



POLITÉCNICA

Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

Cursos 2017-18

<http://innovacioneducativa.upm.es>

Memoria del proyecto El Juego de Emprender. Actividades de gamificación para el fomento del emprendimiento universitario

Creada por M CARMEN AVILES PALACIOS

Datos del proyecto

Código: IE1718.1301

Título del proyecto: El Juego de Emprender. Actividades de gamificación para el fomento del emprendimiento universitario

Coordinador: M CARMEN AVILES PALACIOS

Centro: E.T.S.I. MONTES, FORESTAL Y MEDIO NATUR.

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

Número de miembros: 6

Tipo de experiencia: E2. Actividades de Gamificación

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

1.1 Número de alumnos UPM:

35

1.2 Número de Asignatura/s:

1

2. Equipo y Coordinación del proyecto

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

Se han programado acciones de coordinación quincenalmente a fin de comprobar la buena ejecución del proyecto. En aquellas fases en las que se ha tenido una implicación con otras instituciones y organismos vinculados al mismo, esta periodicidad se ha incrementado.

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

Ninguna dificultad hallada

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

2.3.2 Tareas realizadas

2.3.3 Formación recibida

becario

Julia Herrera Isaac	Ha elaborado un documento con los principales implicados en el emprendimiento sostenible a nivel nacional y europeo, con indicación de su rol: inversor, promotor, acelerador, incubadora, startup, organismo, etc. Colabora en el desarrollo del "Juego del Emprendedor Sostenible" Elabora sistema de juegos para el aula	Espíritu emprendedor Métodos de elaboración de serious game para la evaluación de competencias en el aula Uso de motores de búsqueda de información desagregada y compleja
---------------------------	---	--

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?:**

Si

En caso afirmativo, indique la colaboración interna a la UPM realizada en el proyecto

3.1.1 Tipo	3.1.2 Nombre	3.1.3 Describa brevemente la colaboración
Otro	Proyecto Erasmus+ Knowledge Alliances: ECOSTAR	Ha facilitado información al equipo docente sobre necesidades de formación. Ha permitido el acceso a los alumnos a los informes sobre las tendencias en los mercados de servicio ecosistémicos. Ha otorgado 2 premios a las mejores ideas
Servicio / Unidad de Rectorado (GATE, ICE, calidad, biblioteca, internacional, ...)	Actúa UPM	Expusieron en una clase cómo desarrollar una idea de negocio y participar en Actúa UPM

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

Si

En caso afirmativo, indique la colaboración externa realizada en el proyecto

3.2.1 Tipo	3.2.2 Nombre	3.2.3 Describa brevemente la colaboración
Empresa, Asociaciones profesionales	Colegio y Asociación Profesional de Ingenieros de Montes	Ha colaborado en el diseño e impartición del curso de emprendimiento, facilitado el Tribunal de Evaluación de ideas. Se ha permitido la incorporación al curso de ingenieros colegiados y emprendedores
Empresa, Asociaciones profesionales	SECOT, Seniors Españoles para la Cooperación Técnica	SECOT ha facilitado a sus servicios de formación a los alumnos
Otros	Hacks4Good- Red de Cátedras Telefónica	Se facilitó la participación de alumnos en el Hacks4Good 2018 en ETSI Telecomunicaciones. Los alumnos se integraron en 2 equipos que consiguieron 6 de los premios otorgados, incluyendo el de Ganador de Hacks4Good Madrid.

4. Objetivos y Actuaciones

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

Alumno: competencias emprendedoras; Pone en valor los conocimientos, competencias y habilidades instrumentales (empresariales) y técnicas adquiridas en su titulación; Genera vínculos con instituciones de inversión, profesionales; Desarrolla sus habilidades de comunicación, trabajo en equipo, liderazgo y otras competencias transversales que son de gran utilidad. El Equipo docente ha alcanzado los objetivos

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

Fase i) Fase de Diagnóstico y nivelación. Se ha elaborado un cuestionario para conocer el nivel formativo de los alumnos participantes y, así, nivelar los conocimientos Fase ii) Fase de Proyecto. formación intensiva sobre como hacer un plan de emprendimiento Fase iii) Fase de tutoría de emprendimiento, obligatorias Fase iv) Fase de Evaluación. Cada equipo expuso y defendió su plan de negocio ante un Tribunal. Se evaluó a través de Cuestionarios de Evaluación diseñados a tal fin.

