

Propuesta para Fomentar Softw Skills en Alumnos de Ingeniería Informática

Arturo Mora-Soto, María Isabel Sánchez Segura, Fuensanta Medina Domínguez, Alejandro Ruiz Robles







- Motivación
- Soft Skills Vs. Hard Skills
- Propuesta para fomentar Soft Skills
- Prueba piloto y resultados
- Conclusiones y trabajos futuros



- Motivación
- Soft Skills Vs. Hard Skills
- Propuesta para fomentar Soft Skills
- Prueba piloto y resultados
- Conclusiones y trabajos futuros



¿Qué es un informático?



- ¿el que me arregla la impresora?
- ¿es un excelente programador?
- ¿es un experto en métodos ágiles?
- ¿es alguien que cobra mucho? ... y no hace nada



¿Qué es un informático?





¿Qué es un informático?





El mundo ha cambiado...





- Motivación
- Soft Skills Vs. Hard Skills
- Propuesta para fomentar Soft Skills
- Prueba piloto y resultados
- Conclusiones y trabajos futuros



Como afrontar el nuevo mundo global

Soft Hard Skills Skills Liderazgo Estadística Colaboración Matemáticas Pensamiento Crítico Programación Comunicación



Contexto (I)

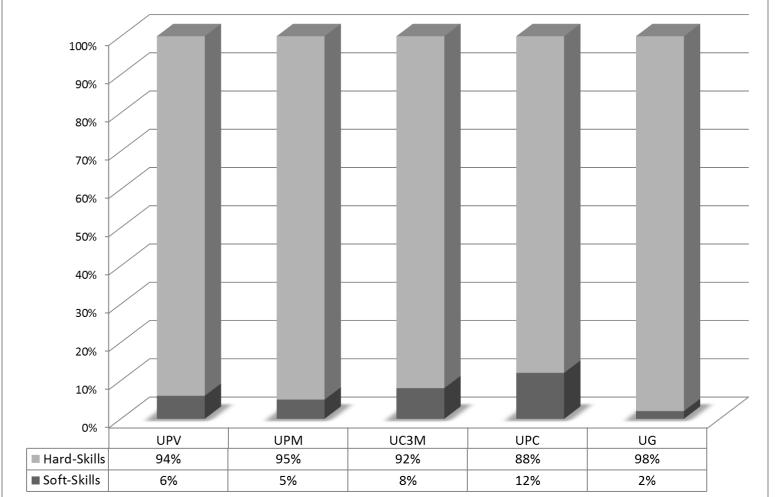
El mercado laboral del mundo TI demanda profesionales con un perfil "no técnico" relevante.





Contexto (II)

Fomento de Soft Skills en España





Contexto (III)

Métodos para promover Soft Skills



Stand Alone
Subject Model



Embedded Model



- Motivación
- Soft Skills Vs. Hard Skills
- Propuesta para fomentar Soft Skills
- Prueba piloto y resultados
- Conclusiones y trabajos futuros



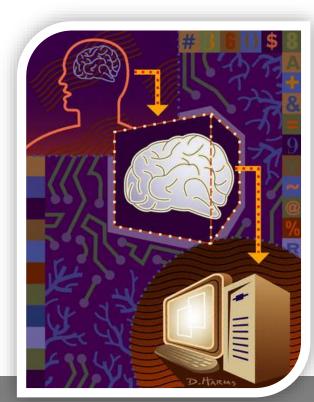
Livelearning

Propósito: Promover la transferencia, uso, re-uso y valoración del conocimiento, a fin de mejorar la calidad y efectividad del aprendizaje en grupo entre los estudiantes.

Objetivo: Definir un marco de trabajo metodológico y tecnológico para el gobierno del conocimiento y el aprendizaje, definiendo mecanismos que propicien la valoración del conocimiento que se genere.

- Fase 1: Transferencia del conocimiento.
- Fase 2: Resolución de ejemplos prácticos.
- Fase 3: Experiencia de aprendizaje colaborativo.





