

Innovación, creatividad y emprendimiento, en la asignatura “Modelos de Negocio y Areas Funcionales” del grado en Informática.

Leonor Ruiz¹, Llanos Cuenca¹, Andrés Boza¹
 Universitat Politècnica de València. Dpto. Organización de Empresas
¹ Equipo de Innovación y Calidad Educativa AEGECATE

lruiz@omp.upv.es, llcuenca@omp.upv.es, aboza@omp.upv.es

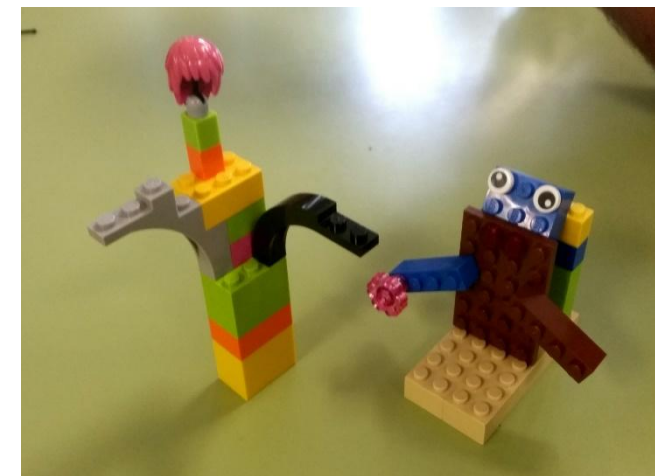
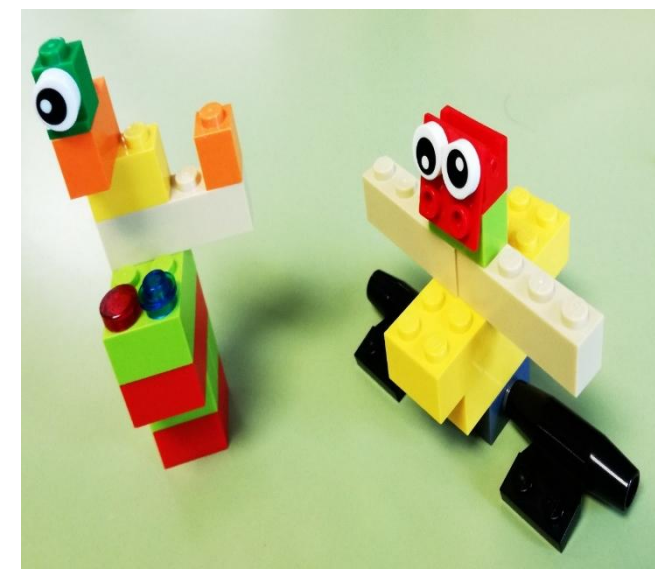
OBJETIVO

Desarrollar actividades que permitan a los alumnos la adquisición de los resultados de aprendizaje asociados a la competencia transversal CT4 de innovación, creatividad y emprendimiento a través de la asignatura Modelos de Negocio y Areas Funcionales en cuarto curso de grado en Ingeniería Informática, y establecer un sistema que permita la evaluación de adquisición de la competencia a nivel individual y de una forma objetiva

METODOLOGÍA

Actividad como práctica de laboratorio con una duración de 3 horas (repartida en dos sesiones) en la que se trabajan diferentes herramientas y técnicas explicadas previamente en clase de teoría, como son el Lego Serious Play, el Mapa de Empatía, y la técnica 365 para la generación de ideas. Estas dos últimas se han planteado de forma que sea posible la evaluación individual, teniendo en cuenta que en el trabajo en equipo es difícil distinguir la aportación de cada uno de sus miembros.

La aplicación se realizó en el primer cuatrimestre del curso 2016/2017, con 24 alumnos matriculados y con asistencia en la asignatura.

