

# Boletín de noticias



## NOTICIAS ENERO DE 2020: PRIMERA VERSIÓN PARA PRUEBAS INTERNAS

A lo largo del año 2019 se han ido desarrollando todos los escenarios, basados en situaciones reales, que se utilizarán en el marco del juego Tycon. Los escenarios, que ponen a prueba las competencias empresariales de los jugadores, corresponden a los siguientes tamaños de empresas:

- Start up.
- Pequeña empresa.
- Empresa mediana.
- Gran empresa.
- Multinacionales.



Estos escenarios se han desarrollado basándose en situaciones reales en el contexto de los países socios para exponer cuestiones que están relacionadas con el tamaño de las empresas y el aumento del alcance de sus actividades a medida que se desarrollan. Esto coincide con las siguientes competencias, que son las que más requeridas en el ámbito empresarial:

- Tener iniciativa.
- Aprender a través de la experiencia.
- Promover a los demás.
- Pensamiento ético y sostenible.
- Motivación y perseverancia.



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Nº 2 - Febrero 2020

### Información del proyecto

TYCO(O)NSTRUCTOR  
Minijuegos que fomentan la competencia empresarial en el sector de la construcción

Número de proyecto  
2018-1-NL01-KA202-038926

Sitio web del proyecto  
tycon-project.eu

Duración  
Septiembre 2018 - Octubre 2020

*El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye un respaldo a su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no puede ser considerada responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.*

El escenario de la Start up ha sido diseñado por la Universidad Abierta de Países Bajos y ha sido posteriormente sometido a un test a pequeña escala en la Universidad de Coventry (Gran Bretaña). Las evaluaciones han demostrado que el rumbo actual del proyecto es el correcto.

Durante la primavera de 2020 se realizarán más pruebas de otros módulos en los países asociados.

## RESULTADOS DEL PILOTO A PEQUEÑA ESCALA

El 20 de enero de 2020 se llevó a cabo un piloto a pequeña escala en la Universidad de Coventry. Se encuestó a 18 estudiantes de primer año de Construcción y Medio Ambiente de dicha Universidad. Estudiaron la primera parte (totalmente desarrollada) del juego durante una clase habitual. Todos los estudiantes pudieron probar el juego sin problemas técnicos. El formulario de valoración consistía en cinco preguntas cerradas. Una sexta pregunta les pedía que seleccionaran un término (de una lista de cinco calificaciones positivas y cinco negativas) que mejor caracterizase el juego en su opinión.

**FEEDBACK FORM**  
Serious Game Construction Tycoon

What do you think of this learning game?  
(circle the emoji)

This game would motivate me to learn

The game has an appealing narrative

The displayed characters are relevant for the construction sector

The instruction videos are too long

1/2

How would you describe the game?  
(circle one)

Boring Too Technical Satisfying Fun Confusing  
Engaging Difficult Frustrating Relevant Entertaining

Can you explain why you choose that one?

What did you like most/least about the game?

Most:

Least:

Do you have any tips for us?

THANK YOU

2/2

Formularios de retroalimentación a pequeña escala

En primer lugar, observamos que las valoraciones y actitud de algunos estudiantes son más positivas que otros. La media de las puntuaciones de los estudiantes para las preguntas cerradas va de ligeramente positivo a ligeramente negativo. En general, los estudiantes parecen tener opiniones positivas sobre la calidad general del juego y su facultad motivadora. Poseen actitudes ligeramente positivas en cuanto al atractivo de la narrativa y la relevancia de los personajes. Y manifiestan opiniones ligeramente negativas sobre la duración de los vídeos. El juego ha sido descrito por once participantes en términos positivos y por siete en términos negativos: cinco puntos como relevante, cinco como aburrido, cuatro como atractivo, dos como divertido, dos como demasiado técnico, y uno como satisfactorio (no ha habido puntuación para los aspectos entretenido, confuso, difícil, frustrante).

Los comentarios hechos en las preguntas abiertas (puntos 7 y 8) se pueden resumir en los siguientes puntos principales:

- Buen concepto y argumento del juego (idea de construir un negocio en varios países).
- Buena simulación del espíritu empresarial.
- Vídeos e información relevante.
- Buena presentación y gráficos.
- Los vídeos son en ocasiones demasiado largos y deberían ser divididos.
- Los recursos documentales resultan en ocasiones demasiado extensos.
- La navegación no siempre es clara (no es muy dinámica y no resulta fácil de usar, demasiadas pestañas abiertas, no siempre está claro cuándo y dónde hacer clic), debería ser más fácil jugar.
- Los diálogos resultan en ocasiones muy largos.
- Los materiales audiovisuales complementarios son pertinentes y divertidos.