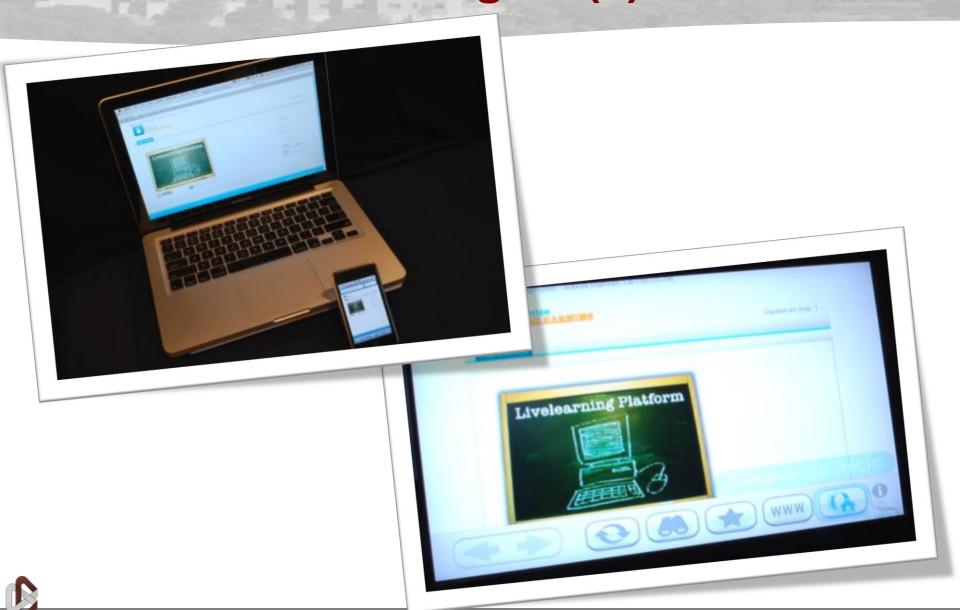
Plataforma Tecnológica (1)

Arquitectura de Cloud Computing basada en estándares lo que asegura su accesibilidad desde cualquier dispositivo con conexión Internet.





Plataforma Tecnológica (2)