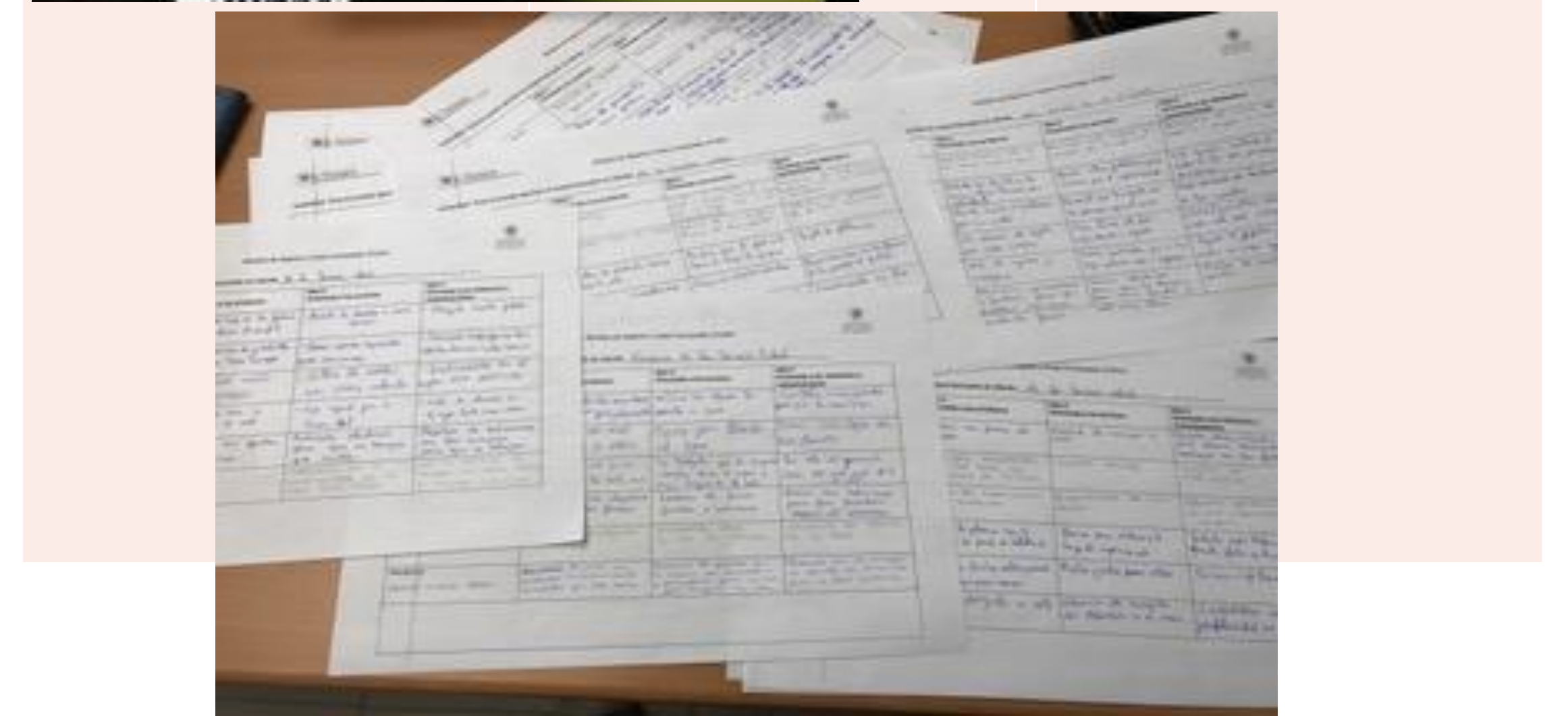
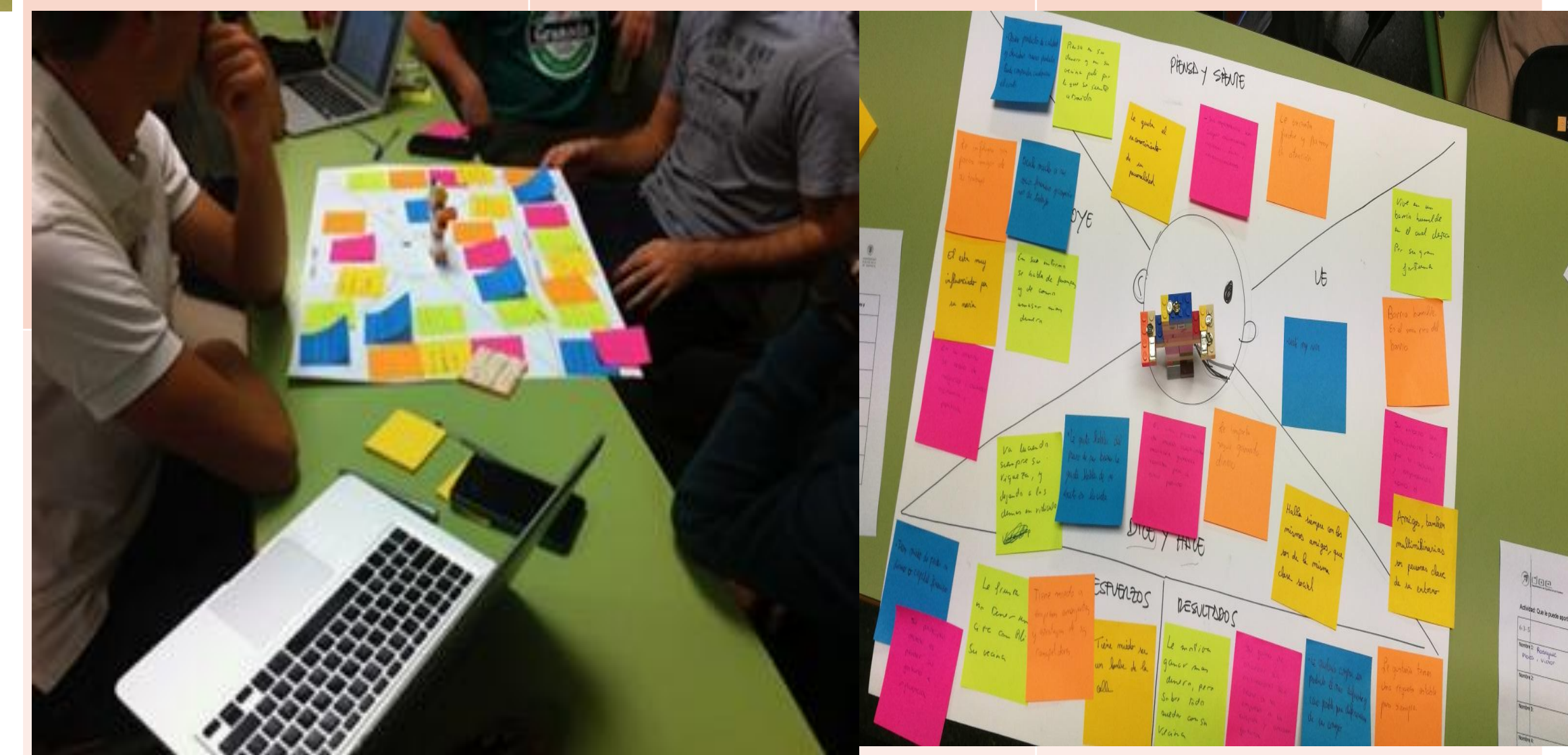


