

UNIVERSITATEA TEHNICÀ DIN CLUJ-NAPOCA

Facultatea de Electronică, Telecomunicații și Tehnologia Informației



Managementul echipelor soft prin Eneagramă și MBTI

Motivația

- Stimularea individului
- Analiza progresului individual lucrând în echipă
- Generarea echipelor compatibile de lucru, optimizând progresul individual şi de grup

Planul Prezentării

- E-learning
- 2. Din ce se compune un sistem de tip e-learning
- 3. Alcătuirea echipelor
- 4. Eneagramă
- 5. MBTI
- 6. Testul de personalitate Eneagramă-MBTI
- 7. Implementarea solutiei adoptate
- 8. Motorul de grupare algoritmul "Footprints"
- 9. Rezultate experimentale
- 10. Concluzii

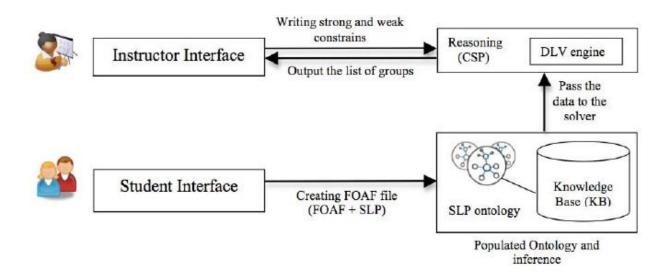
1. E-learning

- Concept nou în învațământ
- Încorporează aspecte din toate tipurile şi stilurile de învățământ (activ, colaborativ, cooperativ, orientat spre problemă)
- Se doreşte stimularea individului utilizând "forțele" virtuale ce îndepărtează individul de realitate
- Activități cu un plan dinamic şi monitorizare continuă în vederea optimizării nivelului de cunoştințe dobândite

2. Sistem de tip E-learning

Aplicație web compusă din următoarele părți semnificative:

- Interfața student
- Interfaţa profesor
- Ontologia (baza de date)
- Motorul de Grupare, evaluare

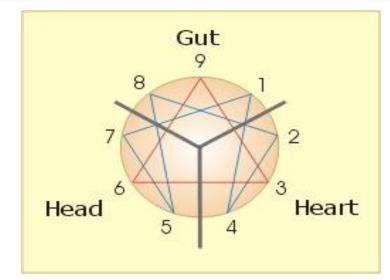


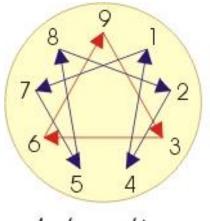
3. Alcătuirea echipelor

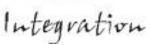
- Un aspect important constituie generarea automată a echipelor compatibile de lucru
- Cel mai uşor se realizează prin analiza individului, stabilind tipul de personalitate
- Pentru luarea deciziilor, motorul de grupare se va folosi de legăturile dintre tipologiile de personalitate
- Modele psihologice utilizate sunt: Modelul bazat pe Eneagrame şi modelelul psiho-analitic MBTI

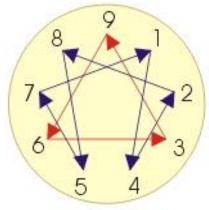
4. Modelul bazat pe Eneagramă

- Cu origine în antichitate (sufiți), reluat în epoca modernă de G. Gurdjieff (1897), dezvoltat în continuare de Oscar Ichazo în anii '60 şi răspândit de Claudio Narajo în anii '70
- 9 Tipologii de personalitate:
 - 1. Perfecționistul
 - 2. Altruistul
 - 3. Competitivul
 - 4. Romanticul
 - 5. Observatorul
 - 6. Devotatul
 - 7. Epicurianul
 - 8. Conducătorul
 - 9. Mediatorul









