

DISSENY i APLICACIÓ del JOC de ROL en L'ENSENYAMENT del MARKETING ONLINE

Moreno Poza, David
Màster en Educació i TIC (e-learning)
Disseny Tecnopedagògic

Consultor/a: Anna Jubete
Tutor/a: Santiago Román
UOC Barcelona 2013/14

ÍNDEX

- RESUM EXECUTIU -	5
- INTRODUCCIÓ -	6
PART I. CONTEXTUALITZACIÓ i PROPOSTA del PROJECTE.....	8
- 1.- CONTEXTUALITZACIÓ -	8
1. Funció i missió de l'entitat.....	8
2. Projecte pedagògic.....	9
3. Nivells educatius.....	9
4. Equip Humà.....	9
5. Recursos TIC.....	9
- 2.- JUSTIFICACIÓ DEL PROJECTE -	10
1. Valor per l'entitat.....	10
2. Justificació pedagògica.....	10
3. El pla de treball: viabilitat i adaptació de la proposta.....	11
3.- OBJECTIUS DEL PROJECTE -	13
PART II. ANÀLISI DE NECESSITATS.....	14
- 1.- PLA DE L'ANÀLISI DE NECESSITATS -	14
1. Anàlisi de l'alumnat.....	14
2. Anàlisi tecnològic.....	14
3. Anàlisi de l'entorn de treball.....	14
4. Anàlisi del propi projecte.....	15
5. Anàlisi Econòmic.....	15
6. Temporització de la fase d'anàlisi.....	16
- 2.- DESCRIPCIÓ DE LA RECOLLIDA D'INFORMACIÓ -	17
- 3.- ANÀLISI DE NECESSITATS -	18
1. Anàlisi de l'alumnat.....	18
2. Anàlisi tecnològic.....	19
3. Anàlisi de l'entorn de treball.....	20
4. Anàlisi del propi projecte.....	22
5. Anàlisi Econòmic.....	25
- 4.- CONCLUSIONS -	27
- 5.- AVALUACIÓ DEL PROCÉS D'ANÀLISI -	28

PART III. DISSENY	29
- 1.- ENFOCAMENT TEÒRIC -	29
1. L'Aprenentatge actiu.....	29
2. Modalitat formativa.....	30
- 2.- OBJECTIUS D'APRENTATGE -	31
- 3.- CONTINGUTS D'APRENTATGE -	32
- 4.- SEQÜENCIACIÓ -	35
1. Fase Prèvia I: formació de grups.....	35
2. Fase Prèvia II: entrega d'instruccions.....	36
3. Fase I (1-3 dies): adquisició de rols i repartiment de tasques.....	37
4. Fase II (7-8 dies): treball amb els rols.....	38
5. Fase III (1-3 dies): presentacions.....	39
6. Fase IV (1-3 dies): avaluació.....	39
7. Fase V (1-2 dies): presentacions (a mode de cloenda).....	40
- 5.- EINES TECNOLÒGIQUES -	42
1. Eines a utilitzar a l'activitat.....	42
2. Disseny i estructura de l'entorn tecnològic.....	42
- 6.- TEMPORITZACIÓ DEL PROJECTE -	44
- 7.- AVALUACIÓ DE L'ACCIÓ FORMATIVA -	48
- 8.- AVALUACIÓ DEL PROPI PROJECTE -	50
- 9.- PRESSUPOST -	51
- 10.- AVALUACIÓ DEL PROCÉS DE DISSENY -	52
PART IV. DESENVOLUPAMENT	53
- 1.- PROPOSTA DE DESENVOLUPAMENT -	53
1. Desenvolupament del pla docent de l'activitat.....	53
2. Desenvolupament de la plataforma Blackboard.....	53
3. Desenvolupament de l'avaluació.....	54
4. Temporització de la fase de desenvolupament.....	54
- 2.- DESENVOLUPAMENT -	55
1. El pla docent de l'activitat.....	55
2. L'aula de l'activitat.....	55
3. Avaluació.....	56
- 3.- AVALUACIÓ DEL PROCÉS DE DESENVOLUPAMENT -	59

PART V. IMPLEMENTACIÓ I AVALUACIÓ DEL PILOT.....	60
- 1.- INFORME SOBRE EL PROCÉS D'IMPLEMENTACIÓ I D'AVALUACIÓ -.....	60
1. El procés de preparació de la prova pilot.....	60
2. La proposta d'implementació i avaluació.....	61
- 2.- EL DESENVOLUPAMENT DEL PILOT I LA SEVA AVALUACIÓ -.....	62
1. Fase Prèvia. Formació de grups i entrega d'instruccions.....	62
2. Fase I. Adquisició de rols.....	62
3. Fase II. Desenvolupament del treball amb rols.....	63
4. Fase III. Presentacions.....	63
5. Fase IV. Avaluació com inversors i resultats.....	63
6. Avaluació del pilot i del projecte.....	64
- 3.- RESULTATS DE L'AVALUACIÓ DE LA PROVA PILOT -.....	65
- 4.- CONCLUSIONS SOBRE LA PROVA PILOT -.....	67
- 5.- AVALUACIÓ DEL PROCÉS D'IMPLEMENTACIÓ -.....	69
- CONCLUSIONS I PROPOSTES DE MILLORA -.....	70
- AVALUACIÓ DEL PROPI PROCÉS -.....	70
- AVALUACIÓ FINAL -.....	72
- BIBLIOGRAFIA -.....	75
Annexe I: Proposta d'enquesta per l'alumnat.....	78
Annexe II: Pla docent de l'activitat.....	81
Annexe III: Enquesta de satisfacció sobre l'activitat de Role Playing.....	86
Annexe IV: Respostes de l'enquesta de satisfacció sobre l'activitat de Role Playing.....	89
Annexe V: Entrevista/Enquesta amb l'equip.....	92
Annexe VI: Respostes a l'Entrevista/Enquesta amb l'equip.....	94

- RESUM EXECUTIU -

El projecte que ens ocupa és tracta del disseny, desenvolupament i implementació (en forma de prova pilot) d'una activitat d'aprenentatge fonamentada en els jocs de rol i l'aprenentatge actiu.

Aquesta activitat s'ha desenvolupat a l'Open Business School, una escola de negocis 100% online. L'activitat s'ha portat a terme dins del Màster de Marketing Online i Comerç Electrònic i s'ha implementat com a part del projecte final que els alumnes tenen que realitzar. Amb aquest projecte final es pretén que els alumnes posin en pràctica tots els elements teòrics dels 10 mòduls del Màster amb la realització d'una iniciativa d'*e-commerce*. L'objectiu principal de l'activitat dissenyada és fer que els alumnes presentin la seva iniciativa per que, posteriorment, sigui avaluada. Gràcies a l'activitat els alumnes adquiriran el doble rol d'emprenedors i inversors permetent que els alumnes entrenin les seves habilitats en un entorn real però controlat. També les activitats dels jocs de rol permeten treballar i desenvolupar el treball en equip i la presa de decisions.

Després de diverses reunions amb l'equip de l'escola (professor/tutor i program manager) i el seguiment del desenvolupament de l'activitat amb l'escola es va decidir com incloure l'activitat dintre del calendari del projecte d'*e-commerce* i es va arribar a la conclusió de que l'activitat es portaria a terme durant 15 dies. Per testar l'activitat es va realitzar una prova pilot entre el 9 i el 23 de Desembre amb participants pertanyents a l'equip de l'escola. En base a l'anàlisi de necessitats, la inserció de l'activitat dins del projecte del Màster en Marketing Online i les consideracions de l'equip de l'escola es va procedir al disseny i desenvolupament de l'activitat tant de forma general (per ser aplicable en un futur per l'escola) com per la prova pilot (amb les variacions adequades).

Per portar a terme l'activitat l'escola treballa amb la plataforma Blackboard que permet disposar d'eines de comunicació, treball col.laboratiu, organització, etc. L'escola va habilitar pel dissenyador una aula on desenvolupar l'activitat. Dins de l'aula es va compartir amb els participants el pla docent de l'activitat (*veure Annexes II*) on es podrien trobar les instruccions per poder realitzar les activitat, es van formar grups i es va donar suport (per resolució de dubtes i aclariments) als alumnes amb diversos fòrums. També és van compartir materials sobre les aplicacions pedagògiques dels jocs de rols.

En general, els resultats del pilot han estat positius però cal dir que la prova real serà amb alumnes reals del Màster com a part del seu propi projecte. Per motius de dates de realització de l'activitat, tipologia dels participants al pilot i l'absència d'integració real amb el projecte d'*e-commerce* la prova pilot queda desvirtuada, tot i això s'ha pogut comprovar el funcionament de les instruccions i les eines comunicatives, si hi ha una càrrega excessiva de treball, s'ha rebut *feedback* d'alguns participants i s'ha pogut comprovar el funcionament general de l'activitat.

- INTRODUCCIÓ -

L'aplicació més o menys formal dels jocs de rol té un origen relativament poc pedagògic amb l'ús per part de l'exèrcit prussià d'exercicis de guerra simulats. La seva aplicació pedagògica data d'inicis del segle XX en el marc del món del teatre vienès. El doctor Jacob L. Moreno, investigant la natura i l'origen de la creativitat, va crear el primer grup de teatre amb improvisacions descobrint que era terapèutic pels actors. Quan va emigrar als Estats Units, al 1925, va desenvolupar aquestes idees com un mètode que anomenà psicodrama i posteriorment, enfocat a problemes socials, sociodrama (Adam Blatner's Website, 2009).

Amb el temps i gràcies a l'aplicació de l'aprenentatge per descobriment, la necessitat de fomentar la creativitat o la necessitat d'entrenament d'habilitats, l'aplicació pedagògica s'ha desenvolupat i (com altres aspectes, tècniques o teories educatives) adaptat als nous temps i a l'educació virtual.

El projecte que s'ha dissenyat, desenvolupat i implementat es tracta d'una aplicació dels jocs de rol en l'entorn 100% online de l'Online Business School dins del Màster en Marketing Online i Comerç Electrònic. Aquesta activitat d'aprenentatge s'ha desenvolupat com a part del projecte que els alumnes del Màster tenen que realitzar centrat en la presentació d'una iniciativa d'*e-commerce*. En aquesta activitat de 15 dies de durada els alumnes adquiriran dos rols, emprenedors i inversors (jutge i part) amb l'objectiu de presentar i promocionar la seva iniciativa i, al mateix temps, esdevenir inversors i avaluadors dels projectes dels companys.

Aquesta proposta va sorgir des del si de l'escola amb diversos propòsits. A nivell general l'escola aposta per la dinamització constant d'activitats d'aprenentatge i les activitats de tipus col.laboratiu. A nivell més específic l'escola vol un disseny d'activitat menys costós que una simulació i més flexible i complex que un estudi de cas.

L'activitat ha estat dissenyada seguint el model genèric **ADDIE**, així doncs, l'estructura d'aquest projecte també segueix aquestes fases. Abans d'entrar en el disseny de l'activitat pròpiament dit, tenim la **contextualització i proposta del projecte** on presentem els objectius generals del projecte i l'organització on hem desenvolupat aquest projecte (amb el seu projecte pedagògic, equip humà, etc.).

Posteriorment a aquesta primera part més introductòria, trobem la fase d'**anàlisi de necessitats** precedida d'un pla d'anàlisi on queden indicats els elements que analitzarem: alumnat, entorn tecnològic i de treball, el propi projecte i factors econòmics. Seguidament, a la Part III, trobem el **disseny** de l'activitat amb l'enfocament teòric, els objectius i continguts d'aprenentatge, la seqüenciació, la temporització i les diferents avaluacions. A la fase de **desenvolupament** hem desenvolupat els materials necessaris per portar a terme la prova pilot: el

pla docent de l'assignatura, la preparació de l'aula de Blackboard i els materials d'avaluació. La cinquena part està dedicada a la **implementació i avaluació del pilot**. Per últim, **avaluarem** i extraurem les **conclusions** de tot el projecte a la fase final.

També podrem consultar en aquesta memòria els materials desenvolupats en forma d'**annexes**, principalment enquestes i el pla docent de l'activitat. També hem afegit una ampla bibliografia amb els materials consultats per desenvolupar l'activitat de joc de rol.

PART I. CONTEXTUALITZACIÓ I PROPOSTA del PROJECTE

- 1.- CONTEXTUALITZACIÓ -

1. Funció i missió de l'entitat

La principal missió de l'Online Business School és la de ser una escola de negocis 100% *online* en llengua castellana. De forma més concreta el Màster de Marketing Online i Comerç Electrònic està orientat a aquells professionals que vulguin dominar els aspectes clau del marketing digital i l'*e-commerce* (per exemple, publicitat i comerç online, marketing de cercadors, plans de comunicacions online) utilitzant, a més, les noves eines de comunicació que proporciona internet. Com explicàvem abans, el disseny de aquesta activitat d'aprenentatge es realitzarà com a part del treball final de Màster i no formarà part de cap assignatura específica.

2. Projecte pedagògic

El projecte pedagògic de l'OBS està fonamentat en els següents aspectes:

- Aprenentatge **compartit i col.laboratiu**: experiència centrada en l'alumne. Els professors i els materials (pedagògics i tecnològics) esdevenen generadors d'experiència.
- Treball amb persones de **diferents sectors** tant per generar una experiència compartida com per aportat diversitat en els enfocaments.
- Comunicació flexible i immediata i promoció de la discussió i interacció entre els participants.
- Casos i situacions amb un **enfocament pràctic** per poder aplicar en la realitat les situacions i plantejaments de cada estudiant.
- **Dinamització** constant de les activitats. Fonamentades tant en la pròpia experiència com en l'exploració d'altres camps i escenaris.
- Avaluació continuada i *feedback* constant del professor.

3. Nivells educatius

L'OBS ofereix més de vint programes de Postgrau, Màster i MBA centrats en estudis d'empresa i negocis, marketing, finances i comunicació. Com dèiem abans el nostre projecte es desenvoluparà en el marc del Màster de Marketing Online i Comerç Electrònic.

4. Equip Humà

L'OBS disposa d'un equip humà encapçalat per un direcció general d'on depèn una secretaria general, un departament comercial, un de marketing i el departament de la direcció acadèmica.

