

RETO 3 v1

COMUNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación

Objetivo del proyecto

Como ya sabéis, por las propias características de lo que llaman la revolución industrial 4.0, se demandan cada vez más competencias profesionales relacionadas con la innovación tecnológica. Estos avances tienen un impacto sustancial tanto en la población activa como en la que busca incorporarse en el mundo laboral.

Es evidente que los avances tecnológicos suponen un gran desafío para todos, cada vez influye más en nuestras vidas y nos apoyamos en ellos para crecer. Sin embargo ese desafío se convierte en un riesgo muy alto para aquellos que no tienen formación o acceso a estas nuevas tecnologías, produciendo lo que se conoce como «brecha digital»

Es por esto que vuestro grupo, junto a otros, ha fundado una comunidad de aprendizaje dirigida a dotar a sus miembros de aquellas competencias tanto profesionales como personales, más demandadas en la cuarta revolución industrial.

Para realizar este reto utilizaréis el **método SCRUM** y un **TABLERO de gestión visual**.

SCRUM es un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Su origen se basa en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al proyecto.

El TABLERO de gestión visual es una herramienta muy eficaz para el trabajo en equipo, proporciona transparencia para la toma de decisiones dentro de cada grupo de trabajo y así mejorar su productividad. En la gestión visual utilizaremos *posits* para las tareas, lo cual permiten ver el avance del trabajo.

Lista de requerimientos (Product Backlog)

Vuestra comunidad de aprendizaje tiene como filosofía la **democratización del conocimiento** a fin de que un mayor número posible de personas pueda ampliar su formación. Con esta premisa habéis decidido crear un curso **MOOC** (Massive Open Online Course- Modalidad de formación online que se caracteriza por ser cursos en línea y en abierto), que contenga actividades relacionadas con el área que se os asigne. Las características ideales que deben cumplir las actividades son:

- **Innovadoras.** No basadas en el aprendizaje memorístico. Basandose en vuestra propia experiencia, ¿cómo eran las actividades que más os gustaron? ¿cuáles eran las más efectivas? ¿cómo os gustaría que fuera la formación?
- **Estimulantes.** Que despierten el interés y la curiosidad del participante.
- **Colaborativas.** Que promueva la colaboración entre los miembros.
- **Ajustadas** a lo que se quiere aprender.

Todo esto se debe materializar en:

- Un conjunto de actividades formativas secuenciadas y adaptadas al formato *on-line*, que contemplen TODOS los contenidos y objetivos relacionados con vuestra área de trabajo. Podrán ser de 3 tipos:
 - **Ejercicio:** se planteara problemas relacionados con situaciones lo más reales posibles.
 - **Observación:** examinar, ordenar y describir alguna cosa en relación con el objeto de aprendizaje.
 - **Experimentación:** conocer y comprobar algo por propia experiencia, demostrar que algo es de una manera determinada con datos, hechos y argumentos, en relación al objetivo.
- Al ser un curso *on-line*, cada uno de los miembros grabara un vídeo de una actividad formativa.
- Un *test* que ayude a probar el grado de asimilación del alumno de los contenidos.

Definición de terminado (Definition of Done - DoD)

Que el equipo cumpla los criterios del DoD asegurará que se están entregando tareas que están realmente hechas, no sólo en términos de funcionalidad sino también en términos de calidad.

Aquí tenéis una serie de requisitos que deben cumplir todas las actividades:

- Se han cumplido los criterios de aceptación de la actividad.
- Se ha indicado que objetivos y contenidos de aprendizaje están asociados.
- Se dispone de un enunciado de la actividad suficientemente detallado, que permita al alumno/a fácilmente entender el objetivo de la tarea.
- La actividad consta de orientaciones que debe seguir el alumno/a para su correcta realización.
- Se ha realizado la actividad por parte del equipo de manera satisfactoria.

Eventos clave

En Scrum un proyecto se ejecuta en ciclos temporales cortos y de duración fija (iteración), en nuestro caso 1 semana. Cada iteración tiene que proporcionar un resultado completo, un incremento de producto que sea susceptible de ser entregado.

Los **viernes** será la sesión que utilizaremos para realizar la **REVISIÓN DE LA ITERACIÓN**. Se compondrá en dos partes:

- **Revisión (demostración)** 30'. El equipo presenta al resto de la clase las tareas completadas en la iteración, en forma de incremento de producto preparado para ser entregado. En función de los resultados mostrados y de los cambios que haya habido en el contexto del proyecto, el profesor realizará las adaptaciones necesarias de manera objetiva, replanificando el proyecto.
- **Retrospectiva (feedback)** 60'. El equipo analiza cómo ha sido su manera de trabajar y cuáles son los problemas que podrían impedirle progresar adecuadamente, mejorando de manera continua su productividad.

