



POLITÉCNICA

Memoria de Proyecto de Innovación Educativa

Cursos 2017-18

<http://innovacioneducativa.upm.es>

Memoria del proyecto Retos para entrenar la ingeniería

Creada por MARIA LUISA MARTINEZ MUNETA

Datos del proyecto

Código: IE1718.0511

Título del proyecto: Retos para entrenar la ingeniería

Coordinador: MARIA LUISA MARTINEZ MUNETA

Centro: E.T.S.I. INDUSTRIALES

Nivel: Nivel 2. Proyectos promovidos por otros colectivos de profesores de la UPM

Número de miembros: 10

Tipo de experiencia: E4. Aprendizaje Basado en Retos

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

1.1 Número de alumnos UPM:

75

1.2 Número de Asignatura/s:

0

1.3 Titulación/es Máster:

DOBLE MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERIA INDUSTRIAL Y EN AUTOMATICA Y ROBOT

DOBLE MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERIA INDUSTRIAL Y EN INGENIERIA SISMICA

MASTER UNIVERSITARIO EN AUTOMATICA Y ROBOTICA

MU EN CIENCIA Y TECNOLOGIA NUCLEAR

MASTER UNIVERSITARIO EN ELECTRONICA INDUSTRIAL

MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERIA ACUSTICA

MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERIA DE LA ENERGIA

MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERIA DE LA ORGANIZACION

MU EN INGENIERIA ELECTRICA

MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERIA INDUSTRIAL

MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERIA MECANICA

MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERIA QUIMICA

1.4 Titulación/es Grado:

GRADO EN INGENIERIA DE ORGANIZACION

GRADO EN INGENIERIA DE ORGANIZACION

GRADO EN INGENIERIA EN TECNOLOGIAS INDUSTRIALES

GRADO EN INGENIERIA QUIMICA

1.5 Centro/s de la UPM:

ESCUELA TECNICA SUPERIOR DE INGENIEROS INDUSTRIALES

2. Equipo y Coordinación del proyecto

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

Ha existido reuniones entre los profesores de forma regular para la definición de las características de los retos, el reto del año y la organización y la compra de materiales.

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

No hubo. El profesorado participante está muy motivado.

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
Antonio Vidal Aragon	Desarrollo de Pagina web con los retos. Uniformizar los retos a una plantilla.	Conocimientos básicos de wordpress

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:

Los objetivos se han alcanzado plenamente. LA actividad se encuentra ya instaurada en la ETSII. Cuenta con gran aceptación del alumnado.

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

Las fases se han desarrollado con normalidad.

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:

Un formulario a los alumnos una vez finalizada la actividad

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

Si

5. Difusión y Divulgación

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

CREATIVITY DAY DE LA UPM
PATROCINADO POR SACYRFLUOR

Noticia en la web de
SACYR FLUOR

Foro

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

pagina
web

Otros

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

El creativity es una actividad donde los estudiantes se enfrentan a un problema (reto) que sale de su entorno y lo deben resolver con un prototipo. La actividad tiene una gran aceptación e incluso cuenta con alumnos "fijos" que siempre participan.

9. Valoración del proyecto y del Servicio de Innovación Educativa

9.1 Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto:

10

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:

0

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

9

9.5 Grado de transferencia de la innovación del proyecto:

10

9.6 Satisfacción general por los resultados:

10. Otras Observaciones y Sugerencias:

El servicio de IE siempre nos apoya en la gestión y tramitación de los trámites de forma muy eficiente.