La **Direcció Acadèmica**¹ és l'òrgan responsable del disseny, execució, avaluació i, en general, les deliberacions sobre els programes acadèmics de l'OBS. Com a responsables de la metodologia dels programes, l'ús educatiu de la tecnologia i l'avaluació del model pedagògic l'OBS disposa d'un **Consell assessor** per les 5 àrees temàtiques² format per experts vinculats a l'escola. Una part d'aquest Consell assessor està format pels **Directors de Programa** que actuen com a interlocutors entre els departaments de planificació i gestió acadèmica i el consell d'experts.

Més en contacte directe amb l'alumne, l'OBS disposa de la figura del **Program Manager** responsable del funcionament del programa acadèmic i enllaç permanent pels alumnes i professors. El Program Manager coordina i dirigeix el curs, forma a assessors i professors, realitza (i coordina a professors) el seguiment a alumnes, elabora informes de curs i gestiona activitats no acadèmiques vinculades al programa entre d'altres accions. Per últim, i no menys important, l'OBS disposa d'un expert i professional equip de **professors** coneixedors de la matèria a impartir i del projecte de l'escola. Algunes de les funcions del professors són el seguiment del pla docent, el seguiment d'alumnes, respondre les consultes, orientar i informar als alumnes, dinamitzar espais de comunicació o corregir les activitats en el temps indicat per l'OBS.

5. Recursos TIC

L'OBS ofereix una metodologia totalment *online* i utilitza la plataforma Blackboard com a entorn virtual d'aprenentatge. A més l'escola treballa amb diferents recursos com videoconferències, presentacions interactives, contingut web, documents hipertextuals o simuladors.

1. La Direcció Acadèmica està formada pel Director General de l'OBS, el Director Acadèmic i els Directors dels Programes. En cas necessari es poden incorporar professors o altres experts prèvia invitació.

2. Aquestes àrees són Direcció i Gestió d'empreses, Marketing i Direcció Comercial, Recursos Humans, Comunicació i Xarxes i Finances, Operacions i Gestió de Control.

- 2.- JUSTIFICACIÓ DEL PROJECTE -

1. Valor per l'entitat

Hi ha dos aspectes principals on el *role playing* pot esdevenir valuós per l'entitat. Com s'ha indicat anteriorment l'OBS es caracteritza per la dinamització constant de les activitats i l'entorn d'aprenentatge, a més, aquesta tipologia d'activitat d'aprenentatge permet fomentar l'aprenentatge col.laboratiu i la interacció entre estudiants (pilars del projecte pedagògic de l'escola) (Andersen, R.).

És en aquests dos aspectes del marc pedagògic de l'escola on el disseny d'una activitat d'aprenentatge (i la seva implementació com a pilot dins de l'entorn virtual d'aprenentatge de l'escola) fonamentat en l'aplicació del *role playing* significarà un valor afegit per l'entitat. Amb aquestes accions relacionades amb la inclusió de innovacions pedagògiques l'escola vol esdevenir un referent educatiu com a escola de negocis i aconseguir avantatges qualitius alhora de atreure nous i millors alumnes.

2. Justificació pedagògica

El joc de rol, derivat del sociodrama i semblant a les simulacions, és un gran mètode per explorar, entrenar i practicar habilitats complexes en ciències socials, humanitats o ciències pures, com a entrenament per professionals o a nivell acadèmic tant per adults com per a nivells educatius inferiors. A més permet la repetició d'un treball des de múltiples perspectives, en diferents *tempos* o llocs, propicia el desenvolupament de la creativitat i té un gran impacte en la motivació del aprenent (Castro, S., 2008; Andersen, R., i Graves, E. A.).³

A nivells més tangibles el *role playing* permet treballar els següents aspectes (Alvear, J., 2006; Graves E.A. i Adam Blatner's Website, 2009) derivats de la interrelació de les habilitats de resolució de problemes, comunicació i autoconeixement i empatia (Adam Blatner's Website, 2009):

- L'entrenament d'habilitats i/o en situacions reals.
- Fomenta el treball en equip (i per tant la mediació i ajuda entre els estudiants) i l'expressió d'actituds, sentiments i opinions pròpies.
- L'avaluació de noves habilitats sense risc.
- L'anàlisi de problemes des de diferents perspectives.

Per últim hem de considerar alguns aspectes a tenir en compte en la proposta. Per fer ús de *Role Playing* en educació és necessari un coneixement previ (andamiatge cultural), una

3. Sobre els factors motivacionals i com es veuen afectats amb l'ús del *Role Playing* podem consultar Andersen, R.: *The use of educational Role Playing games in education*. Pàgs 32-36.

contextualització realista i una gran flexibilitat per part del guia (Andersen, R., i Graves, E. A.).

En el nostre cas concret la realització d'una activitat prèvia a l'entrega del projecte final de Màster tindrà dos objectius. En primer lloc, fer que els alumnes realitzin una simulació de la difusió i promoció del seu projecte en un "entorn controlat". En segon lloc, permetrà redreçar part del projecte en cas necessari segons l'avaluació (de fet, segons les inversions que rebin) dels seus propis companys.

3. El pla de treball: viabilitat i adaptació de la proposta

Per tal de realitzar el disseny del nostre projecte hem escollit el model genèric ADDIE. En la següent taula realitzem una breu descripció dels passos a seguir en cada fase:

Taula 1. El Model ADDIE

Anàlisi	Anàlisi de les necessitats formatives de l'escola, del alumnat, dels recursos, de l'entorn de treball (plataforma <i>Blackboard</i>). Anàlisi del propi projecte. Mesurar el temps disponible per realitzar el projecte.
Disseny	Selecció del model pedagògic. Descripció d'objectius. Selecció dels continguts d'aprenentatge. Disseny i seqüenciació de l'activitat. Disseny d'avaluació (formativa i del propi projecte). Escollir els mitjans tecnològics. Disseny de tutorials (formació) pels professors en cas necessari.
Desenvolupament	Desenvolupament de materials per realitzar l'activitat. Desenvolupament dels mitjans tecnològics. Desenvolupament de l'avaluació. Revisió dels materials. Desenvolupament dels tutorials (en cas necessari)
Implementació	Publicació de materials. Publicació de tutorials pels professors. Suport a alumnes i professors. Seguiment de l'activitat Manteniment i revisió (en cas necessari).
Avaluació	Avaluació sobre l'acció formativa. Avaluació del propi procés Avaluació final del propi procés. Revisió de l'activitat (en cas necessari).

Aquesta seria la planificació general de tot el nostre projecte aplicant els passos de les fases del model ADDIE que mostrem a la taula 1 i amb l'adequació a les dates del projecte de la convocatòria 2013-2014 del Màster de Marketing Online i Comerç Electrònic.

Donat que per motius acadèmics la planificació del disseny no es podrà portar a terme de forma completa hem de realitzar una adaptació a les necessitats acadèmiques demandades. Així doncs, enlloc d'implementar el nostre disseny de forma completa, tindrem que modificar alguns aspectes (principalment en les fases d'implementació i avaluació) per adaptar-ho:

- Realització d'una **prova pilot** amb un equip de l'escola.
- Reducció i adaptació dels terminis (*veure Part III, Temporització del projecte*) en relació a la temporització ideal dins del Màster en Marketing Online.
- Durant la **implementació** no podrem donar suport a alumnes i professors, en tot cas, donarem el suport necessari als participants durant la prova pilot.
- Realitzarem el disseny de l'**avaluació** de l'acció formativa tot i que no realitzarem l'activitat amb els alumnes del Màster. Realitzarem enquestes de satisfacció pels participants del pilot.

3.- OBJECTIUS DEL PROJECTE -

Objectiu general 1: dissenyar una activitat d'aprenentatge en el marc de l'OBS.

Objectiu específic 1.1.: dinamitzar l'entorn d'aprenentatge dins del marc pedagògic de l'escola.

Objectiu específic 1.2.: realitzar un pilot de l'activitat dins del marc tecnològic de l'OBS.

Objectiu general 2: implementar una millora pedagògica fonamentada en el joc de rol.

Objectiu específic 2.1.: fomentar el treball en equip.

Objectiu específic 2.2.: crear un entorn segur per portar a la pràctica la difusió del projecte de final de Màster.

Objectiu específic 2.3.: fer que els alumnes adoptin els rols necessaris tant com a futurs emprenedors com a inversors i avaluadors d'altres projectes.

Objectiu específic 2.4.: adaptar les experiències de Role Playing a l'entorn virtual.

PART II. ANÀLISI DE NECESSITATS

- 1.- PLA DE L'ANÀLISI DE NECESSITATS -

1. Anàlisi de l'alumnat

Disposarem de diverses fonts per analitzar els objectius de la nostra acció formativa:

- La pròpia pàgina web de l'escola (<http://www.obs-edu.com/>).
- Informació interna cedida per l'escola amb enquestes realitzades pel departament de Marketing.
- La intenció del dissenyador és realitzar una enquesta que complementaria i/o afegiria informació a les fonts cedides per l'escola. Aquesta enquesta es *lliuraria* al inici del Màster i *seria* anònima. Donat els requisits acadèmics i d'adaptació d'aquest projecte no podrem lliurar l'enquesta. Tot i això, s'ha dissenyat i la podem consultar a l'[Annexe I](#).

En la enquesta hem afegit un apartat variable sobre activitats formatives específiques, en el nostre cas particular girarà entorn al coneixement del *Role Playing* (pot substituir-se en cas necessari sense tenir que modificar tota l'enquesta).

2. Anàlisi tecnològic

En el cas dels aspectes tecnològics principalment analitzarem la plataforma Blackboard per comprovar quin tipus de eines tecnològiques es podríem implementar, com es pot compartir informació i de quin tipus. Per portar a terme aquesta part de l'anàlisi:

- Tindrem accés directe a la plataforma Blackboard gràcies a l'escola.
- Accés a tutorials sobre la plataforma. Tant *online* com al Blackboard de la pròpia escola.
- Principis metodològics i tecnològics: informació interna dels usos tecnològics de l'escola.

3. Anàlisi de l'entorn de treball

En aquest cas analitzarem tant l'Online Business School com el propi Màster en Marketing Digital i Comerç Electrònic com del seu professorat. Per això disposem d'informació facilitada per la pròpia escola:

- Guia Metodològica.
- Guia del participant (guia de l'estudiant).
- Normativa Acadèmica
- El programa del Màster.
- La pròpia web de l'OBS (<http://www.obs-edu.com/>)
- Tutories i entrevistes amb l'equip de treball (Tutor i Program Manager).

A nivell de professorat no és realitzarà cap anàlisi específic sobre usos tecnològics i habilitats relacionades amb l'educació virtual per dos motius. Primerament, per que es tracta d'un professorat que ja està format en un entorn online treballant temàtiques pròpies d'entorns online (marketing online i comerç electrònic). A més la gran part de professors combinen la seva dedicació docent amb empreses establertes a internet (com és el cas del nostre tutor de pràctiques). En segon lloc, el nostre projecte pertany al projecte final del Màster que vol servir de posada en pràctica de tots els coneixements anteriors, és a dir, no forma part de cap assignatura específica per tant no hi ha cap professor concret assignat però cada grup disposarà d'un tutor. En tot cas, el tutor de pràctiques (i, alhora, director del Màster) ha rebut la bibliografia corresponent sobre aplicacions del Role Playing en educació

Si que realitzarem una breu descripció sobre la tipologia dels professors del Màster per sustentar aquesta absència d'un anàlisi tecnològic específic pel professorat i a mode d'aprofundir en l'anàlisi de l'entorn de treball

4. Anàlisi del propi projecte

El nostre projecte serà avaluat en la seva totalitat mitjançant un **anàlisi DAFO** (Debilitats, Amenaces, Fortaleses i Oportunitats) una vegada es realitzi la recollida de dades. A més, de forma específica realitzarem:

- Anàlisi de la bibliografia sobre l'aplicació dels jocs de rol en educació tant a nivell general com d'estudis de cas que serà analitzada.
- Anàlisi de necessitats a nivell tècnic i humà.

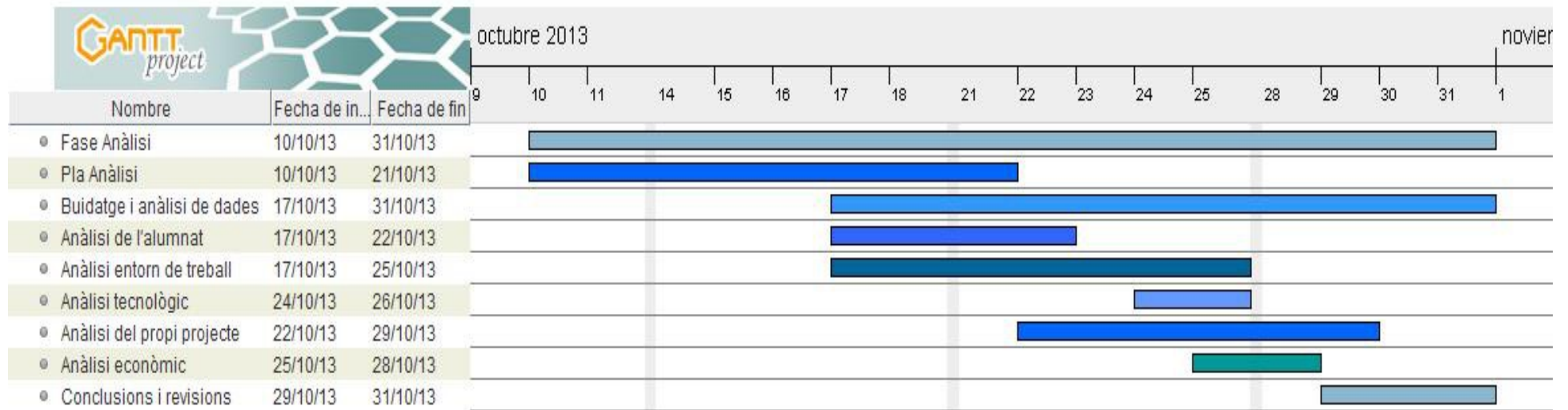
5. Anàlisi Econòmic

Per realitzar l'anàlisi econòmic realitzarem un **pressupost** demanant dades a la pròpia escola i on tindrem en compte les despeses en materials, en Recursos Humans, en usos tecnològics i altres despeses derivades de l'aplicació del nostre projecte.

6. Temporització de la fase d'anàlisi

En el següent diagrama de Gantt es podrà comprovar la temporització de l'anàlisi de necessitats:

Imatge 1. Diagrama de Gantt amb la temporització de l'anàlisi.



