimizar el proceso y mejorar la calidad con un nivel de confianza. El estudiante aplica los diferentes modelos de diseños de acuerdo a las necesidades de los entornos laborales o de investigación de donde surge el problema y la necesidad de dar una solución satisfactoria.

Relación con el perfil

Modular

La Unidad de Aprendizaje tiene como objetivo conocer y aplicar las bases del diseño de experimentos, teniendo como punto de partida el análisis de la variabilidad que caracteriza a los procesos de síntesis y purificación de compuestos y tratamientos fisicoquímicos. A fin de lograr el análisis exhaustivo de la variabilidad se utiliza el software estadístico STATGRAPHICS.

De egreso

La Unidad de Aprendizaje de Diseño Experimental contribuye a proporcionar en el egresado las competencias para participar en la aplicación, desarrollo e interpretación de las metodologías estadísticas para sintetizar y purificar compuestos mediante reacciones químicas y tratamientos fisicoquímicos.

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 ciencia de los materiales.
- ✓ 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.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Saberes involucrados en la UA o Asignatura		
Saber (conocimientos)	Saber hacer (habilidades)	Saber ser (actitudes y valores)
<ul style="list-style-type: none">✓ Principios básicos del diseño de experimentos✓ Diseños experimentales✓ Tipos de supuestos y su verificación✓ Interacción de factores✓ Aleatorización✓ Directrices del diseño de experimentos✓ Réplica	<ul style="list-style-type: none">✓ Selecciona de manera adecuada diseños experimentales para determinar la influencia de los factores en un experimento.✓ Determina las hipótesis a probar.✓ Realiza los cálculos estadísticos empleados en el análisis de los experimentos.✓ Interpreta de manera adecuada las gráficas de residuales.✓ Analiza las gráficas de interacción para determinar la relación existente entre factores.	<ul style="list-style-type: none">✓ Muestra seguridad al hablar y transmitir mensajes.✓ Cumple con los acuerdos establecidos en equipo.✓ Escucha la opinión de sus compañeros y expresa la suya con apertura.✓ Presenta sus productos en tiempo y forma, y demuestra interés y cuidado en su trabajo.✓ Valorar el empleo de herramientas computacionales en el modelado matemático de fenómenos que representan relaciones lineales.
Producto Integrador Final de la UA o Asignatura		
<p>Título del Producto: Proyecto experimental.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>		

Sin nicho

[Handwritten signatures]