Disintegration

5. Modelul MBTI

- dezvoltat de Katharine Cook Briggs şi Isabel Briggs Myers, pe baza teoriei tipologiilor de personalitate Junghiene (Carl Jung, Psychological Types,1921).
- 4 perechi de indicatori primari opuşi:
- > Extraversion Introversion (E vs. I) (focalizarea atenției)
- > Sensing Intuition (S N) (încorporarea informațiilor)
- Feeling Thinking (F T) (luarea deciziilor)
- > Judging Percieving (J P) (relația cu lumea exterioară)
- Rezultă 16 tipologii de personalitate:
- ENFJ, ENFP, ENTJ, ENTP, ESFJ, ESFP, ESTJ, ESTP, INFJ, INFP, INTJ, INTP, ISFJ, ISFP, ISTJ, ISTP

Mapare Eneagramă - MBTI

Eneatip	Tip MBTI Asociat
1-Perfectionist	ISTJ, ESTJ
2-Helper	ESFJ, ENFJ, ISFP, ESFP, ENFP, ISFJ
3-Performer	ENTJ , ENTP
4-Individualist	INFP, INFJ
5-Thinker	INTP, INTJ, ISTP, ISTJ
6-Loyalist	ISFJ, ISTJ
7-Enthusiast	ESTP, ENTP, ENFP, ESFP
8-Leader	ESTJ, ENTJ
9-Mediator	ISFP, INFP

6. Testul de Personalitate Eneagramă - MBTI

- Test Complet Eneagramă : 144 întrebări
- Test Complet MBTI: 70 întrebări
- Pe platforma Helios era un test compus, simplificat de 67 de întrebări:
- 27 întrebări Eneagramă, 40 întrebări MBTI
- Nici un invidid nu se poate încadra total într-un singur tip de personalitate
- Se vor lua în considerare primele două rezultate ale fiecărui subtest

7. Implementarea soluției adoptate

- "Teste Personalitate Eneagramă-MBTI"
- Baza de date (Ontologia)
- Interfața Student
- Interfaţa Profesor
- Testul de personalitate
- Motorul de grupare
- Mecanismele de securitate

Modelul Bazei de Date

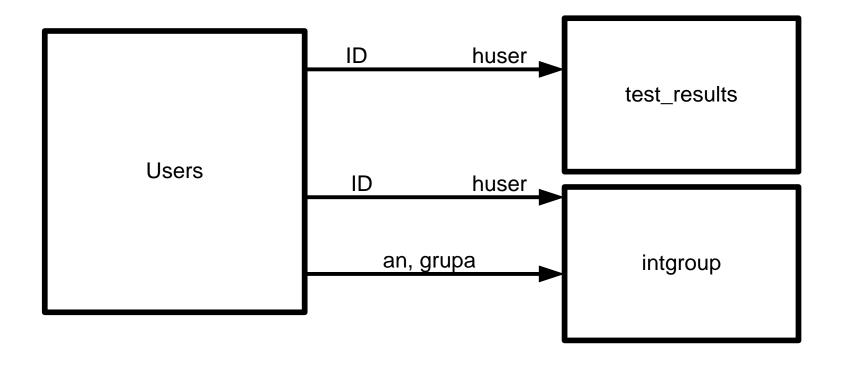
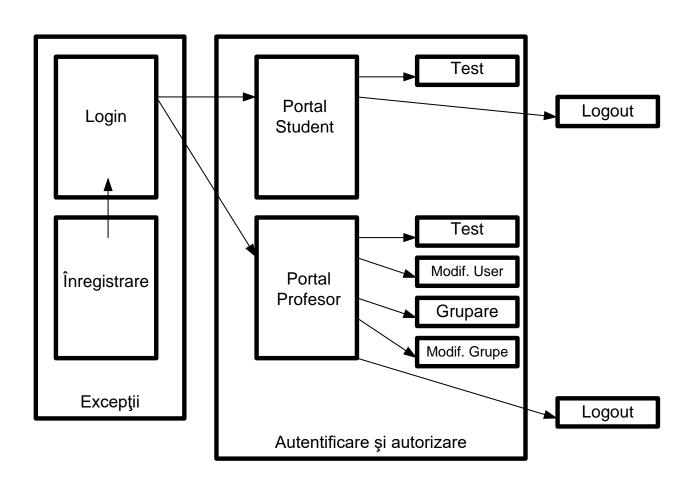


