

Patrón de descripción de buenas prácticas. D05 Juegos y Pasatiempos

1. Información de contexto de la experiencia

Titulación: Ingeniero Técnico Informática de Gestión, Ingeniero Técnico Informática de Sistemas, Graduado en Ingeniería de Software, Ingeniero Informático, Máster Oficial Universitario en Ingeniería Informática.

Materias: Sistemas de información. Dirección y gestión

Asignaturas sobre las que se aplica la experiencia:

- A1. Programa, portfolio y proyecto TIC (FI).
- A2. Gestión de servicios TIC (FI)
- A3. Gobernanza y Gestión de TI (FI).
- A4. Gestión y Gobierno de Servicios de TI (EUI).

Pag. Web de la Asignatura:

<http://www.lpsi.eui.upm.es/webqgstgrado/>
<http://www.lpsi.eui.upm.es/webqgst/GGSTI.htm>
(incorporar las de la facultad)

Posibilidad de grupo de control con condiciones similares: SI NO

GIE que la ha desarrollado: GICAC

Contacto para más información: etovar@fi.upm.es

Curso académico: 2010-2011

2. Sobre el diseño de la experiencia:

- Enunciado/ guión de la estrategia

Se utilizan los contenidos temáticos para la elaboración de un conjunto de juegos reutilizables en la adquisición de conocimiento y auto-evaluación de las materias estudiadas.

La estrategia está enfocada a la preparación de las pruebas de conocimiento a modo de juegos que proporcionen un indicador de conocimiento de la materia.

- Modalidades organizativas:
 - Trabajo autónomo
- Métodos de enseñanza
 - Aprendizaje autónomo.
 - Autoevaluación

Actividades a realizar

- Definir los tipos de pruebas o juegos a realizar por el grupo
- Identificar los aspectos clave a reflejar en cada prueba o juego
- Definir el nivel de dificultad de la prueba o juego
- Diseñar y Elaborar la prueba
- Elaborar la solución a cada prueba o juego
- Definir el modo de evaluación de la prueba o juego

- Resultados de aprendizaje y adquisición de competencias asociados a la experiencia en las asignaturas.

A1. Programa, portfolio y proyecto TIC.

A2. Gestión de servicios TIC.

A3. Gobernanza y Gestión de TI.

A4. Gestión y Gobierno de Servicios de TI.

Por cada resultado de aprendizaje de cada asignatura: A1-RA1 Asignatura A1, RA1 Resultado de Aprendizaje de la guía de asignatura A1.

| Resultado de aprendizaje | Competencias asociadas | Nivel de adquisición* |
|--|--|-----------------------|
| A1-RA1, Distingue las diferencias e implicaciones entre Programa, Portafolio y Proyecto | CE2 Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica de proyectos en los ámbitos de la ingeniería informática relacionados, entre otros, con: sistemas, servicios, redes, infraestructuras o instalaciones informáticas y centros o factorías de desarrollo de software, respetando el adecuado cumplimiento de los criterios de calidad y medioambientales y en entornos de trabajo multidisciplinares. | C |
| A1-RA2, Conoce y aplica las áreas clave de conocimiento para la Dirección de Proyectos de TI | CE2 Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica de proyectos en los ámbitos de la ingeniería informática relacionados, entre otros, con: sistemas, servicios, redes, infraestructuras o instalaciones informáticas y | C |

| | | |
|---|--|----------------------------|
| | <p>centros o factorías de desarrollo de software, respetando el adecuado cumplimiento de los criterios de calidad y medioambientales y en entornos de trabajo multidisciplinares.</p> <p>CE19: Capacidad para desarrollar e implantar una solución informática en un entorno empresarial</p> | <p>C</p> |
| <p>A1-RA3, Identifica las diferencias en la gestión de diferentes tipos de proyectos (investigación,outsourcing, integración,...)</p> | <p>CE2 Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica de proyectos en los ámbitos de la ingeniería informática relacionados, entre otros, con: sistemas, servicios, redes, infraestructuras o instalaciones informáticas y centros o factorías de desarrollo de software, respetando el adecuado cumplimiento de los criterios de calidad y medioambientales y en entornos de trabajo multidisciplinares.</p> <p>CE3: Capacidad para la dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.</p> <p>CE18: Capacidad para comprender el mercado,</p> | <p>C</p> <p>C</p> <p>C</p> |