- 2.- DESCRIPCIÓ DE LA RECOLLIDA D'INFORMACIÓ -

Seguidament passarem a descriure la recollida d'informació sobre els cinc aspectes a analitzar. En el cas de l'**anàlisi de l'alumnat** hem pogut realitzar un perfil més o menys acurat de l'estudiant tipus. Tot i això ens hagués agradat aprofundir en aquest anàlisi per dos motius: en primer lloc les dades aportades per l'escola són poc representatives (centrades en el curs 2012-13) i més enfocades en aspectes de marketing de la pròpia escola. És per això que creiem desitjable afegir preguntes relacionades amb usos tecnològics, motivacionals i pedagògics tal i com hem dissenyat a la nostra enquesta (*veure [Annexe I](#)*) que finalment no podrem entregar per motius acadèmics. En tot cas, cal dir que el perfil tipus d'alumne d'una escola de negocis queda bastant representat per les dades que disposem.

En l'**anàlisi tecnològic** no hem tingut cap problema per recavar informació gràcies a les facilitats disposades per l'escola (per la implementació i la prova pilot disposarem d'un aula pròpia a la plataforma Blackboard) i la senzillesa d'ús de l'entorn virtual d'aprenentatge de l'escola. A més hem disposat de documentació relativa als usos tecnològics de l'escola.

L'**anàlisi de l'entorn de treball** tampoc ha representat cap problema en la recollida de dades gràcies a la informació rebuda per part de la pròpia escola, la consulta de la pròpia web i la solució de dubtes mitjançant el tutor i la program manager del Màster en les reunions mantingudes o via correu electrònic.

En el cas de l'**anàlisi del propi projecte** la principal problemàtica podria ser l'absència de bibliografia específica en projectes de jocs de rol en entorns plenament e-learning i, a més, sobre Marketing. En tot cas, hem consultat una àmplia bibliografia que creiem necessària i, en cas necessari, ampliable. La recopilació de fonts bibliogràfiques i articles ja va ser realitzada abans de la fase d'anàlisi de forma que s'han pogut consultar totes les fonts en el temps proposat. Per finalitzar, es realitzarà un anàlisi **DAFO** i un pressupost.

En el **pressupost** deixarem patent tant el cost que *suposaria* el projecte com el seu cost real dins del marc de l'escola. La recerca d'informació no ha presentat cap problemàtica: el cost de la plataforma Blackboard ha estat subministrat per l'escola i la resta és informació més o menys pública i localitzable via internet.

En general, podem dir que la recollida d'informació ha estat bastant acurada i sense cap gran buit d'informació, a nivell de respectar els terminis de recollida no hi ha hagut cap problema (tots els materials han estat disponibles durant la fase del pla d'anàlisi de necessitats (*veure [imatge 1](#)*)) per tal de poder realitzar el posterior buidatge d'informació. És d'agrair el suport de l'escola i el seu equip humà per facilitar aquesta fase.

- 3.- ANÀLISI DE NECESSITATS -

1. Anàlisi de l'alumnat

1.1. Dades generals.

De forma general, des de l'any 2007, l'OBS ha format un total de 2.500 alumnes, per sexes un 40,9 són dones amb una edat mitjana de 33 anys, l'edat mitjana dels homes és de 39 anys. En el cas del Màster de Marketing Online trobem un 60% de dones l'any 2012.

El 35% dels alumnes són internacionals i provenen de 41 països diferents (el 31% procedents d'Amèrica Llatina). A l'edició del 2012 del Màster de Marketing Online van assistir alumnes d'Argentina, Bolívia, Mèxic i Veneçuela.

1.2. Dades acadèmiques.

La majoria dels estudiants (60%) del Màster en Marketing online tenen estudis superiors (de postgrau o màster), seguits de llicenciats (30%) i tècnics (10%).

A nivell laboral, el 50% dels estudiants treballen com a empleats i el 50% com a emprenedors o autònoms i la majoria té entre 2 i 8 anys d'experiència laboral (90%). El càrrec més habitual entre els estudiants és el de Director General (50%) seguit de Director de Departament (20%).

1.3. Dades motivacionals.

Sobre les motivacions per iniciar aquest programa d'estudis un 90% indica que el motiu principal és actualitzar coneixements.

1.4. Resultats de l'anàlisi de l'alumnat

Per la tipologia d'alumne no es podrà preveure la seva possible reacció enfront una innovació pedagògica fonamentada en els jocs de rol (i de fet no es podrà preveure de forma real, si que ho intentarem pal·liar amb la prova pilot). Creiem que donat que gran part d'alumnes es troba exercint càrrecs de més o menys responsabilitat podran adquirir ràpidament els rols que s'especificaran per l'activitat gràcies a la seva experiència prèvia. Tot i això serà necessari dissenyar unes instruccions molt precises per facilitar l'enteniment del concepte de joc de rol (pal·liant així l'absència de dades referents a usos previs d'activitats d'aquest tipus). També s'ha d'apuntar que, donat l'elevat nombre d'alumnes procedents de Llatinoamèrica i que la pròpia escola es defineix com 100% en llengua castellana, els materials i instruccions que es proporcionaran als alumnes seran en llengua castellana.

En tot cas, esperem que la proposta resulti interessant i útil dins de la idea de posar en pràctica allò que han après al Màster de Marketing Online i Comerç Electrònic en un entorn segur.

2. Anàlisi tecnològic

2.1. Plataforma Blackboard

Blackboard 9.1.11 és l'entorn virtual d'aprenentatge que utilitza l'OBS per realitzar els seus cursos i serà la plataforma on es realitzarà la prova pilot del projecte. La plataforma Blackboard disposa de diferents eines mostrades en la següent taula:

Taula 1. Quadre resum sobre potencialitats del EVA Blackboard

Eines de comunicació	Correu intern Fòrum Xat Conferències (via <i>Blackboard collaborate</i>). Possibilitat d'adjuntar arxius interns i enllaços.
Eines d'organització interna	Calendari Tauler d'anuncis
Eines d'avaluació	Exàmens Exercicis Autoavaluació Proves Sondejos
Eines de treball col.laboratiu	Blogs Wikis
Eines de seguiment d'alumnes	Formació de grups Tauler del professor Llistat d'alumnes

2.2. Principis tecnològics de l'escola

Com ja s'ha indicat anteriorment el fet que l'OBS tingui un entorn 100% *online* dota d'especial importància al tractament de la tecnologia que faci l'escola. Aquests són els seus principis:

- **Evolució i millora** permanent de la tecnologia ja que és una eina al servei del model de l'OBS.
- **Apropament** a les noves tendències tecnològiques de forma transparent, a saber, sense distorsionar l'objectiu principal d'aprenentatge.
- Establiment de mecanismes per facilitar el procés de coneixement i de familiarització amb les eines.
- Els principals **critèris de selecció** d'una eina són: fiabilitat, escalabilitat, accessibilitat, usabilitat i interoperabilitat.
- Infraestructura tecnològica pels 365 dies de l'any les 24 hores.
- Celeritat en la solució i suport a l'alumne en el cas de errors tecnològics.

2.3. Anàlisi de l'entorn tecnològic

A nivell tecnològic la plataforma Blackboard sembla totalment funcional i robusta per poder inserir les eines tecnològiques o informatives necessàries, a nivell més tècnic, i en cas necessari, disposem de la col·laboració del tècnic informàtic de l'escola.

3. Anàlisi de l'entorn de treball

3.1. Online Business School

L'Online Business School és una escola de negocis 100% *online* en llengua castellana, ofereix més de vint programes de Postgrau, Màster i MBA centrats en estudis d'empresa i negocis, marketing, finances i comunicació.

L'OBS ofereix una metodologia totalment *online* i un projecte pedagògic fonamentat en els següents aspectes:

- Aprenentatge **compartit i col.laboratiu**
- Treball amb persones de **diferents sectors**.
- **Comunicació** flexible i immediata.
- Casos i situacions amb un **enfocament pràctic**.
- **Dinamització** constant de les activitats.
- **Avaluació** continuada i **feedback constant**.

3.2. Màster en Marketing Digital i Comerç Electrònic.

El Màster de Marketing Online i Comerç Electrònic està orientat a aquells professionals que vulguin dominar els aspectes clau del marketing digital i l'*e-commerce* (per exemple, publicitat i comerç online, marketing de cercadors, plans de comunicacions online) utilitzant, a més, les noves eines de comunicació que proporciona internet. De forma complementària, cada un dels mòduls del Màster (*veure Taula 2*) té els seus objectius específics. Per aconseguir arribar als objectius l'OBS es fonamenta en tres grans recursos: el professorat, la plataforma Blackboard i la metodologia anteriorment citada.

El pla d'estudis es divideix en deu mòduls més un projecte final (*Taula 2*). A més, com a complements dels mòduls estan programats uns *webinars* (seminaris sincrònics via web amb una ponència i diàleg posterior sobre un determinat tema) amb empreses destacades del sector.

Per últim, l'avaluació té tres eixos clau: contribuir al seguiment del programa, assegurar l'aprenentatge i l'ús de conceptes i procediments tractats i valorar la consecució d'objectius del programa. El tipus d'avaluació és continuada i també s'avalua la participació en activitats continuades.

Taula 2. Pla d'estudis del Màster en Marketing Digital i Comerç Electrònic

MÒDULS	60 ECTS
Fonaments del marketing digital i del comerç electrònic	5
Marketing en cercadors	5
Performance Marketing: afiliació i <i>Permission Marketing</i>	5
Tècniques d'investigació, CRM i fidelització online	5
Estratègies en Social Media	5
Plataformes i ecosistemes: <i>mobile</i> i vídeo	5
Disseny de llocs web i botigues virtuals	5
Operacions de comerç electrònic	5
Analítiques i mètriques.	5
Iniciativa emprenedora	5
Projecte final	10

El projecte final (entorn on es realitzarà el nostre projecte) del Màster consisteix en la posada en pràctica dels coneixements teòrics dels mòduls anteriors per portar a terme una **iniciativa d'e-commerce**. Aquest projecte s'inicia a mitjans del programa per donar temps suficient per realitzar-ho i es tutoritzat per un dels professors del Màster. En el cas específic de l'edició pel curs 2013-14 (convocatòria d'Octubre 2013) els alumnes disposen del següent pla de treball:

Taula 3. Temporització del projecte final del Màster en Marketing Digital i Comerç Electrònic (2013-14) amb la implementació de l'activitat de joc de rol.

Fase	Dates
Inici	3 Desembre 2013
Formació de grups	Desembre 2013
Entrega amb resum del contingut del projecte	Gener 2014
Lliurament de l'esquelet del projecte i tutories	Març 2014
Aplicació del joc de rol	14-28 Abril 2014
Realització del projecte i defenses	8 Abril/13 Maig 2014

3.3. Professorat

Com ja es va explicar anteriorment l'OBS disposa d'un expert i professional equip de **professors** coneixedors de la matèria a impartir i del projecte de l'escola. Tots els professors de l'OBS realitzen un curs específic per exercir la docència a l'escola, a més, per tal de mantenir l'excel·lència, la participació d'un professor en un programa no pot excedir del 20%, en postgraus només podrà impartir 1 mòdul i en els màsters 2. Les funcions del professors són el seguiment del

pla docent, el seguiment d'alumnes, respondre les consultes, orientar i informar als alumnes, dinamitzar espais de comunicació o corregir les activitats en el temps indicat per l'OBS.

En el cas del Master en Marketing Digital i de Comerç Electrònic la gran part dels professors (90%) té formació en econòmiques, estudis d'empresa, negocis o marketing i tots tenen experiència directa amb el món empresarial relacionat, de forma específica, amb Internet i el món de les TIC. Donat el perfil del professorat no es realitzarà cap formació específica per aquest motiu.

3.4. Resultat de l'anàlisi de l'entorn de treball

Possiblement el factor més important a tenir en compte és la inserció del nostre propi projecte dins del projecte de l'escola. Creim que tant per la metodologia, com pel projecte pedagògic, com per la tipologia de professorat és podrà portar a terme sense cap problemàtica.

Per tal de inserir el projecte en els terminis del Màster de Marketing Digital utilitzarem dues setmanes entre la redacció dels projectes i les defenses per realitzar el *role playing*.

4. Anàlisi del propi projecte

4.1. Anàlisi de les necessitats tècniques i humanes

Disposem de dos tipus principals de necessitats: a nivell tècnic i humà. Com podrem comprovar els perfils que necessitem ja formen part de l'escola i seran amb els que formarem equip.

A nivell humà disposem del suport i l'expertesa del nostre tutor en els aspectes més relacionats amb la didàctica del marketing i del comerç electrònic, alhora de fixar objectius pedagògics o de posar en pràctica coneixements relacionats amb l'objecte d'estudi. A més contem amb la col·laboració del Program Manager encarregat del Màster en tasques d'informació i suport pedagògic.

A nivell tècnic també disposem del suport del tècnic informàtic de l'escola per tal de configurar la plataforma Blackboard. L'escola ja utilitza de forma habitual aquest entorn virtual d'aprenentatge i disposa de servidors pel seu ús.

4.2. Anàlisi de la bibliografia consultada sobre jocs de rol

Després de la lectura de diverses fonts bibliogràfiques es pot realitzar un anàlisi sobre la tipologia dels articles consultats.

En primer lloc, s'han consultat **articles generals** amb explicacions sobre els jocs de rol i la seva importància pedagògica (Adam Blatner's Website, 2009 i Matas, A., 2012) o amb definicions i/o explicacions sobre les diferències entre simulació, sociodrama i joc de rol (Castro, S., 2008; Garvey, D.M., 1967 i Matas, A., 2012). Disposem de pocs articles (Bender, T., 2005) sobre

experiències de jocs de rol en entorns totalment virtuals. Si disposem d'alguns articles sobre aspectes específics com l'ús de jocs rols i la seva implantació en entorns virtuals d'aprenentatge (Jones, S., 2007) o sobre la seva reusabilitat (Wills, A. et McDougall, A., 2008). En resum podem dir que aquest conjunt d'articles han estat útils per donar una visió general a nivell pedagògic i per definir la temàtica.

