



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN INGENIERÍA
MECÁNICA – DISEÑO MECÁNICO

DISEÑO DE UN VEHÍCULO DE ÚLTIMA MILLA PARA SU USO EN PAQUETERÍA:
APLICACIÓN DE UN SISTEMA AGV

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN INGENIERÍA

PRESENTA:
SERGIO HERNÁNDEZ SÁNCHEZ

TUTOR PRINCIPAL
DR. ALEJANDRO C. RAMÍREZ REIVICH

CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX, MARZO 2020

AGRADECIMIENTOS

ASDASDASD

RESUMEN

ASDGSTGHFDTRGSRV

TABLA DE CONTENIDO

1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO	1
1.1. Introducción	1
1.2. Antecedentes	1
1.3. Metodología	1
1.4. Trabajo previo	1
1.5. Planteamiento del problema	1
1.6. Objetivo	1
1.7. Alcances	1
1.8. Equipo de trabajo	1
2. CICLO 1. USUARIO	3
2.1. Reto	3
2.2. Usuario en contexto	3
2.2.1. Observaciones	3
2.2.2. Entrevistas	3
2.2.3. Organizar y jerarquización de necesidades	3
2.3. Soluciones actuales (mercado)	3
2.4. Contexto pasado, presente y futuro	3
2.4.1. Estadísticas, normas, reglamentos	3
2.5. Factores críticos, hallazgos	3
2.5.1. Necesidades seleccionadas	3
3. CICLO 2. EXPERIENCIA	5
3.1. Redefinición del reto	5
3.2. Necesidad jerarquizada	5
3.3. Objetivo (propuesta de valor)	5
3.4. Requerimientos	5
3.5. Escenarios	5
3.6. Personajes	5
3.7. Mapa de ruta	5
3.8. Diseño de experiencias	5
3.9. Nuevas tecnologías	5
3.10. Factores críticos, hallazgos	5
4. CICLO 3. PRODUCTO	7
4.1. Redefinición del reto	7
4.2. Principios de diseño	7

4.3. Requerimientos y especificaciones	7
4.4. Generación de conceptos	7
4.5. Evaluación de conceptos	7
4.6. Selección de concepto	7
5. CICLO 4. PROTOTIPO	9
5.1. Pruebas con usuarios	9
5.2. Factores críticos y hallazgos	9
6. IDEAS DE MI PARTE	11
6.1. DEFINIR. Reto, problemática, objetivo	11
6.2. CONOCER. Contexto, estado del arte, benchmarking, análogos y homólogos	11
6.3. GENERAR. Brainstorming	11
6.4. PROBAR. Simuladores, maquetas, prototipos	11
6.5. APRENDER. Análisis de hallazgos	11
7. CONCLUSIONES	13
8. TRABAJO A FUTURO	15

Capítulo 1

DEFINICIÓN DEL PROYECTO

1.1. Introducción

1.2. Antecedentes

Última Milla y retos que enfrenta la paquetería

1.3. Metodología

Ciclos y funciones y Enfoque

1.4. Trabajo previo

Descripción de las tesis anteriores

1.5. Planteamiento del problema

¿Cuál es la problemática?

1.6. Objetivo

General y particulares

1.7. Alcances

A qué se llegará

1.8. Equipo de trabajo

Por etapas

Capítulo 2

CICLO 1. USUARIO

2.1. Reto

2.2. Usuario en contexto

2.2.1. Observaciones

2.2.2. Entrevistas

2.2.3. Organizar y jerarquización de necesidades

2.3. Soluciones actuales (mercado)

2.4. Contexto pasado, presente y futuro

2.4.1. Estadísticas, normas, reglamentos

2.5. Factores críticos, hallazgos

2.5.1. Necesidades seleccionadas

Capítulo 3

CICLO 2. EXPERIENCIA

- 3.1. Redefinición del reto
- 3.2. Necesidad jerarquizada
- 3.3. Objetivo (propuesta de valor)
- 3.4. Requerimientos
- 3.5. Escenarios
- 3.6. Personajes
- 3.7. Mapa de ruta
- 3.8. Diseño de experiencias
- 3.9. Nuevas tecnologías
- 3.10. Factores críticos, hallazgos

Capítulo 4

CICLO 3. PRODUCTO

- 4.1. Redefinición del reto
- 4.2. Principios de diseño
- 4.3. Requerimientos y especificaciones
- 4.4. Generación de conceptos
- 4.5. Evaluación de conceptos
- 4.6. Selección de concepto

Capítulo 5

CICLO 4. PROTOTIPO

5.1. Pruebas con usuarios

5.2. Factores críticos y hallazgos

Capítulo 6

IDEAS DE MI PARTE

6.1. DEFINIR. Reto, problemática, objetivo

Un problema difícil de solucionar es la cultura deshonestas de algunos trabajadores, ya que terminan provocando problemas que afectan tanto la logística de la entrega y producen pérdidas económicas que afectan a la empresa de repartición y la empresa de venta.

Algunos de los problemas reportados por los usuarios y cliente son los siguientes:

Se roban las cosas

Se roban paquetes

Significan un gasto elevado para las empresas de paquetería

Modifican sus rutas de entregas para ir a lugares de su interés como comer, visitar a su novia, mamá, etc

Siendo seleccionado la experiencia de "madre nodriza", otro problema surgirá, el cómo llegarán los repartidores a ese punto y los problemas que esto pueda causar ya que vienen de diferentes partes de la ciudad y área metropolitana, por lo que podrían afectar la logística planificada de entrega.

6.2. CONOCER. Contexto, estado del arte, benchmarking, análogos y homólogos

6.3. GENERAR. Brainstorming

6.4. PROBAR. Simuladores, maquetas, prototipos

6.5. APRENDER. Análisis de hallazgos

Capítulo 7

CONCLUSIONES

Capítulo 8

TRABAJO A FUTURO