4.3 ¿Ha realizado evaluación de resultados del proyecto?:

Si

4.3.1 En caso afirmativo describa la metodología de evaluación usada para la recogida, procesamiento y análisis de los resultados:

Evaluación al alumno. tipo 360o. Evaluación grupo. Defensa ante ronda de financiación. Evaluación técnica del trabajo defendido por el grupo. Evaluación del alumno (individual) del propio alumno y de sus compañeros Evaluación proceso calidad que deberán contestar alumnos, docentes y participantes en el tribunal

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	University entrepreneurship based on experiential learning and gamification	XXII CONGRESO DE INGENIERÍA DE ORGANIZACIÓN
Ponencia Jornada Nacional	How to encourage entrepreneurship in forestry engineering student? A Gamified and Experiential Learning approach	VII WORKSHOP "SECCIÓN FUNCIÓN EMPRESARIAL Y CREACIÓN DE EMPRESAS" Y XII "WORKSHOP INVESTIGACIÓN BASADA EN GEM"

5.2 Otras acciones de difusión

5.2.1 Otras acciones de difusión	5.2.2 Nombre	5.2.3 Más información de la acción
Otras acciones de difusión/divulgación	Hack4Good	Se participó en este hackaton a fin de dar a conocer la iniciativa de emprendimiento sostenible de la ETSIMontes, Forestal y del Medio Natural y de ECOSTAR
Organización Jornada en UPM	Sesión inaugural. Ley del emprendedor y su potencial para el sector forestal.	Celebrada 6 de marzo de 2018 en la ETIMontes Forestal y Medio Natural. Asistieron 50 personas.
Cursos o talleres impartidos	Curso de Emprendimiento	Presentado al Colegio de Ingenieros de Montes a fin de que los ingenieros colegiados y emprendedores puedan unirse a la iniciativa
Cursos o talleres impartidos	Jornada UPM "Aprendizaje Servicio" y "Gamificación"	Presentación de resultados del proyecto

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

Si

En caso afirmativo, indique cuál o cuáles:

Web del centro

Otros recursos UPM para difusión

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?:

Si

6.2 En caso afirmativo, relacione la formación de los integrantes del proyecto que han recibido durante el proyecto

6.2.1 Tipo de formación	6.2.2 Nombre de la acción formativa	6.2.3 Horas de la acción formativa por persona	6.2.4 N° de asistentes de PIE	6.2.5 Institución que lo imparte
Cursos de UPM (ICE...)	Taller de Design Thinking	8	2	ICE

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
Material didáctico	El Juego de Emprender	No

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

Éxitos: La integración entre universidad, empresa tanto desde el equipo docente como en el aula facilita la visión global de todos los actores participantes, su integración y adaptabilidad al entorno laboral futuro. Sugerencias de mejora: Se ha visto que es necesario establecer retos específicos para aquellos grupos de alumnos que no tengan ideas innovadoras propias. Es por ello que se solicitará ayuda para integrar el aprendizaje por retos como metodología propia. Si bien el juego desarrollado permite despertar la inquietud emprendedora en los alumnos, se propone utilizar además otros métodos de evaluación a través del juego, por ejemplo un Trivial del emprendedor sostenible.

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:

10

10. Otras Observaciones y Sugerencias:

Por favor, pongan el plazo de presentaciones en fecha laborable (solicitudes, presentación de documentación, etc) incluyan un contador de caracteres restantes en las propias celdas donde hemos de escribir la memoria.