També disposem d'un parell d'experiències en forma de **tesi de Màster** no publicades. Es tracta de treballs més extensos sobre experiències concretes de posada en pràctica de jocs de rol amb caràcter educatiu. El seu interès radica més en el repàs de conceptes i l'anàlisi de la metodologia emprada que en els casos particulars: una experiència per a batxillerat sobre política i debats (Graves E.A.) i una sobre matemàtiques per a primer cicle de secundària (Andersen, R.).

Seguidament es poden consultar una sèrie d'articles a mode d'**estudi de cas** sobre diferents temàtiques on s'han aplicat jocs de rol (des de construcció (Bhattacharjee, S. et Ghosh, S. 2013) a polítiques públiques (Bentancur, N., 2011)) en entorns presencials i a diferents nivells educatius (principalment universitaris o en educació no formal). També es disposa d'articles en entorns *b-learning*, també sobre diferents temàtiques (des de filosofia política (La Spina, E., 2009) a exàmens d'accés universitari (Gaete-Quezada, R. A., 2011) i a diferents nivells (des de educació secundària a universitària o a educació no formal). Només disposem d'una experiència *online* (AA. VV., 2003) i, afortunadament, tracta sobre el tema del Marketing. Tot i això s'ha de dir que es tracta d'una experiència molt concreta. En general els estudis de cas permeten analitzar experiències concretes a diversos nivells que ens poden permetre captar idees, metodologies i crítiques pel nostre projecte.

Per últim, no es pot deixar de citar la pàgina web del projecte EnRole (<http://enrole.uow.edu.au/>). Aquesta completíssima web australiana està carregada de referències bibliogràfiques, plantilles pel disseny i guies per aplicacions de jocs rols a nivell educatiu.

4.3. Anàlisi DAFO

Amb les dades disponibles i buidades, s'ha realitzat el següent anàlisi DAFO per tal de poder comprovar possibles limitacions i pal·liar defectes i debilitats però també per potenciar aquells aspectes positius que poden significar una oportunitat per realitzar un disseny de qualitat i innovador.

Imatge 2. Anàlisi DAFO del propi projecte.

Interns	Externs
Debilitats	Amenaces
<ul style="list-style-type: none"> • Poca implantació d'experiències de Role Playing en Educació. • Aplicacions principals dels jocs de rol en entorns presencials. Poca bibliografia específica. • Poca expertesa del dissenyador en el camp d'aplicació. • Necessitat d'adaptar el projecte als terminis acadèmics. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inserir l'activitat dins del projecte del Màster. • Inserir l'activitat dins de l'entorn tecnològic del Màster. • Implementació com a pilot sense aplicació real amb alumnes, • Vinculat a un projecte final, possible càrrega excessiva de treball. • Implicació dels alumnes en l'adopció de rols i la dinàmica de l'activitat.
Fortaleses	Oportunitats
<ul style="list-style-type: none"> • Suport de la institució. • Suport d'un equip docent expert sense necessitats de formació en entorns virtuals. • Aplicació en un entorn dissenyat per funcionar totalment online. • Àmplia bibliografia sobre projectes de Role Playing. • Cost del projecte 	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar una innovació pedagògica amb èxit. • Dotar a l'escola amb una nova tipologia d'activitat d'aprenentatge. • Donar a l'escola un avantatge competitiu a nivell pedagògic. • Dinamitzar l'entorn d'aprenentatge.

Després de realitzar l'anàlisi DAFO es poden detectar una sèrie **debilitats i amenaces**. En primer lloc, el joc de rol és una tipologia d'activitat poc estesa en l'ensenyament i molt menys en entorns virtuals, tot i això podem extreure moltes bones idees per plasmar en el disseny amb la bibliografia de que disposem. Una altra debilitat que queda detectada és la falta d'expertesa en els camps del Marketing i el Comerç per part del dissenyador pedagògic fet que queda pal·liat pel treball en equip alhora de realitzar tasques específiques a nivell de didàctica en aquests camps. Per últim és necessari adaptar els nostre projecte a uns terminis marcats i pautaats per exigències dels terminis acadèmics. En aquest cas es realitzarà una prova pilot per poder avaluar el correcte ús de l'activitat.

Un altre dels aspectes a tenir en compte és la inserció del nostre projecte com a part del projecte del Màster en Marketing Digital sense que, per exemple, suposi una càrrega excessiva de feina pels alumnes i afegida a allò que ja tenen que desenvolupar. Es posarà una especial atenció en controlar els (ajustats) *tempos* de l'activitat i en la precisió alhora de dissenyar els materials i les instruccions presentades per que els alumnes quedin implicats en la dinàmica de l'activitat i en l'adopció de rols.

4.4. Resultats de l'anàlisi del propi projecte

Un dels aspectes més complexos i alhora engrescadors del projecte és la posada en pràctica d'una innovació pedagògica. Després de consultar una àmplia bibliografia s'ha arribat a la conclusió de que hi ha bastantes experiències de jocs de rol aplicats a l'educació que ens poden servir per perfilar el disseny i a mode de font de recursos per aplicar. Com a punt negatiu hem de dir que disposem de poques guies generals (especialment en el cas d'entorns virtuals) i poques experiències sobre el camp d'aplicació del disseny, a saber, marketing online. A nivell positiu, significa un repte el poder adaptar i realitzar des de inici una experiència de joc de rol i és on creiem que radica el potencial d'aquest projecte. A més, per l'escola, la implementació d'aquest tipus d'activitats pot significar un avantatge competitiu que permeti captar nous estudiants pel seu projecte educatiu i una forma de dinamitzar les seves activitats d'aprenentatge.

A nivell de necessitats tècniques i humanes creiem que el projecte queda cobert amb l'equip i la plataforma de l'escola.

Per últim, l'anàlisi DAFO ha permès prendre consciència de les possibles debilitats i amenaces que intentarem anul·lar durant el disseny i el desenvolupament de l'activitat. En tot cas creiem que les fortaleses i oportunitats del projecte (l'oportunitat d'implementar una millora pedagògica, el cost proper a 0, el suport de l'equip del que disposem, etc.) permetran superar aquestes debilitats i amenaces.

5. Anàlisi Econòmic

5.1. Pressupost

En l'anàlisi econòmic s'ha realitzat un pressupost amb el cost del projecte tenint en compte la (hipotètica) contractació de l'escola d'un professional (dissenyador tecnopedagògic) per realitzar aquesta activitat de jocs de rol, les hores dispensades als col·laboradors, la contractació de la plataforma Blackboard i el cost de l'ús d'un servidor informàtic. També hem volgut afegir el cost real del projecte que s'està realitzant. Tot el pressupost està subjecte a la realització del projecte entre els mesos d'Octubre i Desembre del 2013.

Taula 4. Pressupost del projecte (3 mesos)

Concepte	Cost del projecte	Cost real
Recursos Humans⁴		
Professor/Tutor del Màster	294,00 €	0,00 (part de l'equip de l'OBS)
Tècnic Informàtic	279,00 €	0,00 (part de l'equip)
Pedagog (Program Manager)	240,00 €	0,00 (part de l'equip)
Dissenyador Tecnopedagògic	4.500,00 €	0,00 (contracte de pràctiques)
Plataforma Blackboard⁵	525,00 €	0,00 (EVA de l'OBS)
Servidor⁶	19-25 €	0,00 (servidors de l'OBS)
Materials (fotocòpies)	50,00 €	50,00 €
Total	5.907-5.913 €	50,00 €

5.2. Resultats de l'anàlisi econòmic

Per últim, a nivell econòmic la possibilitat comptar amb el propi equip de l'escola i la seva plataforma tecnològica fa el projecte totalment viable.

4. La realització del càlcul del sou ha estat realitzada a partir del sou mig que figura al portal Barcelona Activa (<http://w27.bcn.cat/porta22/cat/sector/pagina7831/educacio.do>). A partir del sou mig anual hem calculat el sou mensual i per hora i en el cas del professor, el tècnic informàtic i la pedagoga hem calculat una dedicació de 20 hores mensuals en el cas de col·laborar amb el nostre projecte.

5. El cost de la plataforma Blackboard costa 7€ per alumne per mes. Hem calculat el cost de 25 alumnes per 3 mesos.

6. Un servidor te un cost aproximat, una vegada comprat i instal·lat, d'entre 75-100€ any. Càlcul per tres mesos.

- 4.- CONCLUSIONS -

El primer factor clau a considerar després de l'anàlisi és la seva viabilitat. Creiem que es tracta d'una proposta totalment viable a nivell pedagògic i tecnològic (més tenint en compte l'aprofitament de la plataforma de l'escola). Quins són els principals reptes que tenim que afrontar? Quins són els principals avantatges qualitatius de que disposem?

- Contem amb un alumnat amb un perfil molt concret: càrrecs de nivell mig-alt que cerquen una formació que actualitzi coneixements. Creiem que la posada en pràctica d'un joc de rol pot ajudar a aplicar aquests coneixements.

- L'entorn tecnològic no tindria que presentar grans problemàtiques, és intuïtiu, complet i forma part de l'entorn de treball de la pròpia escola.

- A nivell metodològic (i també a nivell pedagògic) la tipologia d'activitat de role playing encaixa (aprenentatge col.laboratiu, enfocament pràctic, etc.) amb el projecte de l'escola.

- Es tindran que tenir en compte dos aspectes: la adaptació del joc de rol a entorns virtuals i la inserció dins del projecte del Màster tant per la càrrega de treball com per la temporització del propi projecte.

- El cost del projecte és proper a 0€ ja que forma part d'unes pràctiques i d'un projecte acadèmic. En cas contrari, amb la hipotètica realització del projecte des de inici i segons les necessitats, el projecte podria arribar a un cost proper a 6.000 €.

- 5.- AVALUACIÓ DEL PROCÉS D'ANÀLISI -

Es pot afirmar que no hi ha hagut grans desviacions en la recollida de dades amb un acompliment del calendari bastant exacte. Ha estat possible gràcies a la ràpida recollida d'informació tant facilitada per la pròpia escola com per la prèvia recollida de bibliografia.

L'única desviació s'ha donat en relació amb la nostra temporització inicial del projecte ja que ara disposem de les dades exactes de la realització del projecte final del Màster en Marketing Online i Comerç Electrònic pel curs 2013/14. Per tant es tindrà que replantejar el calendari previ i tenir-ho en compte de cara a la fase de disseny.

Per finalitzar, podem dir que hem aconseguit la major part d'objectius fixats. Amb l'excepció d'aprofundir en l'anàlisi de l'alumnat hem disposat de la informació desitjada en el temps requerit i amb la profunditat necessària.

PART III. DISSENY

- 1.- ENFOCAMENT TEÒRIC -

1. L'Aprentatge actiu

L'anomenada teoria de l'**Aprentatge Actiu** (*Active Theory*) es considerada, de fet, un model pedagògic constructivista i multidisciplinari per l'estudi dels processos que es donen entre la ment humana, l'activitat i l'aprenentatge (Mwanza, D., 2002). Té el seu origen en l'escola constructivista soviètica iniciada per Vygotsky i els seu deixebles (Leont'ev, Il'enkov i Davydov), posteriorment ha sigut desenvolupada per pedagogs com **Jonassen** o **Engeström**.

Al concepte de l'aprenentatge a la zona de desenvolupament pròxim de Vygotsky podem afegir 3 fites més que ajudaran a configurar la teoria de l'aprenentatge actiu. L'any 1978, **Leont'ev** va estudiar els efectes (positius) de la motivació en la consecució d'objectius, posteriorment, l'any 1981, va demostrar com l'aparició de la divisió del treball dins d'una comunitat permet la separació d'acció i activitat, és a dir, la realització de diferents accions (per diferents individus) dins d'una activitat col·lectiva. Finalment, els estudis de **Il'enkov** (1977) i **Davydov** (1990) van ajudar al desenvolupament d'un mètode d'activitats que evolucionessin des de l'abstracte fins allò més específic (Engeström, Y. et Sannino, A., 2010).

Més enllà de teoritzacions, la teoria de l'aprenentatge actiu està fonamentada en els següents aspectes (Jonassen, D. H. et Rohrer-Murphy, L., 1999):

1. L'activitat precedeix l'aprenentatge (conceptes inseparables).
2. Aprentatge fonamentat en la resolució de problemes i en la consecució d'objectius.
3. Aprentatge significatiu basat en contextos rics.
 - 3.1. Centrat en la interacció de l'activitat humana en contextos rellevants.
 - 3.2. Coneixements socialment construïts fonamentats en la història, cultura, etc.
4. Realització d'accions conscients i consistents per fomentar l'aprenentatge.
5. Divisió del treball: individus per realitzar accions i grups de treballs per completar activitats i objectius. Activitats com a part d'un objectiu global.
6. Retroalimentació continuada.
7. Efectes positius en la motivació.

Creiem que les activitats d'aprenentatge fonamentades en Jocs de Rol encaixen perfectament amb l'aprenentatge actiu a nivell d'aprenentatge significatiu (Graves, E.A.), a nivell de foment de la motivació (Andersen, R.) o com exploració i resolució de situacions complexes

(Blatner, A. 2009; Wills, A. et McDougall, A., 2008). A nivell més concret s'ha dissenyat la següent taula on podem comprovar els punts de connexió entre enfocament teòric i les principals característiques dels jocs de rol:

Taula 1. Punts de contacte entre l'Aprenentatge Actiu i Joc de Rol.

Aprenentatge Actiu	Jocs de Rol
Aprenentatge mitjançant l'activitat.	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenament d'habilitats i/o situacions reals. • Avaluació de noves habilitats sense risc. • Anàlisi i síntesi d'informació. • Responsabilitat sobre el propi aprenentatge.
Resolució de problemes. Consecució d'objectius.	<ul style="list-style-type: none"> • Fonament del joc de rol per resoldre un problema. • Sistemes complexos. • Anàlisi de problemes des de diferents perspectives.
Contextos rics.	<ul style="list-style-type: none"> • Necessitat de contextos i disseny de rols rellevants per involucrar als estudiants. • Informació detallada segons coneixements previs.
Realització d'accions consistents i conscients.	<ul style="list-style-type: none"> • Divisió en rols per treballar però amb col·laboració per la consecució d'objectius comuns. • Treball de la capacitat crítica i reflexiva. • Presa de decisions.
Divisió del treball.	<ul style="list-style-type: none"> • Treball en equip i divisió segons rols.
Retroalimentació continuada.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Feedback</i> constant per la necessitat de flexibilitat. • Dotar l'activitat d'un procés complet amb anàlisi de conseqüències i models de futur. • Donar suport continuat.
Motivació.	<ul style="list-style-type: none"> • Efectes positius en la motivació pel desenvolupament d'activitats i la consecució d'objectius.