J. L. H. T.

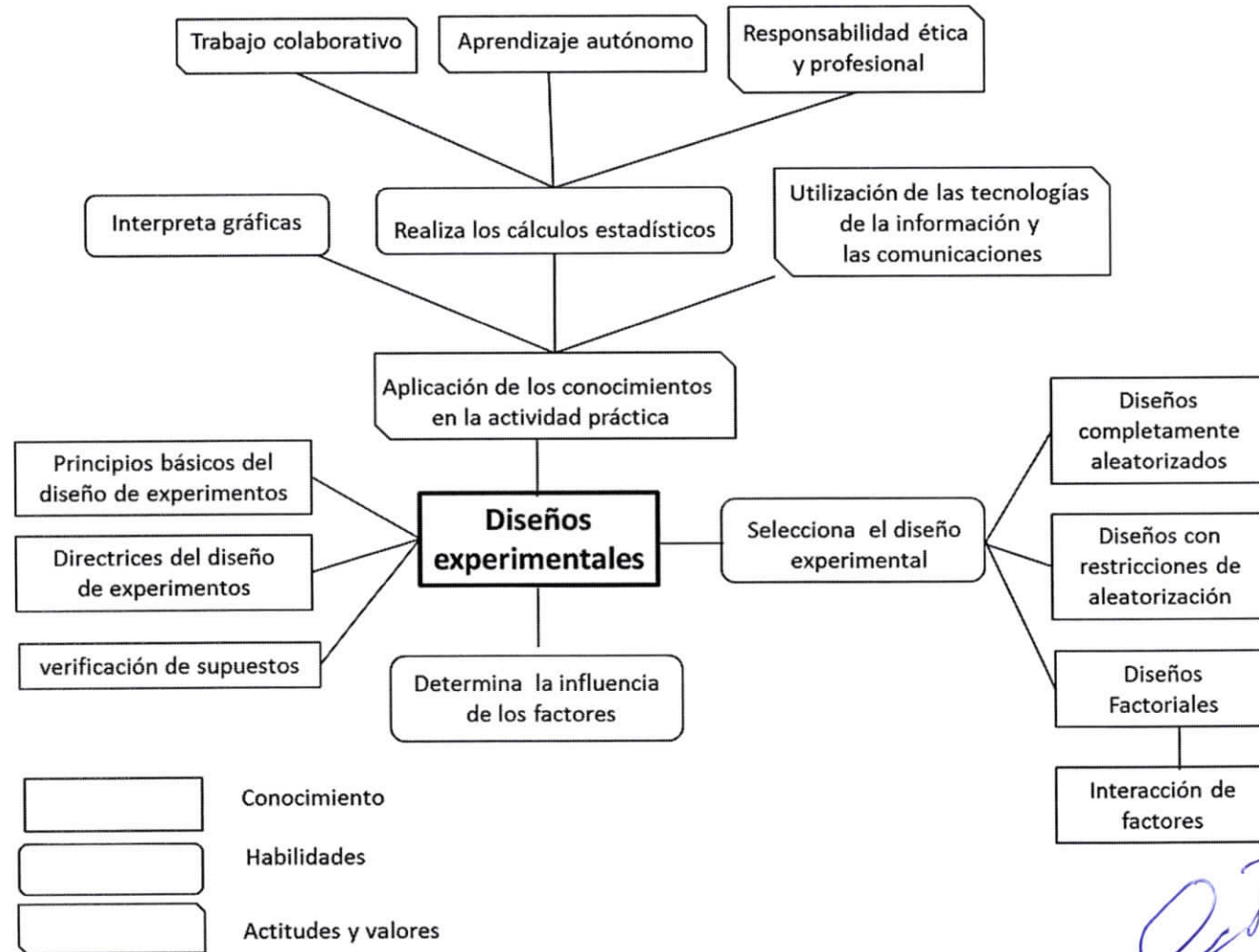
Alvarez Dora S.

Jalman

Luis M. N.



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



[Handwritten scribble]

con nicho hor
[Signature]

[Signature]

L.H.L.

[Signature]

[Signature]
Alvarez Pagan S.
[Signature]
Luis M.V.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

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: 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"> Analizar y relacionar la variabilidad con el proceso de investigación. Relacionar los conceptos básicos del diseño de experimentos con la investigación. Aplicar la metodología general de la experimentación. 	Portafolio de evidencias de las actividades realizadas en la unidad temática, que incluye: <ul style="list-style-type: none"> Investigación conceptos del diseño de experimentos y sus componentes en diversas fuentes bibliográficas.

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 2.7. Software estadístico	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. Aplica software estadístico en la solución de problemas.	Problemario resuelto con la metodología del diseño de experimentos para un solo factor y aplicación del software estadístico en la solución de problemas.

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado
-------------------------	----------------------------	---------------------------	-----------------------	------------------

Luis M...

con...



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

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 3.3 Verificación de supuestos 3.4 Análisis de casos 3.5 Software estadístico	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. Aplica software estadístico en la solución de problemas.	Problemario resuelto problemas que involucren experimentos de bloques, aplicación del software estadístico en la solución de problemas.

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

Handwritten notes and signatures in blue ink on the left margin.