La conclusión de este piloto a pequeña escala es que el equipo del proyecto mejorará la navegación (con menos pestañas) y limitará el tamaño de los vídeos, los recursos documentales complementarios y los diálogos.

Los próximos pilotos, de “escala media”, con 60 usuarios en cinco países, comenzarán a desarrollarse en los países del consorcio a partir de febrero.

## REVISIÓN EXTERNA Y GRUPOS DE ASESORAMIENTO NACIONALES

En diciembre de 2019, el proyecto "TYCO(O)NSTRUCTOR, Minijuegos que fomentan la Competencia Empresarial en el sector de la construcción" fue evaluado por un examinador externo, la profesora N. Whitton. Sus conclusiones fueron las siguientes: *"El proyecto va, en general, por buen camino, produciendo resultados de alta calidad y emprendiendo actividades a un plazo y nivel que permitirán completar el proyecto según lo previsto"*.

Su evaluación se ha centrado en cinco esferas: gestión de proyectos, comunicación y colaboración, progreso del plan de trabajo; objetivos, resultados y productos; y difusión y explotación.

### Gestión de proyectos

La gestión del proyecto es, por lo general, de alta calidad.

### Comunicación y colaboración

Existen evidencias de un alto grado de colegialidad y cooperación que aportan un valor añadido constante. Sin embargo, existen algunas evidencias de que los socios del proyecto no comparten todos la misma visión para la versión final del juego.

### Progreso del plan de trabajo

Las actividades están avanzando en la planificación inicial y el proyecto está en camino de cumplir sus objetivos. Es importante que los colaboradores no subestimen los pilotos del juego y los trabajos de reajuste, ya que existe el riesgo de que el proyecto se desvíe en las etapas finales.

### Objetivos, resultados y productos

En general, los resultados son de alta calidad, sin embargo hay que prestar más atención a la usabilidad y (re) jugabilidad del piloto.

### Difusión y explotación

Plan de difusión es amplio y las actividades son apropiadas, aunque se debería prestar más atención a los medios sociales y a las estrategias de promoción en la web dentro de las redes existentes de la Unión Europea (UE) y del programa Erasmus+.

Además, la versión de demostración del juego también ha sido revisada por los diversos Grupos Asesores Nacionales (NAG, por sus siglas en inglés).

Al comienzo del proyecto, cada socio ha formado un NAG con el fin de obtener el apoyo de instituciones y autoridades clave de sus países, mediante el establecimiento de acuerdos de colaboración con el fin de:

- Realizar una evaluación y validación externa de los resultados e hitos de las diferentes etapas para asegurar la calidad y fortalecer el rendimiento del proyecto.
- Facilitar la inserción de los resultados del aprendizaje en los planes de estudio de la enseñanza y formación profesional.
- Asegurar el alto impacto y la sostenibilidad a largo plazo del proyecto.
- Proponer recomendaciones de políticas accionables, si es necesario.
- Establecer la base para el reconocimiento estándar de los resultados del aprendizaje

Cada NAG está formado por entre cinco y diez miembros, con diferentes áreas de experiencia e influencia: instituciones y autoridades de Educación y Formación Profesional (EFP), agentes sociales, asociaciones profesionales, agencias de empleo, instructores y expertos en restauración, agencias de emprendimiento, etc.

A través de un formulario online, los miembros del NAG dieron su opinión sobre la versión de demostración del juego, basándose en su propia experiencia. Esta información, muy valiosa, será tomada en cuenta por el equipo del proyecto en el desarrollo del juego.



4ª reunión del proyecto en Ljubljana (Eslovenia)

## REUNIONES DEL PROYECTO:

### 4ª reunión del proyecto

Se celebró durante los días 7 y 8 de noviembre de 2019 en Ljubljana (Eslovenia).

Principalmente la Universidad Abierta de los Países Bajos presentó un primer prototipo para un módulo del juego: la “Start-up”. Ese módulo se sometió a pruebas a pequeña escala en la Universidad de Coventry. El informe sobre diseño del juego se presentó como listo. El documento para desarrollar los otros prototipos – pequeñas y medianas, grandes empresas, así como multinacionales- fue redactado teniendo en cuenta los horarios aproximados de los socios, y las pruebas se llevarán a cabo entre la cuarta y quinta reunión del consorcio.

### 5ª reunión del proyecto

La 5ª reunión del proyecto iba a tener lugar del 5 al 6 de marzo de 2020 en Düsseldorf (Alemania), pero finalmente consistió en una vídeo-conferencia dado el contexto actual de crisis del Covid-19. .

### 6ª reunión del proyecto

La 6ª reunión del proyecto tendrá lugar durante el 4 y 5 de junio de 2020 en Madrid (España).