



**POLITÉCNICA**

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

## **Memoria de Proyecto de Innovación Educativa Curso 2019-2021 - Prorrogado 2021**

### **iDEA**

Creada por CONSUELO FERNANDEZ JIMENEZ

#### **DATOS DEL PIE**

**Coordinador:** CONSUELO FERNANDEZ JIMENEZ

**Centro:** E.I. AERONAUTICA Y DEL ESPACIO

**Nivel:** GIE

**Linea:** E3. Aprendizaje Basado en Retos - Design Thinking

#### **1. DESTINATARIOS SOBRE LOS QUE HA REPERCUTIDO EL PROYECTO**

**1.1 Número de alumnos UPM:** 60

**1.2 Número de asignaturas:** 20

**1.3 Titulaciones Máster:**

MASTER UNIVERSITARIO EN INGENIERIA AERONAUTICA  
MASTER UNIVERSITARIO EN SISTEMAS DEL TRANSPORTE AEREO  
MASTER UNIVERSITARIO EN SISTEMAS ESPACIALES

**1.4 Titulaciones grado:**

GRADO EN GESTIÓN Y OPERACIONES DEL TRANSPORTE AÉREO  
GRADO EN INGENIERÍA AEROESPACIAL

**1.5 Centros de la UPM:**

E.T.S.I. AERONÁUTICA Y DEL ESPACIO

#### **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 realizado reuniones periódicas online entre los miembros del proyecto y los becarios utilizando un grupo de Teams específico. También, aunque con menos frecuencia y a través de la plataforma Zoom, con los representantes de las empresas que han colaborado en evento. Destacar la labor de Luis Miguel Ciprés, experto en la realización de este tipo de eventos.
- De manera continua, se ha mantenido una comunicación fluida a través del correo electrónico.
- Se ha creado una carpeta compartida en UPMdrive para gestionar la documentación

**2.2 Describa, si las hubo, las dificultades mas relevantes para coordinador al equipo del proyecto, y en su caso, indique las soluciones encontradas**

No han existido dificultades en la coordinación

## 2.3 ¿Ha contado con la colaboración de estudiantes BECARIOS? Si

Nombre	Tareas realizadas	Formación recibida
Sandra Isasa Alexandre	Apoyo durante el diseño del proyecto y especialmente durante los días de competición. Tareas de comunicación y difusión del evento a través de diferentes medios. Grabación y elaboración de videos. Desarrollo de la página web	Formación por parte de un profesional externo a la UPM en realización de eventos de este tipo
Francisco Sansivirini	Además de colaborar en las mismas tareas que Sandra Isasa, ha tenido una participación activa en el diseño del hackathon tecnológico y en la comunicación con las empresas	Formación por parte de un profesional externo a la UPM en realización de eventos de este tipo

## 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

Tipo	Nombre	Descripción
Servicio / Unidad del centro	Servicio de Apoyo Gráfico	Diseño e impresión de cartelería y documentación
Servicio / Unidad del centro	Comunicación	Difusión del evento
Delegación / Asociación de alumnos	Club de vuelo	Apoyo a través de voluntarios. Difusión

### 3.2 En el marco del proyecyo, ¿han desarrollado acciones de cooperación inter-institucional, ya sean de ámbito nacional o internacional (participación en proyectos externos, concursos, foros...)

Si

Tipo	Nombre	Descripción
Empresas, Asociaciones profesionales	Airbus, GMV, ITP Aero, AERTEC, Capgemini, GESNAER, GTA, Isdefe, Piedrafita Sport, PwC, Ayto. de Madrid	Recursos humanos y financiación. Premios

## 4. OBJETIVOS Y ACTUACIONES

### 4.1 De los objetivos, fases y actuaciones previstos en la solicitud del proyecto, describa brevemente cómo ha sido el desarrollo y consecución de los mismos

Debido a las restricciones impuestas por la pandemia, su celebración ha estado en todo momento cuestionada, lo que ha afectado también a su organización. Al amparo de la prórroga concedida desde Innovación Educativa y gracias al interés y flexibilidad mostrados por las empresas, finalmente iDEA Challenge ha podido celebrarse el 15 de octubre de 2021.