Diagrama de pagini a aplicației



Paşii de lucru

- Studenții se înregistrează în cadrul aplicației
- Studenții completează testul de personalitate şi primesc rezultatele testului
- Se înregistrează şi profesorii
- Testul de personalitate poate fi completat şi de profesori
- Profesorii au abilitatea de a lista grupele şi de a parcurge infomaţiile studenţilor
- Profesorii au abilitatea de a şterge studenţi sau grupe de studenţi
- Profesorii creează echipele interactive, după ce fiecare student din grup a completat testul de personalitate
- Profesorul poate aloca studenții rămaşi în afara echipelor
- Se rezolvă aspecte de securitate

Interfețele aplicației



Inapoi la Portal

Test Personalitate

Grupare Studenti

Stergere Utilizator

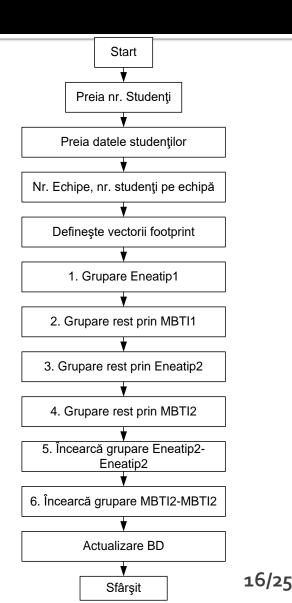
Logout

I	ID	Nume	Prenume	An	Grupa	Enegrama 1	Eneagrama 2	MBTI 1	MBTI 2	Echipa
1	6	sanci	sanci	I .	Α	9	5	ESTJ	ENTJ	1
2	1	Filimon	Rodica	I .	Α	3	1	INFP	INFJ	2
2	2	Pop	Ioan	L	Α	1	3	ESTJ	ESTP	3
2	3	Pop	Ioana	I	Α	2	6	ESFJ	ISTJ	4
2	4	Mac	Vasile	I .	Α	9	3	ENTJ	ISTJ	2
2	5	Hat	Iuliu	I .	Α	4	6	ISFJ	INTP	4
2	6	Romu	Romeo	I	Α	5	4	INTP	ENTJ	3
2	7	Deac	Ciprian	I	Α	9	8	ENTP	INFP	3
2	8	Negrean	Monica	I	Α	3	7	ESFP	ESTJ	4
2	9	Dan	Vasile	I	Α	7	4	ENTJ	INFJ	3
3	0	Popescu	Romulus	I	Α	6	3	ISTJ	INFJ	1
3	1	Gul	Claudiu	I .	Α	3	4	ENFP	INFP	1
3	2	Dumitrescu	Catalin	I .	Α	1	2	ESTJ	ESTP	4
3	3	Ilinca	Bianca	I .	Α	2	5	INTP	ENTP	4
3	4	Onita	Cosmin	I .	Α	7	3	ENFP	ESFP	4
3	5	Neag	Paul	I	Α	9	5	ISTP	ESTP	1
3	6	Irimie	Brigitta	I	Α	4	8	INFJ	INFP	0
3	7	Ocosan	Teodora	I	A	2	3	ENFJ	ESFP	3
3	8	Micu	Mioara	I .	Α	6	7	ISFJ	INTJ	1
3	9	Vintila	Maria	I	Α	3	1	ESTP	ENFP	2
~										+

Anul: ▼	Anul:
Grupa: A ▼	Grupa: A ▼
Nume:	Nume:
Prenume:	Prenume:
Listeaza	Sterge

8. Algoritmul "Footprints"

- Algoritm nou, cvasi-oportunistic
- Număr finit de paşi pe un set binedefinit de date
- Decizie asupra numărului de echipe şi studenți pe echipă
- Vectori Footprint pentru simplificarea procesului
- Legăturile odată stabilite nu sunt distruse dacă echipa e incompletă
- Putere necesară de calcul scăzută



Paşii algoritmului "Footprints"