| | | |
|---|---|--------------------------|
| | sus hábitos y necesidades de productos o servicios tecnológicos | |
| A3-RA1, Define e implanta una estructura organizativa que permita el buen gobierno de TI | C2: Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica de proyectos en los ámbitos de la ingeniería informática relacionados, entre otros, con: sistemas, servicios, redes, infraestructuras o instalaciones informáticas y centros o factorías de desarrollo de software, respetando el adecuado cumplimiento de los criterios de calidad y medioambientales y en entornos de trabajo multidisciplinares. | C |
| A4-RA1, Conoce en qué se basa la cultura de gestión enfocada al cliente | G1: Capacidad de análisis y síntesis CE3: Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones G14: Motivación por la calidad G3, Comunicación oral y escrita en la lengua nativa | C C C C |
| A4-RA2, Conoce qué son los Servicios de TI y su ciclo de | G1: Capacidad de análisis y síntesis | C |

| | | |
|---|--|--|
| <p>vida</p> | <p>CE1: Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software.</p> <p>G14: Motivación por la calidad</p> <p>G2: Capacidad de organización y planificación</p> <p>G3, Comunicación oral y escrita en la lengua nativa</p> | <p>C</p> <p>C</p> <p>C</p> <p>C</p> |
| <p>A4-RA3, Asimila y es consciente de la necesidad de un buen gobierno y gestión de los servicios de TI</p> | <p>G1: Capacidad de análisis y síntesis</p> <p>G2: Capacidad de organización y planificación</p> <p>G3, Comunicación oral y escrita en la lengua nativa</p> <p>G9: Razonamiento crítico</p> <p>G10: Aprendizaje autónomo, adaptación a nuevas situaciones y motivación por el desarrollo profesional permanente</p> <p>G14: Motivación por la calidad</p> <p>I3: Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los</p> | <p>C</p> <p>C</p> <p>C</p> <p>C</p> <p>C</p> |

| | | |
|---|--|---------------------------|
| | entornos de desarrollo de software. | |
| A4-RA5, Conoce los procesos involucrados en la gestión y gobierno durante el ciclo de vida del Servicio de TI | G1: Capacidad de análisis y síntesis I5: Conocimiento, administración y mantenimiento sistemas, servicios y aplicaciones informáticas. G2: Capacidad de organización y planificación G3, Comunicación oral y escrita en la lengua nativa G9: Razonamiento crítico | C C C C |
| A4-RA6, Relaciona y aplica los conceptos aprendidos a cerca de los procesos de gestión y gobierno de servicios de TI | G1: Capacidad de análisis y síntesis I5: Conocimiento, administración y mantenimiento sistemas, servicios y aplicaciones informáticas. G2: Capacidad de organización y planificación G14: Motivación por la calidad G9: Razonamiento crítico G10: Aprendizaje autónomo, adaptación a nuevas situaciones y motivación por el desarrollo profesional permanente | C C C C C |
| A4-RA7, Conoce distintos estándares y marcos de trabajo para la gestión y gobierno de Servicios de TI | I18: Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional. G14: Motivación por la calidad G3, Comunicación oral y escrita en la lengua nativa | C C |

| | | |
|--|--------------------------|---|
| | G9: Razonamiento crítico | C |
| | | C |

C: Conocimiento,
 Cm: Comprensión,
 Ap: Aplicación,
 A: Análisis y
 S: Síntesis.