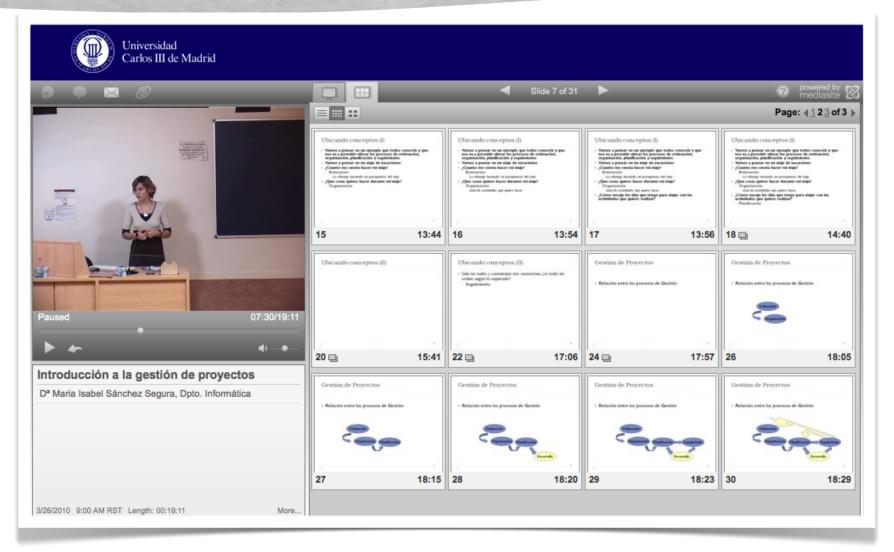


Ejemplo de Curso



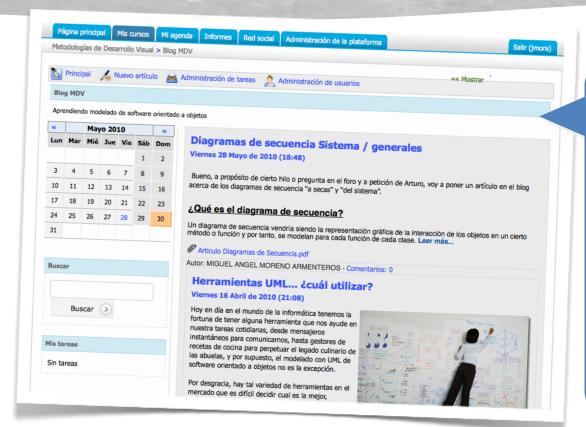


Ejemplo de clases magistrales





Blogs



Blogs
para fomentar la
compartición de
conocimiento, así como su
transferencia, difusión y
reutilización



Foros de Discusión



Descarga de JCR

Ya he descargado los JCR 2008, en esta pagina http://www.accesowok.fecyt.es/news/2007/20070709.html Un saludo.



2010-03-21 19:55:02



2010-03-22 19:04:46

Re:Descarga de JCR

Keila, muchas gracias por el Link :)... también haciendo un poco de búsqueda por Internet ví en la página de Tomson que hacen un filtrado por IP para dar o no acceso al WOK, por lo que fuera de la Uni no se puede acceder. Buscando un poco más he visto que el Servicio de Informática de la Universidad Carlos III ofrece un servicio para configurar una VPN (Red Privada Virtual) para acceder a los recursos de la biblioteca. En esta página, podrán ver una guía de como configurario, yo ya lo he hecho y funciona de maravilla. Sobre lo que comenta Keila de como buscar en los JCR, encontré una guía de la Universidad de Oviedo, que está muy bien. Saludos =)

Re:Descarga de JCR

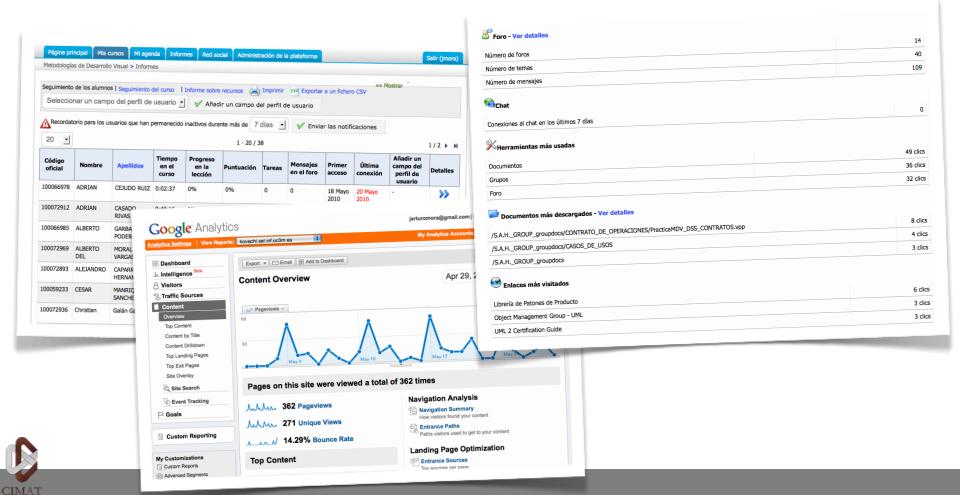
Hola, muchas gracias kelia por la ayuda, yo he tenido que cambiar de artículo porque no había visto lo del JRC. Entonces para aclarar y que a los demas no les pase como a mi resumo y me confirmais si está bien: TAREAS: 1. A partir del enlace que nos ha facilitado Kella, podemos ver las revistas incluidas en el JRC del 2008, por lo que de aqui seleccionamos un artículo y lo subimos en la tarea 1.2. Hacemos el checklist de ese artículo y se sube en la tarea 2. Esto correcto,no? Saludos.

Foros de Discusión para dar soporte al trabajo colaborativo, así como a las tutorías.



Seguimiento del Proceso de Formación

 Seguimiento de acceso a la plataforma y a los recursos de formación.