- 1. Preluare date, verificară dacă toți studenții au efectuat testul
- 2. Decizia asupra numărului de studenți pe echipă
- 3. Definirea vectorilor footprint
- 4. Se încearcă gruparea pe baza primului eneatip
- 5. Pentru echipele incomplete şi studenţii rămaşi se încearcă asocierea pe baza primului tip MBTI
- 6. Similar pasului 5) dar asocierea se face pe baza eneatipului 2 (legătură eneatip1 eneatip 2)
- 7. Similar pasului 5) dar asocierea se face pe baza tipului MBTI 2 (legătură mbti1 — mbti2)
- 8. Se realizează asocierea pe baza eneatipurilor 2 (legatură eneatip2-eneatip2)
- Se realizează asocierea pe baza tipurilor MBTI 2 (legătură MBTI 2- MBTI 2)
- Actualizarea bazei de date cu rezultatele grupării

Detalii suplimentare

- Algoritmul realizat este un algoritm cvasi-oportunistic, liniar, denumit "Footprints". În realizarea algoritmului sau făcut următoarele presupuneri:
- fiecare student dispune de un set de date bine cunoscute, de aceaşi mărime
- dacă legăturile între două persoane sunt odată stabilite, ele nu se mai vor modifica (first come, first served)
- dacă o echipă este finalizată, echipa nu se va mai modifica
- crearea echipelor se va efectua din mai multi paşi
- în cursul paşilor în crearea echipelor vor fi combinate caracteristicile Eneagramă- MBTI
- paşii nu se repetă
- in crearea echipelor se va încerca prima dată pe principalele tipuri de personalitate. Apoi se trece la o grupare de tip primarsecundar, iar în ultimii paşi se trece la secundar secundar.

Vectorii Footprint

nr. Element	Tip footprint	1	2	3	4	5	6	7
enftp1	ENEA	9	6	3	9	6	3	9
enftp2	ENEA	1	7	5	8	2	4	1
mbftp1	MBTI BEN	ISTP	ISFJ	INFP	INTJ	ISTP		
mbftp2	MBTI BEN	ESTJ	ENTP	ENFJ	ESFP	ESTJ		
mbftp3	MBTI BEN	ISFP	ISTJ	INTP	INFJ	ISFP		
mbftp4	MBTI BEN	ESFJ	ENFP	ENTJ	ESTP	ESFJ		
mbftp5	MBTI SUP	INFJ	ENTP	ISTJ	ESFP	INFJ		
mbftp6	MBTI SUP	ISFP	ENFJ	INTP	ESTJ	ISFP		
mbftp7	MBTI SUP	ESFJ	ISTP	ENTJ	INFP	ESFJ		
mbftp8	MBTI SUP	INTJ	ENFP	ISFJ	ESTP	INTJ		

- **≻**Vectori circulari
- Eneagramă: căi de integrare, MBTI: Benefactori și Supervizori
- > Reduce semnificativ numărul necesar de verificări
- >Studentul următor trebuie verificat doar cu ultimul student din echipă

Rezultatele Grupării

Inapoi la Portal
Test Personalitate
Grupare Studenti
Stergere Utilizator
Logout

ID	Nume	Prenume	An	Grupa	Enegrama 1	Eneagrama 2	MBTI 1	MBTI 2	Echipa	Ć.
41	Vlas	Victoria	I	Α	7	2	ISTP	ESTP	0	
36	Irimie	Brigitta	_	Α	4	8	INFJ	INFP	0	
30	Popescu	Romulus	_	Α	6	3	ISTJ	INFJ	1	
35	Neag	Paul	I	Α	9	5	ISTP	ESTP	1	
31	Gul	Claudiu	_	Α	3	4	ENFP	INFP	1	
16	sanci	sanci	I	Α	9	5	ESTJ	ENTJ	1	
38	Micu	Mioara	_	Α	6	7	ISFJ	INTJ	1	
21	Filimon	Rodica	_	Α	3	1	INFP	INFJ	2	
39	Vintila	Maria	I	Α	3	1	ESTP	ENFP	2	=
24	Mac	Vasile	I	Α	9	3	ENTJ	ISTJ	2	
37	Ocosan	Teodora	I	Α	2	3	ENFJ	ESFP	3	
26	Romu	Romeo	_	Α	5	4	INTP	ENTJ	3	
22	Pop	Ioan	_	Α	1	3	ESTJ	ESTP	3	
40	Hategan	Marc	_	Α	5	6	ISFP	ENTP	3	
29	Dan	Vasile	I	Α	7	4	ENTJ	INFJ	3	
27	Deac	Ciprian	I	Α	9	8	ENTP	INFP	3	
34	Onita	Cosmin	_	Α	7	3	ENFP	ESFP	4	
23	Pop	Ioana	_	Α	2	6	ESFJ	ISTJ	4	
32	Dumitrescu	Catalin	_	Α	1	2	ESTJ	ESTP	4	
28	Negrean	Monica	ı	Α	3	7	ESFP	ESTJ	4	+
4									-	
Anul:	I v		A	anul:	I	I	D :			
			(Frupa:	A 🔻	l _E	chipa:			
Grupa				Vr. Persoane/H		-				
Nume	:		1	vi. i ersoane/i	cuipa. 5		Actualize	eaza		
Prenu	me:	□ C _g								
	Listeaza	W		Cre	eare Echipe					