- Indicadores de evaluación de la experiencia relativos a las guías de las asignaturas:

| Indicadores (Guía de Asignatura) | Resultado/s de aprendizaje asociados |
|---|--------------------------------------|
| Adquisición de conocimiento A1-I1 ; A4-I3,I4 | A1-RA1 ; A4-RA3,RA4,RA5,RA6,RA7 |
| Análisis completo de conocimiento A1-I1 ; A4-I3,I4 | A1-RA1 ; A4-RA3,RA4,RA5,RA6,RA7 |
| Aplicación de conocimiento A1-I1 ; A4-I3,I4 | A1-RA1 ; A4-RA3,RA4,RA5,RA6,RA7 |
| Utilización de criterios de elección, clasificación y evaluación de información A1-I1 ; A4-I3,I4 | A1-RA1 ; A4-RA3,RA4,RA5,RA6,RA7 |
| Estructuración de la información y relación de conceptos A1-I1; A4-I3,I4 | A1-RA1 ; A4-RA3,RA4,RA5,RA6,RA7 |
| Comunicación No Identificador de Comunicación en Guía | -- |
| Evaluación A1-I4 ; A4-I4 | A1-RA4 ; A4-RA6,RA7 |
| Tutoría A1-I4 ; A4-I4 | A1-RA4 ; A4-RA6,RA7 |

- % Peso de la experiencia en la calificación global de las asignaturas
 Aproximadamente el 5 %

- Nº de horas por cada tipo de actividad realizada:
 - Definir los tipos de pruebas o juegos a realizar por el grupo (1 h)
 - Identificar los aspectos clave a reflejar en cada prueba o juego (1 h)
 - Definir el nivel de dificultad de la prueba o juego (30 min)
 - Diseñar y Elaborar la prueba (1 h)
 - Elaborar la solución a cada prueba o juego (1 h)
 - Definir el modo de evaluación de la prueba o juego (30 min)

3. Recursos abiertos utilizados

- Nombre del Recurso: **D05 Juegos y Pasatiempos**
- Repositorios utilizados: (campos de nuestra BD repositorio) Por cada repositorio
 - Nombre repositorio: itSMF España
 - URL: <http://www.itsmf.es/>
 - itSMF
 - Fecha último acceso: 15/09/11
 - Acceso durante todo el curso
 - Area/Título: servicios TI en la organización
 - Destacable: foro internacional en castellano cuya misión es la difusión de las mejores prácticas en Gestión y Gobierno de Servicios TI
 - Nombre repositorio: ISACA
 - Fecha último acceso: 15/09/11
 - URL: <https://www.isaca.org/Pages/default.aspx>
 - Area/Título: organismo de recomendaciones marcos y estándares.
 - Destacable: Estándares reconocidos internacionalmente
 - Nombre repositorio: ISO
 - Fecha último acceso: 15/09/11
 - URL: <http://www.iso.org/iso/home.html>
 - Area/Título: organismo estándares internacionales
 - Destacable: Estándares reconocidos internacionalmente
 - Nombre repositorio: OSIATIS
 - Fecha último acceso: 15/09/11
 - URL: <http://www.osiatis.es/>
 - Area/Título:
 - Destacable: repositorio casos de éxito en gestión de servicios TI
 - Nombre repositorio: Gestión de Servicios y Gobierno de TI
 - Fecha último acceso: 15/09/11
 - URL: <http://www.sicelca.com/>
 - Area/Título: organismo estándares internacionales
 - Destacable: Artículos de opinión y enlaces principales de ITSM
 - Nombre repositorio: Monje solicita ayuda al help desk
 - URL: <http://www.youtube.com/watch?v=93SgXeu-SeY>
 - youtube
 - Fecha último acceso: 15/09/11
 - Area/Título: Necesidad de Gestión de Servicios de TI en la organización
 - Destacable: Miedo al cambio
 - Nombre repositorio: Caos en Hanoi

- youtube
- Fecha último acceso: 15/09/11
- URL: <http://www.youtube.com/watch?v=oetF3UTlwbc>
- Area/Título: Necesidad de Gestión de Servicios de TI en la organización
- Destacable: Muestra el caos cuando no hay gestión