Handwritten signatures and names in blue ink at the bottom of the page.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<p>Expone el método para la solución de diseños de bloques y da ejemplos.</p> <p>Asesora en clase el proceso de calcular ANOVA y la interpretación de resultados.</p>	<p>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.</p>		<p>Ejercicios para la clase impresos y/o electrónicos. Calculadora.</p>	<p>2 hrs</p>
<p>Expone el método de cuadro latino y da ejemplos.</p> <p>Asesora en clase el proceso de calcular ANOVA y la interpretación de resultados.</p>	<p>Resolver un problema que implique el diseño de experimentos de bloques.</p>	<p>Problemario resuelto.</p>	<p>Ejercicios para la clase impresos y/o electrónicos. Calculadora.</p>	<p>2hrs.</p>
<p>Asesora la utilización de un software para analizar casos que impliquen el diseño de bloques.</p>	<p>Utiliza un software para analizar casos que impliquen el diseño de bloques.</p>	<p>Problemario resuelto.</p>	<p>Computadora</p>	<p>2 hrs.</p>

Unidad temática 4: Diseños de experimentos multifactoriales

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			
<p>4.1 Ventajas</p> <p>4.2 Experimentos con dos factores</p> <p>4.2.1 ANOVA</p> <p>4.2.2. Comparaciones múltiples</p> <p>4.2.3. Verificación de supuestos</p> <p>4.2.4. Gráficas de interacción</p> <p>4.3 Diseño y análisis de experimentos con tres factores</p> <p>4.4 Experimentos multifactoriales análisis de casos</p> <p>4.5 Software estadístico</p>	<p>Distingue los tipos de efectos existentes en los diseños factoriales.</p> <p>Estima los efectos principales y de interacción</p> <p>Interpreta gráficas de interacción.</p> <p>Identifica el factor(es) que influyen en un proceso para mejorarlo.</p> <p>Aplica software estadístico en la solución de problemas.</p>	<p>Problemario resuelto que involucre experimentos con 2 y 3 factores.</p> <p>Aplicación del software estadístico en la solución de problemas.</p>			
Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales	y	Tiempo destinado
<ul style="list-style-type: none"> Solicita una investigación bibliográfica de las ventajas y desventajas de los diseños factoriales. 	<p>Realiza un análisis de las ventajas y desventajas de los diseños factoriales</p>		<p>Marcadores. Pintarrón. Borrador.</p>		<p>1h</p>

[Handwritten signature]
[Handwritten text]

[Handwritten signatures and notes]



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

<ul style="list-style-type: none"> • Expone las características, tipos y aplicaciones de diseños factoriales. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Expone el modelo matemático y análisis estadístico de un diseño de dos factores 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestiona dudas sobre la exposición realizada. <p>Resuelve en clase un problema de dos factores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Problemario resuelto. 	Marcadores. Pintarrón. Borrador. Calculadora.	3hrs
<ul style="list-style-type: none"> • Solicita una investigación bibliográfica de la construcción e interpretación de las gráficas de interacción. • Expone las características, tipos y aplicaciones de diseños factoriales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestiona dudas sobre la exposición realizada. • Construye gráficas en clase. <p>Interpreta gráficas impresas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gráficas de interacción con interpretación. 	Marcadores. Pintarrón. Borrador. Calculadora.	2hrs.
<p>Expone el modelo matemático y análisis estadístico de un diseño de tres factores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestiona dudas sobre la exposición realizada. • Resuelve en clase un problema de tres factores. • Interpreta gráficas para la verificación de supuestos 	<ul style="list-style-type: none"> • Problema resuelto. • Gráficas de residuales con interpretación 	Marcadores. Pintarrón. Borrador. Calculadora.	3hrs
<ul style="list-style-type: none"> • Presenta la resolución en software de diseños factoriales. • Asesora a los estudiantes en el uso de software estadístico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestiona dudas sobre la exposición realizada • Resuelve problemas de 2 factores. • Resuelve problemas de 3 factores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Problema resuelto con el software 	Lap top. Software Cañón	3hrs

