

Titulo

UPCacademy. Plataforma interactiva para la enseñanza

Breve resumen (Extensión máxima de 4 líneas)

UPCacademy es una plataforma basada en la "Gamification", abierta e interactiva para la enseñanza de la disciplina impartida por el "Grupo". Sus objetivos son vincular las nuevas formas de experiencia de los usuarios con las nuevas necesidades educativas garantizando la movilidad y ubicuidad y visualizando la educación del futuro, lo cual implica el aprendizaje continuo durante la vida, o life-long learning.

Necesidad que cubre a los usuarios de la UPC

UPCacademy puede cubrir necesidades básicas de los profesores y alumnos de la UPC desde dos puntos de vista:

- Enriquecimiento de la docencia impartida para satisfacer las nuevas necesidades del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). La creación de plataformas interactivas que generan retroalimentación en tiempo real a los usuarios permiten vehicular y evaluar una gran cantidad de contenidos de manera eficaz.
- Mejora de la calidad de las herramientas de aprendizaje autónomo. La gran cantidad de información de la que disponen los estudiantes debe ser digerida de manera rigurosa y las TIC deben cobrar protagonismo en este aspecto. El aprendizaje autónomo se incluye como una de las competencias transversales obligatorias que deben ser evaluadas en las titulaciones de la UPC.

Aspectes innovadors

- 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 generar vínculos entre la Universidad, los actuales alumnos, los potenciales alumnos y los futuros ex-alumnos, es decir, el aprendizaje continuo o Life-Long Learning.

Posibles aplicaciones

La plataforma es aplicable a todos los cursos impartidos por el “Grupo”.

- 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.
- El 95% de los estudiantes que se reciben anualmente son menores de 35 años, lo que permite inferir el potencial de acogida que suelen tener las experiencias en línea, interactivas, intuitivas y ubicuas.

Visión de futuro de la idea implementada como servicio de la UPC

- La plataforma puede ser planteada como prueba piloto que con la experiencia generada, permitiría a otras disciplinas valorar la posibilidad de implementar herramientas similares de la marca UPC. Los conceptos asociados a la “Gamification” son aplicables a cualquier disciplina.
- La plataforma puede ser un activo propio de la Universidad para su posicionamiento en la comunidad académica internacional, con especial hincapié en el mundo hispano, en el que existe un margen considerable de aplicabilidad y desarrollo pionero en todos los ámbitos educativos.
- Finalmente, uno de los puntos a destacar es la capacidad y potencial humano del que dispone la UPC para generar este tipo de plataformas. Se requiere fundamentalmente el producto generado por las personas, sin que esto implique una utilización excesiva de recursos materiales. En los tiempos que corren, la innovación y el producto de las ideas de la comunidad universitaria deben potenciar y afianzar el valor humano como su mayor activo.