- Nombre repositorio: Equipo
- youtube
- Fecha último acceso: 15/09/11
- URL: <http://moodle.upm.es/titulaciones/oficiales/course/view.php?id=2493>
- Area/Título: necesidad de una dirección estratégica y cultura de empresa
- Destacable: Efecto buena dirección y equipo

4. Sobre la realización de la experiencia: (A RELLENAR UNA VEZ REALIZADA LA EXPERIENCIA)

- Curso académico: 2010-2011 (primer semestre y segundo semestre)
- Nº de alumnos matriculados:

| | |
|--|------------|
| A1. Programa, portfolio y proyecto TIC. | 17 alumnos |
| A2. Gestión de servicios TIC. (P-96) (revisar) | 7 alumnos |
| A3. Gobernanza y Gestión de TI. | 17 alumnos |
| A4. Gestión y Gobierno de Servicios de TI. | 20 alumnos |
- Cómo estaban organizados: El equipo de trabajo, lo han formado tanto los profesores que participan en el proyecto como los alumnos que han cursado durante el curso académico 2010-2011 las distintas asignaturas que arriba se indican.

Definición de los cometidos del grupo: El grupo de profesores define las palabras clave y los niveles de profundidad sobre las que se clasificarán las cuestiones propuestas. Se elaboran las cuestiones y se clasifican de acuerdo a su idoneidad con las palabras clave y el nivel de profundidad. Se elaboran las respuestas y las justificaciones de las cuestiones. Se elaboran los cuestionarios de cada materia y su modo de evaluación. Cada alumno responde al cuestionario de dos formas:

- En proceso de aprendizaje: un número indefinido de veces en un tiempo previamente establecido
- En proceso de evaluación: sólo una oportunidad en un período establecido.

Las responsabilidades de cada grupo, en cuanto al recurso desarrollado, han sido:

- Definir los tipos de pruebas o juegos a realizar por el grupo (1 h)
- Identificar los aspectos clave a reflejar en cada prueba o juego (1 h)
- Definir el nivel de dificultad de la prueba o juego (30 min)
- Diseñar y Elaborar la prueba (1 h)
- Elaborar la solución a cada prueba o juego (1 h)
- Definir el modo de evaluación de la prueba o juego (30 min)

- Otras experiencias con OER que pudieran ser similares o que inspiraran ésta: evaluación de pruebas de auto-evaluación con hot-potatoes y jclick
- Incidencias en la realización de la experiencia: Ninguna.
- Beneficios: El alumno dispone de un recurso sencillo, entretenido y fácil para la autoevaluación y aprendizaje de conceptos fundamentales.
- Sugerencias: el tiempo dedicado a la elaboración supera el del aprendizaje.
- Resultados de las encuestas/estudio que haremos en este proyecto (se retroalimentará de los objetivos del estudio).

Se disponen datos de la encuesta de los alumnos de las asignaturas:

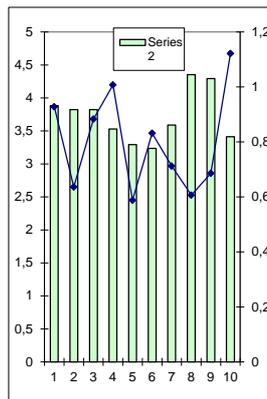
A1. Programa, portfolio y proyecto TIC. 17 alumnos (FI)
 A4. Gestión y Gobierno de Servicios de TI. 20 alumnos (EUI).
 (Contestan 19)

Valora los aspectos docentes y metodológicos de la experiencia de aprendizaje mediante la utilización de Recursos Educativos en Abierto (OER) utilizando una escala numérico–semántica de 1 a 5. **(1 nada de acuerdo, 2 poco de acuerdo, 3 de acuerdo, 4 muy de acuerdo, 5 totalmente de acuerdo)**. Dejar en blanco en el caso que no proceda.