- Motivación
- Soft Skills Vs. Hard Skills
- Propuesta para fomentar Soft Skills
- Prueba piloto y resultados
- Conclusiones y trabajos futuros



Validación y Resultados: Descripción del Experimento

Tarea a realizar por los tres grupos: Crear diagramas con UML de un sistema software, utilizando el método de Craig Larman.

Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3
(Sep 11-Ene 12)	(Sep 12-Ene 13)	(Ene 13-Jun 13)
Objetivo: Grupo Control No se usó Livelearning. Formación: Transferencia de conocimiento verbal en clase magistral Actividades no monitorizadas.	Objetivo: Uso del marco metodológico. Valorar el impacto de tener el conocimiento accesible de manera explícita. Formación: Material formativo creado por los profesores, disponible para los alumnos a través de Internet en un formato accesible y reutilizable. Grupos de discusión para expresar opinión de alumnos y compartir experiencias.	Objetivo: Uso de marco metodológico + tecnológico. Valorar el impacto del uso de conocimiento accesible + Web 2.0 Formación: Idem Grupo 2 + herramientas Web 2.0 (red social, foros, blogs)



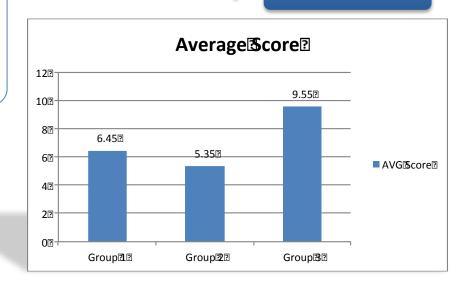
Validación y Resultados: Objetivo Estratégico 1

Objetivo Estratégico 1

 Mejorar la calidad de los modelos UML en al menos un 30% Calificación de los diagramas UML

Controladores de Calidad

Resultados





Validación y Resultados: Objetivo Estratégico 2

Objetivo Estratégico 2

 Incrementar la cantidad de activos de la base de conocimiento en al menos un 1%

 Número de nuevos activos de conocimiento

Controladores de Calidad

Resultados

Tool	Initial Size	Final Size
Blog	1 post	4 posts
Discussion Forum	3 forums	14 forums
	3 topics	46 topics
	3 messages	126 messages
	0 solved issues	23 solved issues



Validación y Resultados: Objetivo Estratégico 3

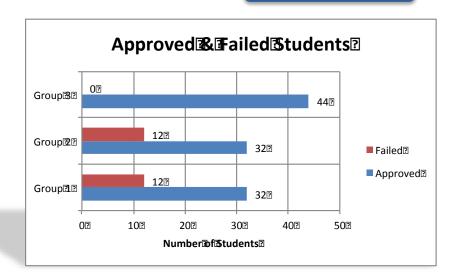
Objetivo Estratégico 3

 Mejorar la calidad de las clases magistrales en al menos un 10%

 Número de alumnos aprobados, suspensos

Controladores de Calidad

Resultados





- Motivación
- Soft Skills Vs. Hard Skills
- Propuesta para fomentar Soft Skills
- Prueba piloto y resultados
- Conclusiones y trabajos futuros



Ingeniero en Informática: Nueva Visión



- Es un excelente gestor
- Trabajar en equipo
- Visión holística
- Estupenda comunicación
- Liderazgo
- Creativo
- Saber de tecnología
- Saber de programación y modelado de sistemas
- Experto en tratar con personas



Conclusiones y Trabajos Futuros

- Las técnicas y métodos de enseñanza y aprendizaje colaborativo mejoran si se soportan en redes sociales.
- Las redes sociales facilitan la colaboración y compartición de conocimiento entre estudiantes y profesores.
- El conocimiento generado se debe codificar, almacenar y gestionar para que asegure su usabilidad, accesibilidad y reutilización.
- Es necesario un análisis más profundo del experimento presentado que tome en cuenta factores como comportamiento humano y motivación que afecta a la efectividad de las ideas propuestas.



Preguntas



Centro de Investigación en Matemáticas (CIMAT) – Unidad Zacatecas Avenida Universidad 222 Zacatecas, 98069 México



jose.mora@cimat.mx



@cimat_zacatecas



www.ingsoft.mx