Desarrollo

1. Representación y selección de tres perfiles de usuarios de un comercio habitual como puede ser un supermercado, utilizando la escenificación con piezas de lego
2. Realizar el mapa de Empatía al usuario/cliente seleccionados, planteando las respuestas a las diferentes preguntas. Primero de forma individual, y luego plasmando en el mapa a nivel grupal
3. Generar ideas mediante la técnica 365 respecto al valor que el supermercado puede aportar al cliente estudiado.

A continuación subieron a Tareas la memoria con las aportaciones particulares y las del grupo, lo que permite la evaluación a nivel individual, que se realizó utilizando la rúbrica recomendada por el ICE para esta competencia, con su nivel correspondiente.

Posteriormente completaron un cuestionario con los siguientes resultados:



	media (max 5)	nivel de satisfacción
Interes		
Considero que esta actividad ayuda en el desarrollo de la competencia “ creatividad, innovación y emprendimiento ”	4,24	84,80%
Considero que el desarrollo de esta competencia es de utilidad para mi futura carrera profesional	4,04	80,80%
Ejecución		
La información o documentación para su preparación ha sido adecuada	4,12	82,40%
Me ha resultado sencilla la realización de la actividad	3,8	76,00%
Las condiciones del lugar eran adecuadas	3,8	76,00%
Me he sentido a gusto trabajando	4,6	92,00%
Contenidos		
Esta práctica/seminario refuerza mi capacidad creativa	3,92	78,40%
Esta práctica/seminario refuerza mi capacidad de producir innovación y emprendedora	3,96	79,20%
Refuerza mi capacidad de comunicación	3,88	77,60%
Refuerza mi capacidad de trabajo en equipo	3,96	79,20%
Valoración global		
Estoy satisfecho con el trabajo realizado	4,28	85,60%

CONCLUSIONES

La actividad permite abordar los resultados de aprendizaje asociados a la competencia.

Los resultados han sido positivos para los alumnos, como se puede observar en la tabla una vez se les paso la encuesta

Los alumnos todavía no conocen muy bien el concepto de las competencias transversales ni la forma de abordarlos por parte de la universidad

Este tipo de actividades requieren espacios y materiales diferentes a los habituales, y no siempre hay disponibilidad