2. Modalitat formativa

En el cas la modalitat formativa del projecte d'aplicació del Joc de Rol en l'Ensenyament del Marketing Digital ve determinada per la modalitat formativa de l'Online Business School. Es tracta d'una escola online i com a tal la nostra activitat serà 100% en la modalitat d'e-learning.

- 2.- OBJECTIUS D'APRENTATGE -

a) Objectius del projecte del Màster en Marketing Digital i Comerç Electrònic:

- Posar en pràctica els conceptes estudiats durant el programa.
- Fomentar el treball en equip.
- Desenvolupar la capacitat d'anàlisi i síntesi.
- Fomentar la capacitat d'execució de l'estratègia definida.

b) Objectius per l'activitat de Role Playing pel projecte final de Màster:

- Identificar els criteris per invertir en projectes.
- Aprendre les tècniques de presentació de projectes vers possibles inversors.
- Fomentar la capacitat de negociació i de presa de decisions.
- Desenvolupar la capacitat d'avaluació i autoavaluació.
- Crear un entorn segur per portar a terme la difusió del projecte final.

- 3.- CONTINGUTS D'APRENTATGE -

En el cas de l'activitat de Role Playing tindrem dos tipus de continguts d'aprenentatge. Uns generals i estructurals del propi Màster en Marketing Online i Comerç Electrònic i que tots els integrants del grup treballaran i uns específics que seran variables segons el tipus de projecte final que estigui realitzant el grup i segons la divisió del rols dins del grup.

a) Continguts d'aprenentatge **generals**:

a.1. Fonaments del marketing digital i del comerç electrònic:

- Mostrar els canvis produïts en el món de la comunicació mitjançant la importància d'Internet dins del marketing digital.
- Exposar els elements clau que intervenen en la construcció d'una campanya i la seva adaptació a les necessitats de l'empresa.
- Determinar les eines de comunicació més adequades per a cada cas (segons campanya, objectius, costos, etc.).
- Formats display i d'altres.
- Mesurament de resultats.

a.2. Iniciativa emprenedora:

- El procés de finançament: fases actors i negociació.
- Gestió d'una *start up*.
- Models de negoci.
- Habilitats *soft* d'un emprenedor.

a.3. Analítiques i mètriques.

- Introducció al mesurament de resultats.
- Mesurament de resultats de campanya.
- Anàlisi de *Social Media*.

b) Continguts d'aprenentatge **variables** (segons projecte i rol):

b.1. Estratègies *Social Media*:

- Entorns *Social Media*. Què és l'optimització *Social Media*?
- Estratègies *Social Media*.
- Planificació *Social Media*.
- Dinamització i gestió del Pla *Social Media*.

b.2. Disseny de llocs web i botigues virtuals:

- Arquitectura, requeriments, usabilitat i gestió de projectes.
- Aspectes crítics en el desenvolupament per a diverses plataformes.
- Prototipatge i desenvolupament.
- Eines d'anàlisi.
- Tecnologia i eines existents.

b.3. Tècniques d'investigació, CRM i fidelització online.

- Conèixer els conceptes bàsics de gestió de client, CRM i fidelització de clients.
- Remarketing.
- Pensar en termes de client i el valor de cada tipologia aporta a l'empresa.
- Estratègies i les eines de gestió de client i fidelització.
- Mètriques de fidelització.
- Aplicar les diferents eines de la manera més adequada per casos d'empresa.

b.4. Plataformes i ecosistemes.

- Anàlisi de noves tendències en marketing.
- Publicitat en vídeo.
- Models *Push vs. Pull*.
- Marketing de proximitat.
- Ecosistema *mobile* (estratègies, apps, etc.)

b.5. Marketing en cercadors

- Introducció i conceptualització dels SEO.
- SEO tècnic: programació i implicacions.
- Introducció a *Adwords Google*.
- Utilitat del *Search Engine Marketing* i complementarietat amb el SEO.
- Introducció i treball amb *Kws*.

b.6. Performance Marketing: Afiliació i *Permission marketing*

- Valorar l'ús del marketing d'afiliació.
- Entendre el funcionament d'una xarxa d'afiliació i els diferents agents implicats en el procés.
- Conèixer les mètriques clau pel mesurament de resultats en un programa d'afiliació.
- Conèixer les característiques bàsiques del *permission marketing* o email marketing.

- Entendre la diferència entre *spam* i *permission* marketing.
- Conèixer el procés per a realitzar amb èxit una campanya d'email marketing.
- Entendre les mètriques per valorar amb èxit una campanya de *permission* marketing.
- Conèixer millors pràctiques i exemples tant de campanyes de marketing d'afiliació com de *permission* marketing.

b.7. Operacions de comerç electrònic.

- Aspectes clau de la logística: disponibilitat i servei.
- Mitjans de pagament.
- Atenció al client
- Gestió de magatzem i rotació del producte.
- Aspectes legals i de protecció de dades.

- 4.- SEQÜENCIACIÓ -

L'activitat de Joc de Rol és desenvoluparia en 15 dies, abans de l'entrega final i la realització de defenses, concretament entre el 14 i el 28 d'Abril del 2014. La prova pilot que servirà per avaluar l'activitat es realitzarà entre el 9 i el 23 de Desembre del 2013.

En la següent taula es mostraran les diferents fases que s'han dissenyat per seqüenciar el role playing dins del Màster de Marketing online en comparació amb un disseny genèric. Posteriorment passem a descriure el disseny de l'activitat pel Màster i que serà desenvolupat a la prova pilot.

Taula 2. Comparativa entre el disseny general i l'adaptació pel projecte final

Seqüenciació general	Adaptació pel projecte de Marketing (prova pilot)
Creació de grups.	Grups ja creats com a part del projecte final del Màster (creació de grups per la prova pilot).
Entrega d'instruccions sobre rols i context.	Entrega d'instruccions per la prova pilot.
Adquisició rols i repartiment de tasques.	Adquisició rols i repartiment de tasques.
Desenvolupament del joc de rol segons instruccions i disseny.	Treballs amb els rols i desenvolupament de tasques.
	Presentació del projecte.
	Avaluació com a inversors i presentació de resultats.
Feedback entre companys i amb tutors.	Feedback entre companys i amb tutors. Lliurament de l'enquesta de satisfacció per valorar el pilot.
Avaluació de l'activitat.	Avaluació de l'activitat.

1. Fase Prèvia I: formació de grups

Descripció

Un dels aspectes cabdals del joc de rol és el foment del treball en equip. És per això que la formació de grups cobra importància.

En el cas del Màster en Marketing Online i Comerç Electrònic, trobem que els grups ja estan configurats (des de Desembre del 2013) com a part dels requisits del projecte final. Si és donés el cas contrari tindriem que realitzar grups amb temps suficient, tenint en compte fases següents, especialment, la fase d'entrega d'instruccions.

Objectius

- Fomentar el treball equip.

Continguts d'aprenentatge

- Habilitats *soft* d'un emprenedor.

Ús d'eines tecnològiques

- Eines de comunicació escollides pel grup.

2. Fase Prèvia II: entrega d'instruccions

Descripció

Potser una de les parts més importants alhora de realitzar activitats de jocs de rol: la entrega d'instruccions. En les instruccions han de quedar clarament definits els objectius del joc de rol, quines activitats es portaran a terme i la descripció dels rols a adoptar. En cas necessari (segons la informació rebuda a la fase d'Anàlisi) es pot lliurar informació referent al funcionament dels jocs de rol.

En el cas específic del Màster farem aquest lliurament amb:

1. Instruccions sobre els objectius i continguts d'aprenentatge de l'activitat.
2. Activitats a realitzar segons la temporització del joc.
3. Suport amb informació sobre conceptes relacionats amb jocs de rol.⁷
4. Model d'avaluació de l'activitat.

La entrega d'instruccions es pot realitzar uns dies abans (creiem que com a molt una setmana abans) depenen de la tipologia del joc de rol, la dinàmica dels grups, etc.

Objectius

- Fer que els alumnes adoptin els rols necessaris per realitzar l'activitat.
- Fomentar el treball equip.
- Fomentar l'anàlisi i resolució de problemàtiques.

Continguts d'aprenentatge

- Habilitats *soft* d'un emprenedor

Ús d'eines tecnològiques

- Eines de comunicació escollides pel grup.
- Taulell d'anuncis a l'entorn virtual d'aprenentatge.

7. Desenvoluparem aquesta informació per la seva possible futura implementació. En tot cas, la prova pilot serà desenvolupada per professors de l'escola coneixedors dels conceptes de joc de rol

3. Fase I (1-3 dies): adquisició de rols i repartiment de tasques

Descripció

Posteriorment a la entrega d'instruccions deixarem dos dies⁸ per que el grup s'organitzi i reparteixen rols, decideixen les eines de comunicació i, de forma general, els acords de grup⁹. Donada les diferents possibilitats fruit del desenvolupament del projecte els rols seran variables i serà dins del propi grup on es seleccionaran i es farà la divisió de tasques. Tindran que deixar constància de les decisions preses gràcies a les eines de comunicació que tindran disponibles.

Propostes de rols a escollir per l'activitat:

1. Secretari i coordinador (rol recomanat).
2. *Community Manager*: integració de xarxes socials.
3. Encarregat del disseny web.
4. Dissenyador d'un pla de posicionament.
5. Dissenyador d'un pla de plataformes mòbils..

Objectius

- Fer que els alumnes adoptin els rols necessaris per realitzar l'activitat.
- Fomentar el treball equip.
- Fomentar la capacitat de negociació i de presa de decisions.

Continguts d'aprenentatge

- Habilitats *soft* d'un emprenedor.
- Determinar les eines de comunicació més adequades per a cada cas (segons campanya, objectius, costos, etc.).
- Exposar els elements clau que intervenen en la construcció d'una campanya i la seva adaptació a les necessitats de l'empresa.

Ús d'eines tecnològiques

- Eines de comunicació escollides pel grup.
- Eines de comunicació de l'entorn virtual d'aprenentatge.

8. Donat que estem adaptant el joc de rol a una experiència online la seqüenciació tindrà forqueta de dies per evitar ser molt rígida i per donar un temps extra en la presa de decisions. Així doncs trobarem que les fases es solapen.

9. No creiem necessari que els alumnes realitzin un document amb els acords de grups per dos motius. En primer lloc, per la durada de l'activitat i, en segon lloc, per que sempre poden deixar constància gràcies a les eines de comunicació de les que disposaran.

4. Fase II (7-8 dies): treball amb els rols

Descripció

Durant aquests dies el grup treballarà amb els rols que hagin adaptat i realitzaran les activitats assignades a cada rol per conformar el treball en equip que presentaran. Per la següent fase, i com a entrega de grup, tindran que:

1. Realitzar una presentació sobre el seu projecte. De forma prioritària recomanarem un format audiovisual però el grup pot decidir afegir altres formats de presentació.

2. Compartir un arxiu de grup (format PDF) a mode d'informe (*Business Plan*) amb les decisions preses sobre aquells aspectes a desenvolupar pel seu projecte (per exemple, un pla d'aplicació de plataformes mòbils, un pla de disseny web/botiga online o un pla de desenvolupament de marketing en xarxes socials) tot justificant la presa de decisions.

En aquest temps seria recomanable que utilitzessin les eines de comunicació disponibles per consultar dubtes entre companys i amb tutors.

Objectius

- Fomentar el treball equip.
- Crear un entorn segur per portar a la pràctica noves habilitats.
- Fer que els alumnes adoptin els rols necessaris per realitzar l'activitat.
- Fomentar l'anàlisi i resolució de problemàtiques.
- Aprendre les tècniques de presentació de projectes vers possibles inversos.
- Posar en pràctica els conceptes estudiats durant el programa.
- Desenvolupar la capacitat d'anàlisi i síntesi.
- Fomentar la capacitat d'execució de l'estratègia definida.
- Desenvolupar la capacitat d'avaluació i autoavaluació.

Continguts d'aprenentatge

Taula 3. Relació entre continguts d'aprenentatge i rols adquirits.

Continguts generals	
a.1. Fonaments del marketing digital i del comerç electrònic a.2. Iniciativa emprenedora	
Rols (a mode d'exemple)	Continguts específics treballats segons rols escollits.
Secretari i coordinador	Habilitats <i>soft</i> d'un emprenedor
<i>Community Manager</i> : integració de xarxes socials.	b.1. Estratègies <i>Social Media</i> :

Encarregat del disseny web.	b.2. Disseny de llocs web i botigues virtuals
Dissenyador d'un pla de posicionament.	b.5. Marketing en cercadors
Dissenyador d'un pla de plataformes mòbils.	b.4. Plataformes i ecosistemes

Ús d'eines tecnològiques

- Eines de comunicació escollides pel grup.
- Eines de comunicació de l'entorn virtual d'aprenentatge.
- Ús de les eines escollides per realitzar la presentació i per realitzar els informes relacionats amb els rols derivats del projecte que desenvolupen.

5. Fase III (1-3 dies): presentacions

Descripció

En aquesta fase el grup presentarà el seu projecte amb les eines que hagin seleccionat, recomanarem (i valorarem positivament) la inserció de presentacions en forma de vídeo i la combinació amb altres tipologies de presentació (power point, prezi, etc.). També tindran que compartir el seu arxiu de grup amb el *business plan*.

Objectius

- Aprendre les tècniques de presentació de projectes vers possibles inversors.
- Crear un entorn segur per portar a terme la difusió del projecte final.

Continguts d'aprenentatge

- Gestió d'una start up.

Ús d'eines tecnològiques

- Eines de comunicació escollides pel grup.
- Eines de comunicació de l'entorn virtual d'aprenentatge.
- Eines de presentació i desenvolupament d'informes.

6. Fase IV (1-3 dies): avaluació

Descripció

En aquesta fase el grup avaluarà els treballs dels altres grups segons les instruccions dissenyades. Es realitzarà un breu informe amb la presa de decisions sobre cada inversió realitzada.

Objectius

- Desenvolupar la capacitat d'avaluació i autoavaluació.