A1. Programa, portfolio y proyecto TIC.

| RECURSOS EN ABIERTO | VALORES: 1 a 5 | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | ASIG: Gest Prog. Portfolio Proyecto | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | RECURSO: D05_ Juegos y Pasatiempos | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | R11 | R12 | R13 | R14 | R15 | R16 | R17 |
| 1 La organización de la experiencia (trabajo individual, en grupos, etc) es adecuada | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 3 |
| 2 Los contenidos y el formato (texto, presentación, video, etc.) de la experiencia son acordes a los objetivos expuestos previamente a los alumnos. | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 3 El tiempo empleado en la realización de la experiencia es el adecuado. | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 |
| 4 Los recursos empleados en la experiencia tienen interés pedagógico. | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 2 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 |
| 5 Los recursos empleados son de una calidad técnica adecuada. | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 6 Comparados con los materiales utilizados normalmente por los profesores en clase, los recursos en abierto empleados resultan útiles. | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 |
| 7 La experiencia ha resultado positiva para mejorar el nivel de conocimientos sobre el tema objeto de estudio. | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 8 El procedimiento de evaluación utilizado ha sido el adecuado. | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 9 El uso de recursos pedagógicos de distinta naturaleza (textos, software, video, etc) ayuda a alcanzar mejor los objetivos de aprendizaje. | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 |
| 10 El uso de material abierto en un idioma diferente al castellano dificulta la comprensión de los conceptos explicados. | 2 | 2 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 2 | 4 | 5 |
| Sugerencia o Comentario | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| el tiempo dedicado a la elaboración supera el del aprendizaje. | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| MEDIA | DESVIACION |
|-------------|-------------|
| 3,882352941 | 0,927520414 |
| 3,823529412 | 0,635933774 |
| 3,823529412 | 0,882843001 |
| 3,529411765 | 1,007326105 |
| 3,294117647 | 0,587867532 |
| 3,235294118 | 0,831370237 |
| 3,588235294 | 0,71228712 |
| 4,352941176 | 0,606339063 |
| 4,294117647 | 0,685994341 |
| 3,411764706 | 1,121317502 |



A4. Gestión y Gobierno de Servicios de TI.

| RECURSOS EN ABIERTO | VALORES: 1 a 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | ASIG: Gest y Gob. De Servicios de TI | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | RECURSO: D05_ Juegos y Pasatiempos | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | R11 | R12 | R13 | R14 | R15 | R16 | R17 | R18 | R19 |
| 1 La organización de la experiencia como trabajo individual es adecuada | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 2 Los contenidos y el formato (texto, presentación, video, CUESTIONARIOS etc.) de la experiencia son acordes a los objetivos expuestos previamente a los alumnos. | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 |
| 3 El tiempo empleado en la realización de la experiencia es el adecuado. | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 4 Los recursos empleados en la experiencia tienen interés pedagógico. | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 5 Los recursos empleados son de una calidad técnica adecuada. | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 6 Comparados con los materiales utilizados normalmente por los profesores en clase, los recursos en abierto empleados resultan útiles. | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 7 La experiencia ha resultado positiva para mejorar el nivel de conocimientos sobre el tema objeto de estudio. | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| 8 El procedimiento de evaluación utilizado ha sido el adecuado. | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| 9 El uso de recursos pedagógicos de distinta naturaleza (textos, software, video, etc) ayuda a alcanzar mejor los objetivos de aprendizaje. | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 2 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 10 El uso de material abierto en un idioma diferente al castellano dificulta la comprensión de los conceptos explicados. | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 11 Sugerencia o Comentario | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| el tiempo dedicado a la elaboración supera el del aprendizaje. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| MEDIA | DESVIACION |
|-------------|-------------|
| 3,526315789 | 0,696692268 |
| 3,947368421 | 0,52426501 |
| 3,210526316 | 0,535303379 |
| 3,052631579 | 0,621260744 |
| 3,157894737 | 0,501459857 |
| 3,421052632 | 0,507257274 |
| 2,947368421 | 0,779863536 |
| 4 | 0,577350269 |
| 4,157894737 | 0,898341552 |
| 3,736842105 | 0,87191394 |