Securitatea Aplicației

 Securitatea datelor utilizatorului



 Prevenirea accesului neautorizat la paginile intermediare ale aplicaţiei



 Autentificare în timpul sesiunii curente

9. Rezultate experimentale

- Testare efectuată asupra 3 grupe de studenţi, cu toate opţiunile posibile (3,4,5 studenţi pe echipă)
- Analiza rezultatelor:

- Verificarea deciziei asupra numărului de echipe şi numărului de studenți pe echipă
- Verificarea eficienței algoritmului de creare a echipelor (ideal >=85%)

Rezultate experimentale

 Numărul echipelor e întotdeauna corect

Numărul de studenţi
 pe echipă nu e
 complet decât în cazul
 incertitudinilor

Grupa			I A			ΠВ			III C	
Nr. Studenti/echipa		3	4	5	3	4	5	3	4	5
Echipele	1.	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	2.	0	0	0	1	1	0	1	0	1
	3.	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	4.	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	5.	1	1	1	2	1	1	2	1	1
	6.	2	1	1	2	2	1	2	1	1
	7.	2	2	1	2	2	1	2	2	2
	8.	2	2	2	3	2	2	3	2	2
	9.	3	2	2	3	2	2	3	2	2
	10.	3	2	2	3	3	2	3	2	2
	11.	3	3	3	4	3	2	4	3	2
	12.	4	3	3	4	3	2	4	3	3
	13.	4	3	3	4	3	3	4	3	3
	14.	4	3	3	5	4	3	5	3	3
	15.	5	4	3	5	4	3	5	4	3
	16.	5	4	3	5	4	3	5	4	3
	17.	5	4	4	6	4	3	6	5	4
	18.	6	4	4	6	5	4	6	5	4
	19.	6	4	4	6	5	4	6	5	4
	20.	6	5	4	7	5	4	7	5	4
	21.	7	5	4				7	6	5
	22.	7	5	4				7	6	5
	23.							8	6	5
	24.							8	6	5

Rezultate experimentale

Grupa	Optiunea	Succes	Incertitudini	% Succes	% Incertitudini
IA	3	20	2	90,9091	9,0909
	4	20	2	90,9091	9,0909
	5	20	2	90,9091	9,0909
ΠB	3	19	1	95,0000	5,0000
	4	19	1	95,0000	5,0000
	5	18	2	90,0000	10,0000
ШC	3	23	1	95,8333	4,1667
	4	22	2	91,6667	8,3333
	5	23	1	95,8333	4,1667
			Media:	92,8956	7,1044

□Eficiența algoritmului Footprints este de aproximativ 93%.

10. Concluzii

- Soluția adoptată este completă în ceea ce priveşte crearea echipelor optime de lucru şi managementul lor, însă aplicația se poate dezvolta în continuare
- Eficiența medie a algoritmului propus este de 93%, deci se califică ca şi algoritm de eficiență ridicată
- Direcţiile viitoare posibile ar consta din extinderea aplicaţiei, în vederea obţinerii unui sistem complet de tip e-learning

25/25