- Crear un entorn segur per portar a terme la difusió del projecte final.
- Identificar els criteris per invertir en projectes.
- Fomentar la capacitat de negociació i de presa de decisions.
- Fer que els alumnes adoptin els rols necessaris per realitzar l'activitat.
- Fomentar l'anàlisi i resolució de problemàtiques.
- Fomentar el treball equip.
- Posar en pràctica els conceptes estudiats durant el programa.
- Desenvolupar la capacitat d'anàlisi i síntesi.

Continguts d'aprenentatge

- Estratègies *Social Media*.
- Planificació *Social Media*.
- Determinar les eines de comunicació més adequades per a cada cas
- Eines d'anàlisi.
- Anàlisi de noves tendències en marketing.

a.2. Iniciativa emprenedora:

- El procés de finançament: fases actors i negociació.
- Gestió d'una *start up*.
- Models de negoci.

b.3. Analítiques i mètriques.

- Introducció al mesurament de resultats.
- Mesurament de resultats de campanya.
- Anàlisi de *Social Media*.

Ús d'eines tecnològiques

- Eines de comunicació escollides pel grup.
- Eines de comunicació de l'entorn virtual d'aprenentatge.

7. Fase V (1-2 dies): presentacions (*a mode de cloenda*)

Descripció

Finalment, es realitzaran els lliuraments amb els resultats de les inversions i es comptabilitzaran per comprovar quins projectes han atret més “inversors”. En aquesta fase, i com a entrega de grup, tindran que realitzar la justificació de les inversions que han realitzat, podran fer entrega d'aquesta documentació o deixar constància amb les eines de comunicació de la plataforma Blackboard.

Ús d'eines tecnològiques

- Eines de comunicació escollides pel grup.
- Eines de comunicació de l'entorn virtual d'aprenentatge.
- Eines per desenvolupar informes escrits.

Taula 4. Quadre-Resum de la seqüenciació del Role Playing (sense forqueta) que aplicarem a la prova pilot.

	Dia 1	Dia 2	Dia 3	Dia 4	Dia 5	Dia 6	Dia 7	
S E T M A N A 1	Adquisició de rols i definició de tasques		Treball amb rols i desenvolupament de tasques.					
	Dia 8	Dia 9	Dia 10	Dia 11	Dia 12	Dia 13	Dia 14	Dia 15
S E T M A N A 2	Treball amb rols i desenvolupament de tasques.		Presentacions grupals		Avaluació com a inversors			Presentació dels resultats de l'avaluació

- 5.- EINES TECNOLÒGIQUES -

1. Eines a utilitzar a l'activitat.

En el cas de l'activitat que volem realitzar un dels objectius principals es la creació d'un entorn segur és per això que volem donar una àmplia llibertat alhora de que els estudiants escolleixin les eines amb que és sentin més còmodes per treballar. Al mateix temps cal dir que el Màster en Marketing Online i Comerç Electrònic dota als alumnes d'eines per realitzar presentacions i *business plan*. Per últim cal dir que, tal i com vam mostrar a l'anàlisi de l'alumnat, la gran part d'estudiants tenen un ampli bagatge laboral en el sector.

Per aquests motius deixarem una total llibertat per que els alumnes escolleixin les eines per realitzar la presentació del seu projecte segons el seu domini. En el cas dels informes de grup sobre aspectes relacionats amb el seu projecte, els alumnes no realitzaran un ús directe de les eines però si que tindran que demostrar el coneixement suficient de les eines per justificar les decisions preses (per exemple, en el cas d'un rol de *Community Manager* tot i no obrir un compte a Twitter tindrà que justificar per què l'obriria i el seu ús en relació amb el seu projecte).

Taula 5. Proposta d'ús d'eines tecnològics pel Role Playing

Tipologia d'eina	Propostes
Eines de comunicació	<ul style="list-style-type: none">Gràcies a la eina Blackboard disposarem de fòrum de grup, xat i correus interns (<i>ús preferent per poder avaluar el treball en equip i la presa de decisions</i>)Ús de correus personals i/o xats.
Compartició de documents i gestió	<ul style="list-style-type: none">Ús de l'espai habilitat per a grups a Blackboard.Googledrive, Dropbox.
Presentacions	<ul style="list-style-type: none">A escollir pels alumnes
Eines per avaluar	<ul style="list-style-type: none">Realització d'informes escrits.Compartició de les presentacions

2. Disseny i estructura de l'entorn tecnològic.

Tal i com s'ha indicat prèviament l'entorn tecnològic de l'escola de negocis és la plataforma Blackboard i serà aquí on desenvoluparem la majoria de solucions tecnològiques de la nostra activitat. Seguidament descriurem l'estructura que dissenyarem per Blackboard:

- Accés a la plataforma:** per tal d'accedir a la plataforma l'escola posarà a la nostra disposició una aula per desenvolupar el role playing. L'accés per part dels alumnes/participants al pilot) serà via usuari/contrasenya, prèviament seran donats d'alta per realitzar l'activitat.

- **Estructura:** el disseny de la nostra activitat està centrat en la presa de decisions i, com indiquem anteriorment, en donar llibertat als grups per realitzar les presentacions dels projectes. Així doncs, l'estructura de la plataforma estarà centrada en habilitar espais de comunicació per permetre el seguiment i el *feedback* amb els alumnes i el treball col.laboratiu.
- **Eines disponibles:** donat que l'estructura estarà centrada en les eines comunicatives a l'aula de BlackBoard disposarem d'eines de comunicació entre alumnes (a saber, un **espai** per cada **grup**) i eines de comunicació entre alumnes i professorat (program manager i dissenyador) on habilitarem un **fòrum** de dubtes **generals** i un **taulell d'avisos** on adjuntar notícies i instruccions.

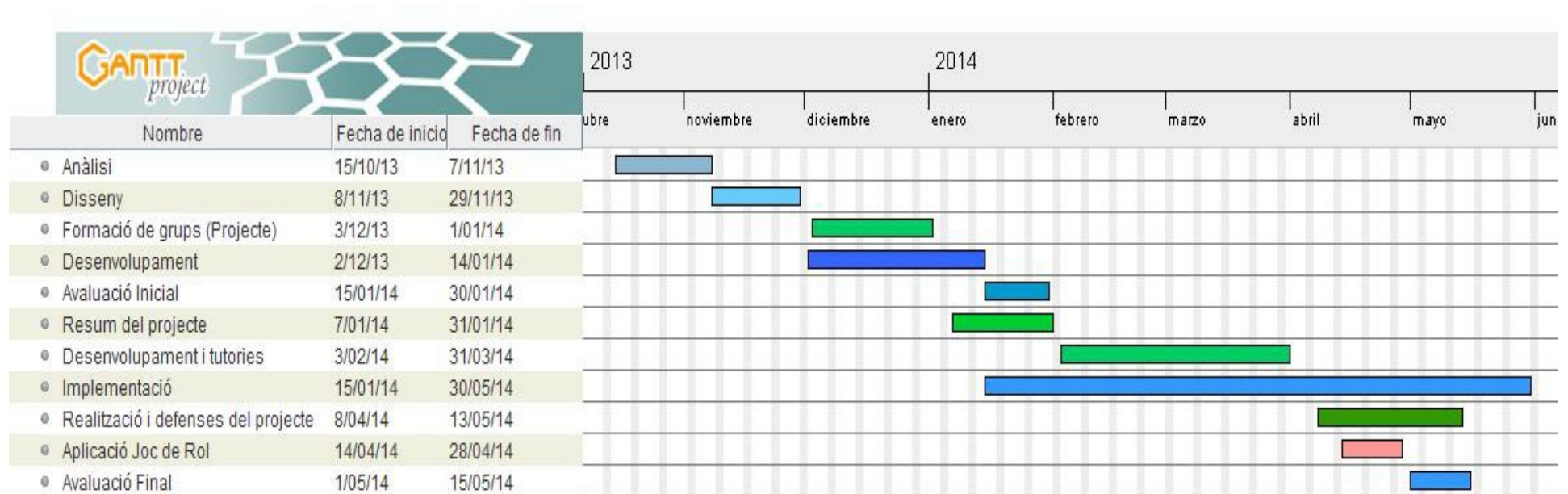
Les entregues és podran realitzar enviant enllaços al correu del propi professor/tutor de l'activitat i compartint les presentacions al fòrum general.

- 6.- TEMPORITZACIÓ DEL PROJECTE -

Hem fet dues temporitzacions amb els terminis sobre el projecte i una taula amb informació referent a cada fase:

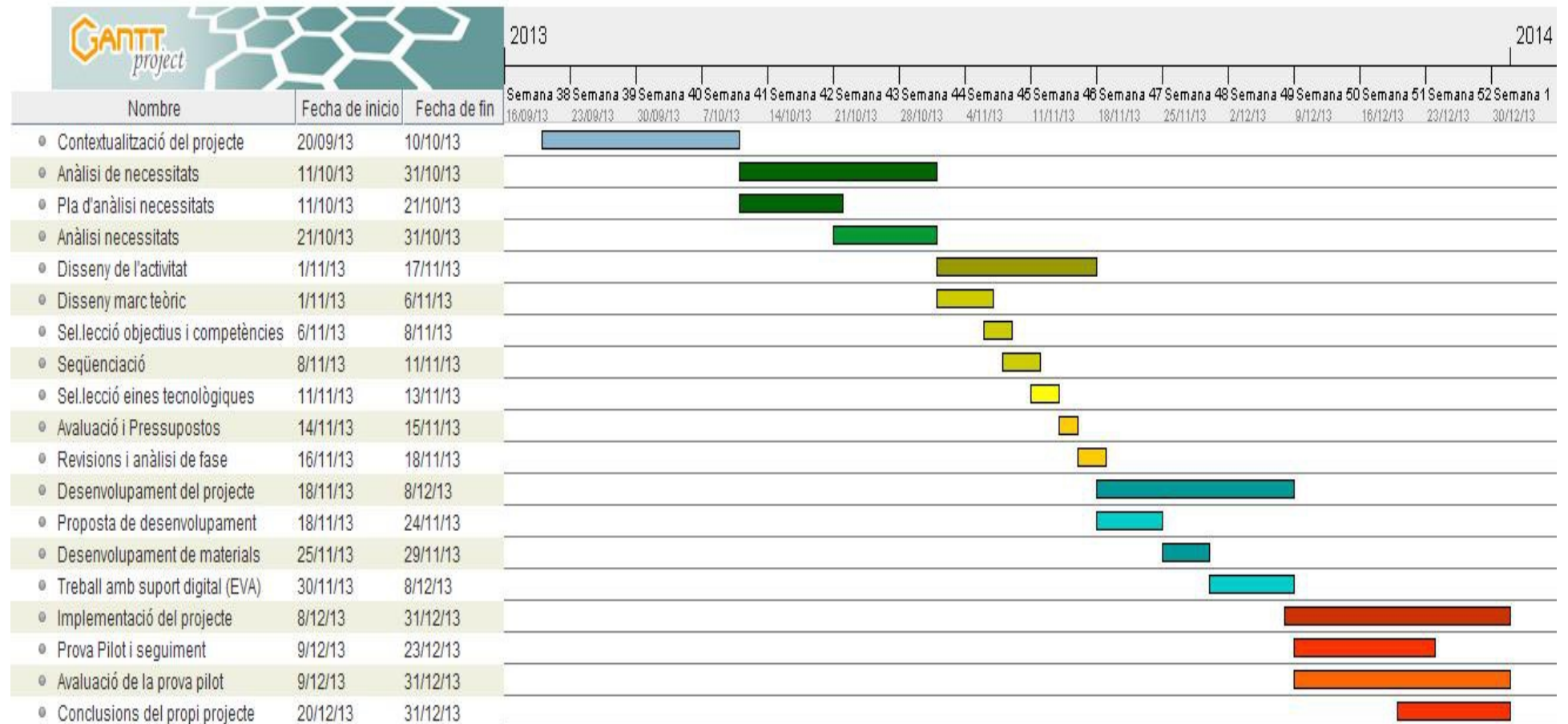
a) Temporització *ideal* adequada al Màster de Marketing Online i Comerç electrònic. En verd es poden veure les fases corresponents al projecte del Màster de Marketing, en blau es mostren les fases corresponents al disseny de l'activitat de Role Playing i en vermell el desenvolupament de l'activitat.

Imatge 1. Diagrama de Gantt amb la temporització adequada



b) Temporització i terminis adequada als requisits acadèmics.

Imatge 2. Temporització adaptada



c) Cronograma de tasques

Taula 6. Tasques a desenvolupar en el projecte.

Fases ADDIE	Subfases	Recursos Necessaris	Responsables i implicats	Producte a desenvolupar
	Contextualització	Informació de l'entorn de treball i del projecte.	OBS. Tutor de pràctiques. Dissenyador.	Informe, conceptualització i proposta, sobre el propi projecte.
Anàlisi	Pla d'anàlisi	Informació sobre entorn de treball. Informació sobre entorn tecnològic. Informació sobre alumnat. Dades econòmiques. Informació del propi projecte.	OBS. Expert en marketing (tutor). Program Manager de l'escola. Tècnic Informàtic. Dissenyador.	N/A
	Anàlisi de necessitats	N/A (buidatge de la informació rebuda i/o cercada)	Dissenyador	Informe d'anàlisi necessitats.
Disseny	Marc Teòric	Bibliografia	Dissenyador. Expert en marketing (tutor). Program Manager.	Disseny de l'activitat de joc de rol aplicat al Marketing.
	Objectius i competències	Informe d'anàlisi de necessitats.		
	Seqüenciació	Bibliografia.		
	Avaluació			
	Pressupost	Dades econòmiques.		
Desenvolupament	Proposta	Informe d'anàlisi de necessitats. Disseny de l'activitat.	Dissenyador.	Pla de desenvolupament
	Desenvolupament materials	Disseny de l'activitat. Bibliografia. Tutorials sobre eines tecnològiques.	Dissenyador. Expert en marketing (tutor).	Materials i instruccions per l'activitat.
	Treball amb l'EVA	Activació de la plataforma Blackboard	Dissenyador Program Manager Tècnic Informàtic	Selecció i integració d'eines en l'aula de l'activitat.

