



## Proyecto Coordinado por el Centro 2010 - 2011

Subproyecto: Integración de la formación y evaluación en competencias transversales con la preparación de competencias específicas en asignaturas de grado y master

Coordinador: José Eugenio Naranjo Hernández



# 1. Objetivos Iniciales

- El objetivo fundamental del proyecto es enriquecer la formación en competencias transversales interdisciplinares de los estudiantes en asignaturas de grado y master mediante la realización de sesiones prácticas comunes alrededor de métodos enseñanza-aprendizaje activos.
- Enmarcado dentro del objetivo prioritario 3 definido por la Escuela Universitaria de Informática: Integrar la formación y evaluación en competencias transversales con la preparación en competencias específicas
- Se he elaborado el material docente necesario para afrontar las prácticas comunes a las 4 asignaturas envueltas en esta propuesta, pertenecientes a dos titulaciones diferentes (Máster Universitario en Ciencias y Tecnologías de la Computación y Grado en Ingeniería del Software) con el fin de proporcionar una visión global y aplicada al alumno.
  - Sistemas y Servicios de Navegación con GPS
  - Computación Ubicua
  - Tendencias en Inteligencia Artificial
  - Geoinformática & Context Aware Computing





## 2. Profesores Participantes

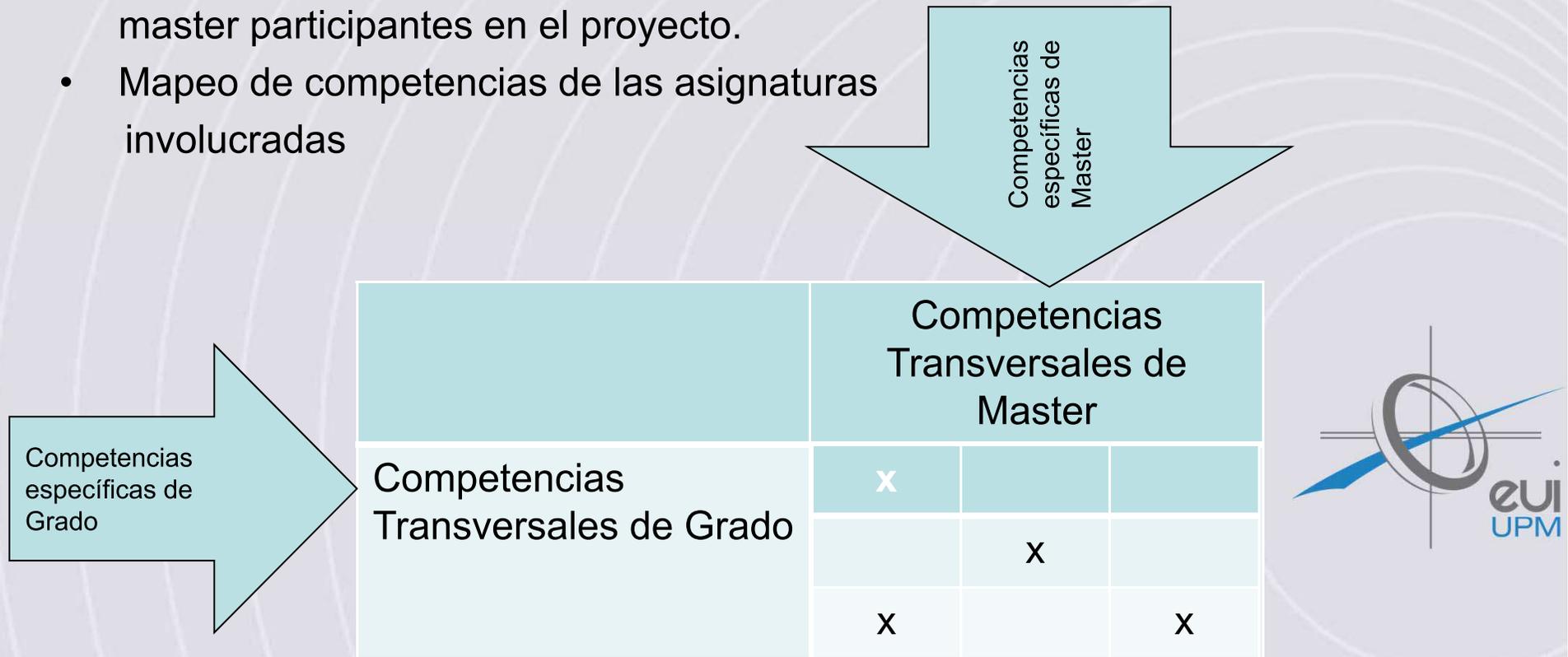
- José Eugenio Naranjo Hernández (EUI) (Coordinador)
- Francisco Serradilla García (EUI)
- Luis Fernando de Mingo López (EUI)
- Nuria Gómez Blas (EUI)
- José Gabriel Zato Recellado (EUI)
- Felipe Jiménez Alonso (ETSII)
- Antonio Hernando Esteban (EUI)





