



POLITÉCNICA

Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

Cursos 2016-17

<http://innovacioneducativa.upm.es>

Memoria del proyecto Adaptación y mejora de un simulador empresarial para enseñanza en asignaturas de máster y grado en la ETSIT-UPM

Creada por ANGEL FRANCISCO AGUDO PEREGRINA

Datos del proyecto

Código: IE1617.0900

Título del proyecto: Adaptación y mejora de un simulador empresarial para enseñanza en asignaturas de máster y grado en la ETSIT-UPM

Coordinador: ANGEL FRANCISCO AGUDO PEREGRINA

Centro: E.T.S.I. DE TELECOMUNICACION

Nivel: Nivel 1. Proyectos promovidos por los Grupos de Innovación Educativa (GIEs)

Número de miembros: 7

Tipo de experiencia: E5. Aprendizaje Experiencial

1. Alcance y Destinatarios en los que ha repercutido el proyecto

1.1 Número de alumnos UPM:

250

1.2 Número de Asignatura/s:

2

1.3 Titulación/es Máster:

MU EN INGENIERIA DE TELECOMUNICACION

1.4 Titulación/es Grado:

GRADO EN INGENIERIA DE TECNOLOGIAS Y SERVICIOS DE TELECOMUNICACION

1.5 Centro/s de la UPM:

E.T.S.I. DE TELECOMUNICACION

2. Equipo y Coordinación del proyecto

2.1 Describa muy brevemente las acciones para la coordinación y seguimiento del proyecto que han desarrollado:

Coordinación general de los tres grupos de trabajo. Reuniones mensuales con el equipo del proyecto:
a) Programación y pruebas: Reuniones con equipo de desarrollo (cada 14 días) y sistema de gestión de incidencias y control de versiones. b) Traducción: Reuniones (cada 7-14 días) y seguimiento de traducción de documentos, interfaz y base de datos. c) Simplificación: Reuniones (cada 7 días) entre los coordinadores de las asignaturas.

2.2 Describa, si hubo, las dificultades más relevantes para coordinar al equipo del proyecto e indique las soluciones encontradas:

Uno de los miembros ha estado de estancia en Toronto durante parte de la realización del proyecto. Se ha solucionado utilizando herramientas de comunicación electrónicas.

2.3 ¿Ha contado con la colaboración de BECARIOS?:

Si

En caso afirmativo, enuncie brevemente las tareas desarrolladas por cada uno de los becarios y su contribución al proyecto

2.3.1 Nombre becario	2.3.2 Tareas realizadas	2.3.3 Formación recibida
María Alejandra Bermúdez Guerrero	Soporte a traducción de documentos, soporte a codificación, soporte a creación y validación de escenario simplificado, pruebas de sistema.	Sistemas MVC, bases de datos, PHP, phpMyAdmin, HTML, Javascript
Laura del Río Carazo	Soporte a creación y validación de escenario simplificado, pruebas de sistema.	Sistemas MVC, conceptos básicos de simulación empresarial, configuración de EASE2

3. Colaboración interna y externa a la UPM

3.1 ¿Ha colaborado con otros proyectos, grupos, órganos, de su centro, de otros centros y de Servicios centrales de la UPM?:

No

3.2 ¿Ha desarrollado acciones de cooperación interinstitucional, ámbito nacional o internacional(proyectos externos, concursos)?:

No

4. Objetivos y Actuaciones

4.1 De los objetivos previstos en el proyecto, describa brevemente cómo ha sido la consecución de los mismos:

El primer objetivo se ha cubierto parcialmente (algunas mejoras introducidas en el curso 17/18, mientras que otras mejoras se introducirán en el curso 18/19). Se ha completado la traducción de todos los elementos del simulador, de cara a la posible impartición en inglés de la asignatura en el curso 18/19. La simplificación del juego sigue en proceso, de cara a su posible incorporación al Grado en el curso 18/19.

4.2 De las fases y actuaciones previstas en la solicitud del Proyecto, describa brevemente cómo ha sido su desarrollo:

El desarrollo de la diferentes fases ha transcurrido sin problemas. La fase de pruebas de nuevas funcionalidades se ha mantenido durante la impartición de la asignatura de máster.

4.3 ¿Ha realizado evaluación de resultados del proyecto?:

No

4.4 ¿Dispone de instrumentos para recoger evidencias de logro de las actuaciones (rúbricas de desempeño, exámenes test,..)?:

Si

5. Difusión y Divulgación

5.1 Relacione las acciones y el material elaborado para la divulgación y difusión del proyecto (publicaciones, talleres, ...)

5.1.1 Publicación	5.1.2 Título	5.1.3 Nombre de Congreso/Revista (Institución/país)
Ponencia Congreso Internacional	Business simulation games as learning tools in engineering courses: Aiming for inclusion	II Congreso Virtual Internacional sobre Educación, Innovación y TIC (EDUNOVATIC2017) (REDINE y 2Lab Eindhoven/España y Holanda)

5.3 ¿Han utilizado medios internos de UPM para difusión del PIE?:

No

6. Formación recibida en el marco del proyecto

6.1 En el marco del proyecto, ¿Los integrantes del proyecto han recibido formación sobre innovación y docencia?:

No

7. Resultados e Impacto en la calidad educativa

7.1 Relacione los productos concretos y tangibles desarrollados en el proyecto

7.1.1 Tipo Producto desarrollado	7.1.2 Título	7.1.3 Recurso educativo que se ha publicado en abierto
Otros		

7.2 Impacto de resultados en la mejora de la calidad educativa

7.2.1 Aportación

(Aún en desarrollo) Mejora del aprendizaje experiencial de los alumnos en Dirección y Administración de Empresas, a través del aprendizaje basado en problemas, el trabajo colaborativo y elementos de gamificación (aproximación cooperativa/competitiva).

7.3 Relacione de manera breve las principales conclusiones que se han podido extraer del desarrollo del Proyecto:

Las mejoras promoverán la inclusión de alumnos incoming, habilidades de comunicación en lengua inglesa, mejora de la motivación, uso de recursos TIC, aprendizaje autónomo y flexible, y desarrollo de competencias genéricas y transversales. Su aplicación el curso presente y posteriores, y el seguimiento a través de indicadores objetivos permitirán evaluar a medio y largo plazo la innovación introducida y beneficios derivados de su uso.

9. Valoración del proyecto y del Servicio de Innovación Educativa

9.1 Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto:

9

9.2 Interés por continuar desarrollando y profundizando en los objetivos del proyecto:

10

9.3 El proyecto ha servido para reforzarse (o constituirse) como GIE - Grupo de Innovación Educativa:

10

9.4 Valoración de la experiencia de trabajo en equipo entre docentes:

10

9.5 Grado de transferencia de la innovación del proyecto:

10

9.6 Satisfacción general por los resultados:

9