Implementació	Prova Pilot	Aula Blackboard. Publicació de materials, tutorials i instruccions.	Expert en marketing (tutor). Program Manager. Tècnic Informàtic. Dissenyador.	Prova Pilot per testejar l'activitat.
	Seguiment	Aula Blackboard. Eines de comunicació.	Dissenyador. Tècnic Informàtic.	Anàlisi i conclusions sobre la prova pilot.
	Suport			N/A
Avaluació	Acció formativa	Entregues i presentacions dels alumnes. Seguiment de comunicacions. Lliurament d'instruccions. Enquesta a participants al pilot.	Dissenyador. Expert en marketing (tutor)	Resultats acadèmics de l'activitat.
	Propi projecte: procés	Checklist Diagrama de Gantt Pressupost	Dissenyador	Avaluació del propi projecte.
	Propi projecte: final	<i>Feedback</i> amb l'equip: entrevista i/o enquesta. Buidatge d'informacions. Autoavaluació.	Dissenyador	
Conclusions del projecte		Resultats i anàlisi de les fases anteriors.	Dissenyador	

- 7.- AVALUACIÓ DE L'ACCIÓ FORMATIVA -

A la següents taules podrem veure l'avaluació que dissenyada. En primer lloc, hem dissenyat l'avaluació formativa. Es tracta d'una avaluació continuada, centrada en un aspecte principal: l'entrega dels informes, les presentacions i l'avaluació de projectes (70%). L'**avaluació final** serà doncs la suma de tots els aspectes a avaluar i serà realitzada pels professors i tutors assignats a cada grup d'on resultarà una **nota final** que es lliurarà un cop acabada l'activitat, aquesta nota final tindrà un pes del 20% en l'avaluació del projecte. Finalment, donat que l'activitat de role playing té una duració de 15 dies donarem un *feedback* general al grup al acabar l'activitat.¹⁰ Seguidament hem dissenyat una taula pel control de la prova pilot i la seva avaluació com acció formativa.

Taula 7. Avaluació de l'acció formativa

Aspectes a Avaluar	%	Fites per la validació	Temps previst de realització	Avaluador
Adquisició de rols, comunicació i treball en equip	20	Seguiment de comunicacions i dubtes.	Tota l'activitat (especialment dies 1-3)	Dissenyador Professor/Tutor
Presentació del projecte	40	Entrega i presentació amb les eines escollides. Entrega dels <i>business plan</i> .	Dies 10-12	Professor/Tutor
Aspectes formals	10	Revisió de les entregues i presentació.	Dies 10-15	Professor/Tutor
Avaluació dels projectes	30	Justificació sobre les inversions realitzades.	Dies 12-15	Professor/Tutor Alumnes

10. Òbviament, durant tota l'activitat donarem resposta a dubtes realitzats pels grups i farem el seguiment de les comunicacions per evitar desviacions i detectar problemàtiques.

Taula 8. Eines de control de l'avaluació i la prova pilot

	Aspectes a avaluar	Mètode de control dels aspectes a avaluar	Eines de control previstes
P R O C É S	Acompliment de fites	Entrega segons el temps proposat: presentacions i informes (al fòrum o via correu). Seguiment de comunicacions. ¹¹	Taulell d'anuncis per avisos i instruccions. Fòrum de grup per discussions Fòrum general per dubtes.
	Execució en temps indicats	Entrega d'instruccions prèvies amb calendari d'entregues i descripció de les activitats.	Seguiment de les entregues.
F I N A L	Enquesta als estudiants / Participants al pilot	Entrega de l'enquesta al final de l'activitat (10 dies per contestar). <i>Feedback</i> amb alumnes, professors (i participants al pilot).	Taulell d'anuncis. Fòrum general. Enquesta (participants al pilot).
	Autoavaluació i seguiment de l'activitat.	Seguiment de missatges i entregues.	Seguiment dels fòrums de grup.
	Conclusions	Buidatge d'informacions i del <i>feedback</i> rebut.	Resultats de les enquestes i anàlisi propi.

11. En el cas d'ús d'eines alienes a la plataforma Blackboard exigirem l'enviament al fòrum del grup d'un missatge resum amb les decisions que han pres.

- 8.- AVALUACIÓ DEL PROPI PROJECTE -

A la taula 7 disposem de l'avaluació sobre el nostre propi projecte dividida en l'avaluació del procés i l'avaluació final. Principalment es realitzarà el control del correcte desenvolupament de les fases de disseny ADDIE, els aspectes econòmics i farem buidatge de les informacions rebudes i enquestes realitzades a l'equip.

Taula 9. Avaluació del procés i final

	Aspectes a avaluar	Mètode de control dels aspectes a avaluar	Eines de control previstes
P R O C É S	Acompliment de fases del disseny ADDIE	Revisió després de cada fase i ajustament del calendari.	Checklist. Diagrama de Gantt (a revisar després de cada fase)
	Aspectes econòmics	Control i revisió del pressupost.	Pressupost.
F I N A L	Entrevista i enquesta a l'equip.	Entrega de l'enquesta al final del procés de disseny. <i>Feedback</i> amb l'equip.	Correu i/o reunió.
	Autoavaluació i conclusions	Buidatge d'informacions i del <i>feedback</i> rebut.	Revisió de les informacions prèvies.

- 9.- PRESSUPOST -

En el cas del pressupost del projecte, l'únic canvi remarcable respecte a l'anterior anàlisi econòmic és que ara contem amb el número exacte d'alumnes matriculats al Màster (65) fent que el cost d'ús de la plataforma Blackboard augmenti.

Taula 10. Revisió del pressupost del projecte (3 mesos)

Concepte	Cost del projecte	Cost real
Recursos Humans		
Professor/Tutor del Màster	294,00 €	0,00 (part de l'equip de l'OBS)
Tècnic Informàtic	279,00 €	0,00 (part de l'equip)
Pedagog (Program Manager)	240,00 €	0,00 (part de l'equip)
Dissenyador Tecnopedagògic	4.500,00 €	0,00 (contracte de pràctiques)
Plataforma Blackboard	1.365,00 €	0,00 (EVA de l'OBS)
Servidor	19-25 €	0,00 (servidors de l'OBS)
Materials (fotocòpies)	50,00 €	50,00 €
Total	6.747-6.753 €	50,00 €

- 10.- AVALUACIÓ DEL PROCÉS DE DISSENY -

De forma general podem dir que el procés de disseny s'ha portat a terme sense grans incidències ni desviacions. Tot i això, algunes de les nostres idees prèvies s'han vist modificades.

En primer lloc, la bibliografia consultada sobre jocs de rol i aprenentatge actiu ha estat suficient tant per realitzar el disseny de l'activitat com per fonamentar el marc teòric de l'activitat. S'ha de dir, però, que hem simplificat l'estructura de fases del Role Playing donant més llibertat (a saber, reduint les fases) en base a tres factors: un, la tipologia d'alumnes (que donat les seves categories laborals és possible que no pugui dedicar molt temps a una activitat tant concentrada), dos, el *timing*, ja que per inserir el projecte de joc de rol dins del projecte del Màster no disposem de més de 15 dies. Per últim, el propi entorn i modalitat (*e-learning*) fa que tinguem que ser prudents amb una seqüenciació molt pautada.

Un de les debilitats del projecte és la poca expertesa del dissenyador en el camp del marketing. Creim que aquesta debilitat ha quedat pal·liada amb el suport del nostre tutor i el seu domini en el camp que estem treballant. Cal dir però, que en aquest cas cal accelerar comunicacions i mantenir un *feedback* constant.

Un altre dels aspectes que ha estat modificat és l'ús d'eines tecnològiques. De la nostra idea inicial d'oferir tutorials i eines obertes hem passat (per la tipologia del projecte del Màster de Marketing Online, els seus continguts i pel consell del nostre tutor) a donar una llibertat total en l'ús d'eines tecnològiques per tal enfocar-nos en la presentació del projecte i que no quedi acotada. Aquesta situació també queda patent en una avaluació molt més enfocada en avaluar els productes finals (presentació i *business plan*) que el procés en si mateix, tot i això cal dir que també s'avaluarà i farem seguiment de les comunicacions i l'adquisició de rols. D'aquesta manera la implementació d'eines tecnològiques que farem estarà més centrada en configurar adequadament la plataforma de l'escola.

PART IV. DESENVOLUPAMENT

- 1.- PROPOSTA DE DESENVOLUPAMENT -

El desenvolupament del projecte s'emmarca dins de la realització de la prova pilot, en cap cas es tracta del projecte sencer. El pilot serà realitzat per 8 professors, tutors i integrants de l'Online Business School que formaran tres grups. L'escola lliurarà (a mode de document intern) un projecte d'anys anteriors a cada grup en que basar-se per realitzar les presentacions. Donat el caràcter heterogeni dels integrants de la prova pilot (no experts en el camp del Marketing) la prova pilot estarà centrada en l'adquisició de rols, els elements comunicatius, en la presentació audiovisual i en l'avaluació de les presentacions. No es realitzaran els business plan en la prova pilot.

1. Desenvolupament del pla docent de l'activitat¹²

Un dels aspectes més importants a desenvolupar per la nostra activitat és la **redacció** del pla docent que lliurarem als participants a la prova pilot (i a futurs estudiants que desenvolupin l'activitat). Aquest pla docent serà tant adjuntat en format PDF com al taulell del professor que s'habilitarà a la plataforma de l'escola.

El pla docent contindrà els següents apartats:

1. Objectius i competències a desenvolupar.
2. Continguts a posar en pràctica.
3. Explicació sobre l'activitat de joc de rol:
 - 3.1. Instruccions sobre el desenvolupament del joc de rol.
 - 3.2. Instruccions sobre les activitats a desenvolupar i entregues.
 - 3.3. Recomanacions sobre l'ús d'eines de comunicació.
 - 3.4. Temporització de les activitats.
4. Recursos i materials de suport (principalment sobre el concepte de joc de rol).
5. Model d'avaluació.

2. Desenvolupament de la plataforma Blackboard

L'altre aspecte a desenvolupar és la configuració de la plataforma Blackboard, eix de l'escola per desenvolupar les seves activitats. Per tal de desenvolupar la prova pilot de la nostra activitat el tècnic informàtic de l'escola habilitarà una aula en aquest entorn virtual d'aprenentatge.

Pel desenvolupament d'aquesta part seguirem els següents passos:

1. Habilitació de l'aula a Blackboard.

12. Tal i com vam explicar anteriorment l'OBS és una escola en llengua castellana. Per aquest motiu el pla docent serà desenvolupat en castellà.

2. Configuració de la plataforma.
3. Selecció i implementació d'eines de comunicació.
4. Adjuntar el pla docent pels alumnes.
5. Donar d'alta als participants de la prova pilot.

3. Desenvolupament de l'avaluació

Finalment desenvoluparem l'avaluació del projecte en relació als aspectes a avaluar que vam proposar a la fase anterior:

1. Avaluació de la prova pilot: desenvolupament d'una enquesta de satisfacció pels participants del projecte (i els estudiants).
2. Avaluació del propi procés: checklist sobre el procés ADDIE.
3. Avaluació final del propi procés: enquesta/entrevista amb l'equip

4. Temporització de la fase de desenvolupament

En la següent taula podem consultar una temporització de la fase de desenvolupament:

Taula 1. Quadre-Resum amb les fases del desenvolupament.

Fases de Desenvolupament		Dates	Responsables Implicats	Resultat de la fase
Proposta de desenvolupament		18-24/11/13	Dissenyador	Proposta de desenvolupament
Desenvolupament del pla docent i l'avaluació		24-30/11/13	Dissenyador Expert en Marketing (tutor)	Pla docent de l'activitat. Desenvolupament de l'avaluació.
Desenvolup plataforma Blackboard	Habilitació de la plataforma	18-24/11/13	Dissenyador Suport: Tècnic Informàtic i Program Manager	Habilitació de l'aula on desenvolupar activitat
	Configuració de la plataforma	24/11/13 8/12/13		Preparació per implementar la Prova Pilot
	Selec. Eines de comunicació	24/11/13 8/12/13		
	Adjuntar pla docent	2-8/12/13		
	Donar alta participants	2-8/12/13		

- 2.- DESENVOLUPAMENT -

1. El pla docent de l'activitat

Tal i com s'ha explicat anteriorment a la fase de disseny farem entrega del pla docent als participants del pilot (i als futurs alumnes que realitzaran aquesta activitat). El pla docent estarà disponible a la pròpia plataforma tant al taulell del professor com en un arxiu PDF. En aquesta memòria el podrem consultar a l'[Annexe II](#). Aquest pla docent (i la resta de materials que s'entreguin als alumnes) serà en castellà.

2. L'aula de l'activitat

2.1. Accés a la plataforma Blackboard

URL:

<http://obs.blackboard.com/>

Nom d'usuari: david.moreno

Contrasenya: PASS2013

Una vegada s'ha accedit a la plataforma a l'apartat de Cursos hem de clicar al curs Role Playing OBS per tal d'accedir a l'aula de l'activitat.

2.2. Guia d'usuari de la plataforma¹³

Per tal de realitzar hem habilitat un aula a la plataforma Blackboard de l'escola on podrem trobar les següents eines (per accedir plenament cal clicar per activar el mode edició):

1. **Inicio:** a inici trobarem el calendari de l'activitat i, a partir del dia 8, l'anunci de l'activitat. A **Mi calendario** trobem les dades d'inici i finalització de cada fase de l'activitat.
2. **Guia del programa:** trobarem un arxiu PDF amb el pla docent (disponible a partir del dia 8).
3. **Recursos y materiales:** aquí hem habilitat una carpeta amb diversos enllaços sobre el joc de rol i les seves aplicacions pedagògiques a mode de material de suport. Habilitats a partir del dia 8.
4. **Tablón del profesor:** aquí trobem tres missatges amb el pla docent desglossat en: Objectius i competències, instruccions i entregues i avaluació.

13. El següents elements de la plataforma no seran funcionals: Evaluación, Tableros de discusión/Debates i Comunicación/Blackboard IM.

5. **Aportaciones:** aquí trobem dos missatges. Dudas sobre la actividad, i justificació de las inversiones.

6. **Anuncios:** aquí trobarem dos anuncis. Un a partir del dia 8 sobre l'inici de l'activitat i un altre sobre l'enquesta de satisfacció a partir del dia 21.

7. **Videoconferencias:** en aquest apartat tenim habilitada la Sala Role Playing OBS des de on quedaran registrades les presentacions dels grups.

8. **Grupos:** a l'apartat d'eines, tenim els tres grups ja formats per portar a terme les comunicacions i la presa de decisions. Cada grup disposa d'un blog de grup, xat (a través de col·laboració), diari de grup i la possibilitat d'enviar correus i intercanviar arxius. A més tenen disponible un taulell propi i una wiki.