# 3. Resultados del Proyecto

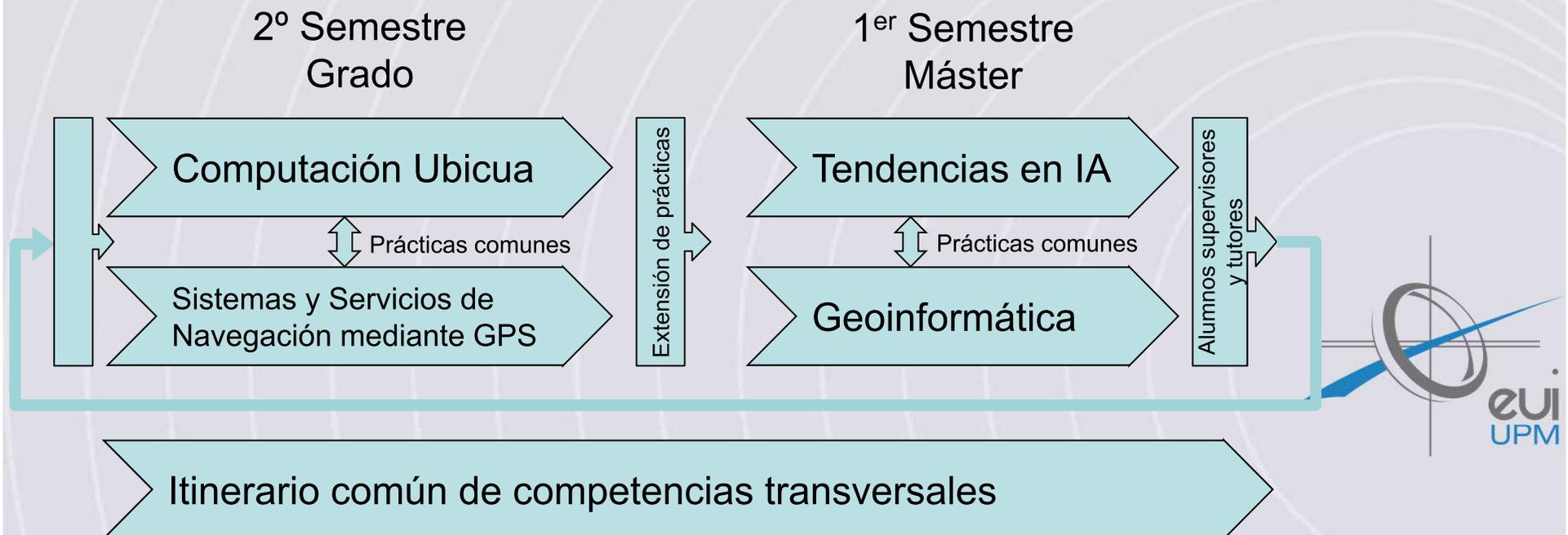
- Integración de la formación y evaluación en competencias transversales con la preparación en competencias específicas a través de prácticas comunes para las asignaturas de grado y master participantes en el proyecto.
- Mapeo de competencias de las asignaturas involucradas





# 3. Resultados del Proyecto

- Itinerario de adquisición de competencias transversales a través de sesiones prácticas entre todas las asignaturas involucradas.
- Organización y ejecución de las sesiones prácticas
- Se ha establecido un plan de tutorías de alumnos de master y grado





## 4. Impacto del Proyecto en la Mejora de los Resultados Académicos

- A la vista de las competencias proporcionadas por las asignaturas que forman parte de este proyecto, se ha establecido un itinerario común de competencias transversales, que enriquecen la formación del alumno e incrementan la calidad de los resultados del aprendizaje.
- Aceptación por parte de los alumnos de la metodología planteada.
- Introducción de una nueva plataforma Smartphone en Computación Ubicua (WP7).
- Organización de seminarios a cargo de personal especializado: Microsoft y Google.

Asignatura	Alumnos	Tipo de evaluación	Presentados (%)	Suspensos (%)	Aprobados (%)	Tasa de Eficiencia (%)	Tasa de Éxito (%)
Computación Ubicua	41	Continua	100	12.20	87.80	96	100
Sistemas y servicios de Navegación mediante GPS	23	Continua	91.3	0	91.3	84	100
Tendencias en IA	6	Continua	100	0	100	100	100
Geoinformática	3	Continua	100	0	100	100	100



## 6. Valoración Global del Desarrollo del PIE

- Se ha desarrollado un mapeo de la adquisición de competencias transversales a través de competencias específicas combinando asignaturas de grado y master.
- Se ha puesto en marcha una experiencia piloto con cuatro asignaturas.
- Amplia aceptación por parte de los alumnos.
- Se está valorando la publicación de estos resultados en revistas de IE.