Unidad temática 5: Diseño factorial 2^k

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 5.7. Software estadístico	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los conceptos del diseño 2^k y su uso en la experimentación. • Aplicar la adición de puntos centrales al diseño 2^k • Analizar casos con estos diseños. • Aplica software estadístico en la solución de problemas 	Portafolio de evidencias de las actividades realizadas en la unidad temática, que incluye: <ol style="list-style-type: none"> 1. Práctica de exploración de los conceptos del diseño 2^k y 2^k con puntos centrales. 2. Ejercicios resueltos. 3. Ejercicios resueltos en el software. 		
Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales	Y Tiempo destinado
Expone los conceptos básicos del diseño 2^k , compara las diferencias con los otros diseños.	Reconoce el concepto, compara las diferencias y da ejemplos verbales de diseños 2^k		Computadora, proyector, libro de texto, pizarrón, plumones.	3hrs.
Propone ejercicios de diseño 2^k	Resuelve los ejercicios propuestos.	Problemario resuelto	Ejercicios a trabajar y libro de texto.	4hrs.

[Handwritten signatures and notes in blue ink on the left margin]

[Handwritten signatures and notes in blue ink at the bottom of the page]



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

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.
Asigna casos para su análisis.	Resuelve los ejercicios propuestos	Problemario resuelto	Ejercicios a trabajar y libro de texto.	2hrs.
Resuelve problemas en el software	Resuelve los ejercicios propuestos en el software	Problemario resuelto en el software	Computadora, proyector	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^{k-p} fracción un medio 6.2. Análisis de casos 6.3. Software estadístico	<ul style="list-style-type: none"> Comprender los conceptos del diseño 2^k fraccionado y su uso en la experimentación. Aplica los diseños 2^k fraccionado Analizar casos con estos diseños. Aplica software estadístico en la solución de problemas 	Problemario resuelto con fórmulas y con el software con diseños 2^{k-p} .

Actividades del docente	Actividades del estudiante	Evidencia de la actividad	Recursos materiales y	Tiempo destinado
Expone los conceptos básicos del diseño 2^k fraccionado, compara las diferencias con los diseños 2^k .			Marcadores. Pintarrón. Borrador.	2hrs.
Asigna casos para su análisis.	Resuelve los ejercicios propuestos	Problemario resuelto	Lap top. Software Cañón	2hrs.
<ul style="list-style-type: none"> Presenta la resolución en software de diseños factoriales. Asesora a los estudiantes en el uso de software estadístico. 	Resuelve los ejercicios propuestos en el software	Problema resuelto con el software	Lap top. Software Cañón	2hrs.

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:

Luis M. M.

con notas y



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

- **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
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 con fórmulas y software	Analiza y reporta en un problema de caso el diseño de un solo factor.	2.6. Análisis de casos	2%
Problemario resuelto con fórmulas y software	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño de bloques.	3.2. ANOVA de diseño de bloques	2%
Problemario resuelto con fórmulas y software	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 con fórmulas y software	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	3.3. 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 con fórmulas y software	Analiza y soluciona en un problema de caso el diseño	5.1. El diseño 2^k	3%
Problemario resuelto con fórmulas y software	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 con fórmulas y software	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	Responsabilidad Entrega en tiempo y forma de las actividades complementarias.	Todas unidades temáticas	2%

Luis M. M., [Signature], [Signature], 2-L-1, [Signature], [Signature], [Signature]



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

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/eHlb9npvVUo> 3 factores (Diseño multifactorial)

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

Unidad temática 6: http://youtu.be/QzZmFs8R_9A Diseño fracción un medio

Handwritten signatures and notes in blue ink:
- Top left: A large, stylized signature.
- Middle left: "no niches her" followed by "Luis C. N." and another signature.
- Middle: "2-2-4." followed by a signature.
- Middle right: "S. J." followed by a signature.
- Bottom right: "Alvarez" followed by a signature and "Alvarez Rojas S." below it.