Teniendo en cuenta toda la información obtenida en la revisión del sprint, se planifica el siguiente sprint. **PLANIFICACIÓN DE LA ITERACIÓN (60')** :

- **Selección de requisitos.** Se selecciona los requisitos más prioritarios de la pila del producto y que el grupo prevé que podrá completar en la iteración, de manera que puedan ser entregados.
- **Planificación del sprint.** El equipo elabora la lista de tareas de la iteración necesarias para desarrollar los requisitos seleccionados. La estimación de esfuerzo se hace de manera conjunta y los miembros se autoasignan las tareas, se autoorganizan para trabajar (incluso en parejas) con el fin de compartir conocimiento o para resolver objetivos especialmente complejos.

Con el objetivo de facilitar la transferencia de información y la colaboración entre los miembros, y así aumentar la productividad, se realizará una **REUNIÓN DIARIA DE SINCRONIZACIÓN al principio de cada sesión**. La reunión se realizará de pie y no tendrá una duración mayor de 15'. En ella, cada miembro inspecciona el trabajo que el resto está realizando (dependencias entre tareas, progreso hacia el objetivo de la iteración, obstáculos que pueden impedir el objetivo), para que al finalizar la reunión poder hacer las adaptaciones necesarias que permitan cumplir con la previsión que hizo el equipo de objetivos a entregar al final de la iteración.

Cada miembro del equipo debe responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué he hecho desde la última reunión de sincronización para ayudar al equipo a cumplir con su objetivo?
- ¿Qué voy a hacer a partir de este momento para ayudar al equipo?
- ¿Qué impedimentos tengo o voy a tener que nos impidan conseguir nuestro objetivo?

Como apoyo a la reunión, el equipo cuenta con la lista de tareas de la iteración, donde se actualiza el estado y el esfuerzo pendiente para cada tarea, así como con el gráfico de horas pendientes en la iteración.

Por último, **a finales de enero**, con el objetivo de medir la calidad de las actividades desarrolladas, el equipo presentará a los alumnos/as de primero de grado medio de SMR en una sesión de 2h, las actividades más significativas de su área de conocimiento.

Historias de usuario

Agenda de trabajo

Criterios de calificación

El método Scrum y el tablero de gestión visual permiten no sólo la evaluación grupal en terminos de objetivos alcanzados por el equipo, sino que evidencia la aportación individual de cada miembro a esas objetivos.

Por tanto, la evaluación de los **aspectos técnicos** del reto se realizará de forma grupal y se ponderará de manera individual con un 30% de la nota, reconociendo así el esfuerzo de cada individuo. Por ejemplo, si un equipo obtiene un 8 como calificación, todos los miembros recibirán un 5'5 y los otros 2'5ptos se repartirán entre los componentes del equipo.

La aportación individual se realizará de manera subjetiva a través de los miembros del equipo y de forma objetiva por el docente, con las tareas realizadas durante los sprints.

Se pueden aplicar otras penalizaciones individuales por falta de asistencia o bajo rendimiento.

La evaluación de las competencias transversales se realizará a través de las siguientes rúbricas:

TRABAJO EN GRUPO	Categoría	Excelente (10)	Bien (7)	Suficiente (5)	No suficiente (0)
	Trabajo con los compañeros	Siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros.	Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa "problemas" en el grupo.	A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no es un buen miembro del grupo.	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen miembro del grupo.
	Actitud	Siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Casi siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Algunas veces tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Tiene una actitud negativa hacia el trabajo.
	Resolución de problemas	Busca y sugiere soluciones a los problemas.	Refina soluciones sugeridas por otros.	No sugiere soluciones, pero está dispuesto a tratar soluciones propuestas por otros.	No trata de resolver problemas o ayudar a otros a resolverlos. Deja a otros hacer el trabajo.
	Clima de trabajo	El clima de trabajo dentro de los grupos y en las actividades comunes ha sido adecuado. Ha existido bastante intercambio de información en el grupo.	La puesta en común ha sido algo insuficiente. El clima de trabajo en el grupo ha sido adecuado.	La puesta en común ha resultado significativamente insuficiente.	No ha habido intercambio de información y puesta en común en el grupo.

Webografía

<https://www.bbvaopenmind.com/articulos/avance-tecnologico-riesgos-y-desafios/>

clasesagiles.wordpress.com

http://www.icesi.edu.co/blogs_estudiantes/luisosorio/2008/08/19/brecha-tecnologica/

<https://www.vertice.org/blog/que-es-un-mooc/>

<https://proyectosagiles.org/>