Básicamente se ha mantenido el desarrollo de las fases, aunque retrasando las fechas e introduciendo la opción virtual en el diseño de las actividades. Afortunadamente, solo los talleres de formación previos han sido virtuales y el hackathon presencial, cumpliendo ampliamente los objetivos del proyecto.

### 4.2 ¿Ha realizado evaluación de resultados del proyecto? Si

#### 4.2.1 Describa brevemente la metodología de evaluación del proyecto (indicadores, instrumentos, fases...)

Durante el desarrollo del evento y posteriormente, se han recogido distintos datos mediante instrumentos previamente diseñados:

- Indicadores objetivos como nº alumnos inscritos, nº empresas, nº de ofertas de empresas a estudiantes, etc.
- Encuesta de satisfacción a los alumnos participantes
- Entrevistas a las empresas al finalizar la competición

## 5. DIFUSIÓN Y DIVULGACIÓN

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

talleres, ...)

## 5.2 Otras acciones de difusión/divulgación:

Tipo	Título	Descripción
Otras acciones de difusión/divulgación	iDEA Challenge. Un hackathon tecnológico te espera en la ETSIAE	Nota de prensa anunciando el evento
Otras acciones de difusión/divulgación	Aprendizaje experiencial con iD?? Challenge	Nota de prensa posterior el evento
Otras acciones de difusión/divulgación	iDEA Challenge. hackathon tecnológico, aplicando Design Thinking	Reseña en el Portal de Innovación Educativa, en la sección de "Artículos PDI "
Web, blog, wiki	iDEA Challenge	web del proyecto
Redes sociales (Twitter, Facebook, ...)	Twitter de la ETSIAE	Informe de la difusión realizada desde el servicio de Comunicación de la ETSIAE
Cartelería, trípticos	iDEA Challenge	cartel informativo

## 5.3 ¿Han utilizado medios internos de UPM para difusión del PIE? 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 ¿Los integrantes del proyecto han recibido formación sobre innovación y docencia?

Tipo de formación	Nombre de la acción formativa	Horas	Institución que lo imparte	Asistentes
Cursos no UPM	Principios de COMUNICACIÓN para una idea ganadora	1	AERTEC	3
Cursos no UPM	Creatividad en equipo: Recomendaciones previas al Hackathon	1	Barrabés.biz	3

## 7. RESULTADOS E IMPACTO EN LA CALIDAD EDUCATIVA

### 7.1 Relacione los productos concretos y tangibles desarrollados en el proyecto

### 7.3 Relacione de manera breve las principales conclusiones que se han podido extraer del desarrollo del proyecto

Los objetivos del proyecto se han cumplido, superando incluso las expectativas iniciales. El evento despertó gran interés entre los estudiantes, como pone de manifiesto el elevado número de inscripciones (145) de entre las que se seleccionaron 60. También fue muy bien acogido por parte de las empresas. Se han contado con la colaboración de 11 empresas e instituciones externas que se han implicado de manera directa en el diseño y desarrollo del evento. Han impartido actividades formativas preparatorias previas, han aportado los mentores profesionales a los equipos, los premios e incluso algunas de ellas han financiado los gastos de mayor importe. Conviene señalar que, tras su celebración, manifestaron su voluntad de dar continuidad a la experiencia por lo que se espera organizar una próxima edición en la que se incorporen las mejoras recogidas.

## 9. VALORACIÓN DEL PROYECTO

1. Grado de cumplimiento del proyecto respecto a lo previsto: 10

2. Interés por continuar desarrollando y profundizando en los objetivos del proyecto: 10

3. El proyecto ha servido para reforzarse (o constituirse) como GIE-Grupo de Innovación Educativa: 9

4. Valoración de la experiencia de trabajo en equipo entre docentes: 9

**5. Grado de transferencia de la innovación del proyecto (hay profesores, colegas o líderes interesados o que puedan adaptar los métodos o resultados del proyecto): 9**

**6. Satisfacción general por los resultados obtenidos: 10**

## **10. OTRAS OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS**

Quisiera agradecer el buen servicio, anticipándose a las necesidades y tratando de resolver las dificultades. Comentar que no siempre se puede dar un número en las asignaturas implicadas. En este caso el número que figura es simbólico, ya que los estudiantes ponen en juego el conjunto de todos sus conocimientos.