

## Premio Davyd Luque. Convocatoria 2013

La descripción detallada e interactiva de la propuesta es un video. El mismo se puede visualizar en Youtube con el enlace siguiente

<http://youtu.be/XMDTbXr1T1A>

Además, presentamos la transcripción del narrador, aunque nos gustaría hacer hincapié en el video anterior, ya que el mismo incluye las figuras y demás elementos necesarios para la comprensión.

### Transcripción

La idea que queremos presentar se titula UPCAcademy. UPCAcademy puede ser una Plataforma abierta e interactiva para la enseñanza de las disciplinas impartidas en los diferentes centros de la UPC). Sus objetivos fundamentales son los de vincular las nuevas formas de experiencia de los usuarios con las nuevas necesidades educativas las cuales además garantizan la movilidad y ubicuidad. Así se visualiza la educación del futuro, lo cual inevitablemente implica el aprendizaje continuo durante la vida, o life-long learning.

Para visualizar el potencial de la idea y su relación con la educación y el aprendizaje continuo, nos gustaría ilustrar 3 ejemplos actuales en la vanguardia educativa:

1. La utilización de juegos en entornos no lúdicos, actualmente se ha acuñado el término en inglés gamification. Es una estrategia que recientemente ha adquirido un auge global, gracias a las posibilidades que ofrecen las TIC actualmente. Existen ejemplos exitosos de gamification en el Marketing y estrategias de ventas, como la aplicación de la compañía Nike en la cual los corredores llevan cierta progresión con logros (lo que les hace correr más) lo que ayuda a la compañía a vender más zapatillas o bien, en entornos de redes

sociales que manejan grandes volúmenes de datos de negocio, como Foursquare o LinkedIn. Una de las razones fundamentales del éxito de dicha estrategia es que el 95 % de los menores de 35 años están acostumbrados al uso de herramientas online y a los videojuegos.

2. 2 claros ejemplos de la reciente aplicación de dicha estrategia en entornos educativos son Codecademy y Duolingo. Ambas desarrolladas por emprendedores jóvenes en los Estados Unidos. Con la primera se puede desarrollar un aprendizaje progresivo de distintos lenguajes de programación siguiendo elementos tradicionales de los juegos. La herramienta es gratuita, interactiva y social. Los creadores (ambos menores de 24 años, han sido nominados por la revista Time entre las 100 personas más influyentes del año). Con la segunda, Duolingo, se puede aprender un idioma en un entorno de inmersión progresiva siguiendo elementos tradicionales de los juegos. La herramienta es gratuita, interactiva y social. Los resultados de dicha plataforma se han presentado recientemente en foros de prestigio como las charlas TED.

3. A estos ejemplos les deberíamos añadir la inminente tendencia de cursos en línea (MOOC) que actualmente están ofreciendo las universidades más prestigiosas del mundo. Plataformas como Ed-X, Coursera o Udacity están intentando transformar la educación superior. Existen voces a favor y en contra de dicho fenómeno, pero en cualquier caso, es un hecho que el éxito que están teniendo es creciente entre los menores de 35 años.

La idea que presentamos es el desarrollo de una plataforma en línea de enseñanza de la disciplina basada en elementos asociados a la gamification es decir, logros, progresión, o elementos sociales. Para ello, se utilizarían los recursos docentes de los que disponemos actualmente y que son producto de años de mejora y actualización. Estos recursos actualmente recogen apuntes, videos, cuestionarios en línea, entre otros.

Las ventajas y elementos innovadores de la plataforma serían:

- Utilización de entornos de "inmersión educativa" que permitan al usuario crear, utilizar y mantener su propia experiencia de aprendizaje.
- Posicionamiento de la enseñanza en la UPC cerca de las mismas "tendencias innovadoras" que actualmente están desarrollando las Universidades de prestigio a nivel mundial.
- Desarrollo de plataformas educativas "ubicuas" que desde la UPC puedan generar educación a distancia mantenida en el tiempo para así mantener vínculos entre la Universidad, los actuales alumnos, los potenciales alumnos y los futuros ex-alumnos, es decir, el aprendizaje continuo o Life-Long Learning.

Su aplicabilidad al mundo real es absoluta. Cada año en la ETSECCPB se imparten cursos para aproximadamente 500 alumnos por año entre Grados y Máster, lo que hace la plataforma atractiva para un grupo considerable de personas. Por otra parte, la plataforma sería inédita en el mundo hispano, lo que puede ser de interés estratégico para la UPC, dada la cantidad de potenciales alumnos que puede tener. Finalmente, recordamos que el 95% de los estudiantes que se reciben anualmente son menores de 35 años, lo que nos recuerda la potencial acogida que puede tener entre los mismos.

Finalmente, hemos hecho una estimación de costes, que se asocian sobre todo al personal involucrado. Para desarrollar la plataforma (por disciplina) se necesitaría

1 ordenador de sobremesa,

1 desarrollador

1 profesor

1 becario de soporte

Todo esto sumado a los costes de mantenimiento da un coste estimado de 20000 euros de implantación y 120 euros de mantenimiento anual.

UPCacademy, una idea que nace desde uno de los grupos de docencia de la Escuela de Camins, UPC.

No olvidar el video, <http://youtu.be/XMDTbXr1T1A>

Los autores, Abril de 2013