9. Per últim, l'espai **Administración de cursos / Panel de control / Centro de calificaciones/ Centro de calificaciones completo** està habilitat per inclou-re les qualificacions.

Disposem de tres columnes: Total, Entrega de la presentación i Evaluación de presentaciones.

3. Evaluació

3.1. Evaluació de la prova pilot.

A més de l'avaluació de l'activitat amb els criteris ja esmentats anteriorment, realitzarem una enquesta de satisfacció pels estudiants (que en aquest cas realitzaran els participants al pilot). Hem enllaçat l'enquesta a un formulari de Google (també la podrem consultar a l'[Annexe III](#)) i mitjançant un anunci podrà ser contestada a partir del dia 22/12/2013.

Enllaç al formulari de Google: <https://docs.google.com/forms/d/1r7fk-HZ3Pm3IB2vH1HInFOn-nv5hR1n2A1cnZvTyrbU/viewform>

3.2. Evaluació del propi procés

Per tal d'avaluar el propi procés realitzarem un seguiment i revisió de cada fase i farem els ajustos necessaris. A més hem desenvolupat un *checklist* per controlar l'acompliment de fases.

Taula 2. Checklist de valoració del propi procés de l'1 (Molt en desacord) al 10 (Molt d'acord).

Fases a completar	Valoració de l'acompliment									
1. ANÀLISI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Correcte seguiment del calendari de la fase.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
El pla d'anàlisi conté tots els elements necessaris per obtenir informació.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
S'ha buidat la informació de forma correcta.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La informació rebuda ha estat suficient.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2. DISSENY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Correcte seguiment del calendari de la fase.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
El model pedagògic encaixa amb l'activitat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
El pressupost no ha sofert desviacions considerables.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3. DESENVOLUPAMENT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Correcte seguiment del calendari de la fase.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
S'han desenvolupat tots els materials proposats a la fase de disseny.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Les eines de la plataforma han estat correctament implementades per la correcta realització de l'activitat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4. IMPLEMENTACIÓ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Correcte seguiment del calendari de la fase.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La prova pilot ha estat representativa de la proposta de l'activitat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Han sorgit problemàtiques no previstes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
El dissenyador ha disposat del suport de l'equip de l'escola.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
S'ha portat a terme el seguiment de l'activitat de forma constant.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Les instruccions han estat adequades per realitzar l'activitat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5. AVALUACIÓ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Correcte seguiment del calendari de la fase.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Les entregues i presentacions han estat realitzades segons la previsió realitzada.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La prova pilot ha funcionat de la forma esperada.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Les fites de l'avaluació han estat suficients per realitzar-la de forma acurada.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La prova pilot ha generat suficient informació per avaluar el propi projecte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

El <i>feedback</i> amb l'equip ens ha proporcionat més informacions.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La seqüenciació ha estat adequada.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

3.3. Avaluació final del propi procés

Per últim, per l'avaluació final del propi projecte realitzarem una autoavaluació i l'anàlisi del funcionament de tot el projecte. A més d'aquestes formes d'avaluació del propi projecte i donat que hem realitzat un treball en col·laboració també farem una petita entrevista/enquesta (que lliurarem en persona o via mail) amb el professor de l'assignatura (i tutor) i la *program manager* per realitzar un *feedback* de tota l'activitat. Podem consultar aquesta enquesta a l'[Annexe V](#).

- 3.- AVALUACIÓ DEL PROCÉS DE DESENVOLUPAMENT -

El procés de desenvolupament no ha sofert cap desviació important. En el cas de les instruccions pel desenvolupament del joc de rol han estat desenvolupades per que resultin entenedores. A més estan incloses tant a la pròpia plataforma com en un arxiu PDF per facilitar la seva lectura.

Donat que realitzarem un pilot hem afegit instruccions i alguna variació específica ja que disposem de diferents perfils que, voluntàriament, realitzaran l'activitat. A causa dels requisits acadèmics del nostre projecte i les dates del propi projecte del Màster en Marketing Digital els participants al pilot no seran alumnes amb un bagatge previ en el camp del Marketing si no professors, tutors i *staff* de la pròpia escola.

En el cas de la plataforma Blackboard només podem dir que es tracta d'una plataforma prou intuïtiva ja adaptada als requisits de la pròpia escola. La integració d'espais comunicatius i informatius s'ha portat a terme sense cap problemàtica.

En el desenvolupament de l'avaluació i del pla docent tampoc hi ha hagut cap problemàtica important. Hem de indicar, però, que l'enquesta de satisfacció de l'activitat ha estat realitzada de forma general per l'activitat de forma hi haurà aspectes que els participants del pilot no podran contestar.

PART V. IMPLEMENTACIÓ I AVALUACIÓ DEL PILOT

- 1.- INFORME SOBRE EL PROCÉS D'IMPLEMENTACIÓ I D'AVUACIÓ -

1. El procés de preparació de la prova pilot

Tot el procés d'implementació ha estat fruit de reunions periòdiques amb l'equip de l'escola (tutor i professor i program manager), també cal afegir que hi ha hagut una supervisió de la feina per part de l'escola amb entregues periòdiques després de cada fase.

En primer lloc podem dir que les dates per realitzar la prova pilot han sorgit de la conjunció de tres factors: el propi calendari lectiu/escolar (amb les vacances d'hivern), l'adaptació de la pròpia activitat al calendari del Màster en Marketing Online i Comerç Electrònic i del seu projecte final i, per últim, de l'adaptació del nostre propi projecte.

La preparació de l'espai per a dur a terme l'activitat (l'aula de Blackboard) ha estat portada a terme pel dissenyador amb la supervisió i la resolució de dubtes ocasionals per part de la program manager.

L'adaptació del pla docent al pilot ha estat portada a terme pel dissenyador gràcies a les consideracions del tutor i per la tipologia de participants al pilot. De forma més concreta al, majoritàriament, tractar-se de participants no experts en el camp del Marketing online realitzaran la seva presentació en base a projectes d'anys anteriors de que disposa l'escola (i que es poden consultar mitjançant l'aula habilitada) i es centraran en realitzar la presentació (eliminant així el component expert del business plan), en tot cas els participants repartiran tasques i rols que (esperem) quedaran reflectits en la presentació de cada grup.

L'avaluació de l'acció formativa també ha estat adaptada gràcies a les consideracions del tutor per donar més importància a les presentacions i a les avaluacions entre grups.

Sobre l'avaluació de la prova pilot, hem establert diferents mètodes per determinar la consecució d'objectius. En primer lloc supervisarem tota l'activitat i farem seguiment de les comunicacions per determinar si tot funciona de la manera prevista segons el disseny. Durant la mateixa activitat (en cas necessari) disposem de l'opció d'enviar correus als participants si detectem el no compliment de les fites proposades o a mode informatiu, de la mateixa forma els participants al pilot podran enviar correus al dissenyador en cas necessari.

Un parell de dies abans de la finalització entregarem una enquesta als participants al pilot sobre el seu funcionament i satisfacció (*veure Annex III*). També entregarem una enquesta a l'equip sobre el disseny, desenvolupament i implementació de l'activitat per tal de rebre el seu *feedback*.

2. La proposta d'implementació i avaluació

En la següent taula es pot comprovar la proposta d'implementació del projecte segons allò dissenyat i desenvolupat prèviament (*per més detalls veure les Parts III i IV d'aquest projecte*). Aquesta implementació ha estat consensuada amb el centre de pràctiques.

Taula 1. Proposta d'implementació per l'OBS

ÍTEM	COMENTARI
Activitat a desenvolupar	Activitat de Joc de Rol aplicat al Marketing Online
Dates de l'activitat	9-23 Desembre 2013
Participants	8 membres de l'equip de l'escola (professors, tutors i programs managers) Dividits en tres grups (un de 2 i dos de 3)
Recursos	Aula de Blackboard. Pla docent. Comunicacions informatives amb participants.
Temporització de fases	Fase I: Adquisició de rols i repartiment de tasques: 9-11/XII Fase II: Desenvolupament del treball amb rols: 11-19/XII. Fase III: Presentacions: 18-20/XII. Fase IV: Avaluació com inversors: 20-22/XII. Fase V: resultat de les inversions: 23/XII.
Avaluació	Seguiment i suport als participants. Lliurament d'enquesta de satisfacció (21/XII).

- 2.- EL DESENVOLUPAMENT DEL PILOT I LA SEVA AVALUACIÓ -

1. Fase Prèvia. Formació de grups i entrega d'instruccions.

Tal i com vam explicar a la fase de disseny el treball en equip és una part essencial en els jocs de rol. Una de les fases prèvies és formar grups o equips per desenvolupar l'activitat. Per realitzar el projecte del Màster en Marketing Online els grups queden formats al Desembre mentre que la previsió pel desenvolupament del Joc de Rol seria a l'Abril.

En el cas concret de la prova pilot, ha estat realitzada per membres de l'escola (tutors, professors i programs manager) i els grups s'han realitzat buscant un equilibri de perfils (per exemple, amb un expert en Marketing a cada grup). Es van formar dos grups de tres i un de dos (la mitjana d'integrants d'un grup pel projecte de Màster és de 4 membres).

L'entrega d'instruccions s'ha implementat en la pròpia aula on s'ha realitzat l'activitat. El dia abans de l'inici de l'activitat ja estava disponible a l'aula tant al taulell del professor com en un únic arxiu PDF.

2. Fase I. Adquisició de rols

Durant aquesta fase cada grup els grups tenien que repartir les tasques i definir els rols en relació amb el projecte que estan treballant (en el cas del pilot segons el projecte assignat). Hem de tenir en compte que els participants del pilot formen part de l'equip de l'escola fet que permet les comunicacions en persona, a més, donat les dates del curs i la càrrega de feina pel final del semestre a l'escola, la dedicació no ha estat la mateixa que per una prova amb alumnes que realitzen el projecte dins del Màster que estan cursant (i de la que seran avaluats). A mode de recordatori, com a presentació i agraïment el dissenyador va enviar un correu recordatori el segon dia de la prova pilot (10-XII).

Tenint en compte aquestes consideracions aquest ha sigut el desenvolupament de cada fase segons cada grup:

Grup 1

El grup 1 ha utilitzat les eines disponibles (Taulell de discussió) per organitzar-se, tot i que cal dir que de forma breu.

Grup 2

El grup 2 és el que més ha utilitzat les eines disponibles per organitzar-se i han deixat constància del repartiment de tasques i rols. Cal dir, però que, aquesta fase s'ha allargat fins el dia 14 (tot i que finalitzava el dia 11-XII).

Grup 3

El grup 3 no ha deixat cap constància de les decisions preses.

3. Fase II. Desenvolupament del treball amb rols

El dia 11-XII començava la segona fase de l'activitat que comprèn el desenvolupament del treball segons els rols que han repartit. Novament, el segon dia de l'activitat el dissenyador va enviar un correu a tots els participants a mode recordatori.

Durant aquesta fase només ha sorgit un dubte puntual sobre el forma de la presentació (per tal d'indicar el treball de cada rol) i l'espai on penjar els vídeos de presentació. Per tal de facilitar la compartició de les presentacions vam habilitar un espai a Aportacions.

4. Fase III. Presentacions

Entre els dies 19 i 20 (un dia de retard) s'han realitzat les presentacions en els espais habilitats (el propi espai de Blackboard o al fòrum Aportacions/Presentacions¹⁴) a tal efecte. Passem a detallar el treball de cada grup:

Grup 1

El grup 1 va deixar un enllaç al fòrum d'Aportacions el dia 20 amb la seva presentació realitzada el dia 19, també van avisar al dissenyador via mail. Es tracta d'una presentació audiovisual on els tres membres de l'equip s'alternen per presentar el seu projecte. La presentació audiovisual va acompanyada d'una presentació sincronitzada en format .ppt.

Grup 2

El grup 2 ha realitzat una presentació en àudio acompanyada d'unes diapositives en format .ppt on els tres membres de l'equip s'alternen per realitzar les explicacions pertinents. Va gravar-se el dia 20 i és pot accedir a la presentació mitjançant l'apartat de videoconferències. Un membre del grup va enviar un correu al dissenyador per avisar de que les presentacions estaven finalitzades.

Grup 3

El grup 3 ha tingut problemes tècnics amb la gravació del vídeo i només van compartir, el dia 20, una presentació en format diapositives (.ppt).

5. Fase IV. Avaluació com inversors i resultats

Com dèiem prèviament, les vacances d'hivern a l'escola han estat un dels factors condicionants alhora de realitzar l'activitat i la prova pilot. Els participants al nostre projecte van començar vacances el dia 21 i el final de la prova pilot ha quedat sense completar.

Cal dir que el dissenyador va enviar un correu recordatori sobre el final de la fase anterior, l'inici de la fase d'avaluacions (i les instruccions) i sobre la possibilitat de contestar una enquesta de satisfacció a partir del dia 21 per tal d'avaluar tota l'activitat. Tot i això no s'ha produït cap avaluació dels projectes presentats. Per aquest motiu tampoc hem presentat cap resultat. Per

14. Donat que hi ha hagut algun dubte sobre on compartir la presentació vam decidir habilitar aquest fòrum el dia 20 per facilitar la feina dels grups.

últim assenyalar que el dia 23 (dia de finalització de tota l'activitat) vam transmetre a mode de recordatori la finalització de l'activitat i l'absència de resultats a avaluar.

6. Avaluació del pilot i del projecte

L'avaluació i seguiment del projecte s'ha produït de forma diària, amb la comprovació dels espais de comunicació de cada grup i el seguiment de l'activitat dels participants.

Sobre l'enquesta de satisfacció de l'activitat s'han enviat dos missatges a tots els participants per remarcar la importància de completar-la a mode d'avaluar la prova pilot i el projecte. A això cal afegir l'avís sobre l'enquesta que vam avançar al dia 21 (i fins el dia 31) per donar més temps a contestar-la. Tot i això, només 3 de 8 participants de la prova han contestat l'enquesta. Novament tenim que remarcar la coincidència del final de la prova amb les vacances.

Sobre l'avaluació del propi procés també hem realitzat un seguiment diari i una reflexió constant que finalitzarà amb una autoavaluació sobre el propi projecte (tant en forma de conclusions com amb el *checklist* preparat anteriorment). A més hem desenvolupat una enquesta per l'equip de l'escola (Program Manager i Tutor/Professor) que va ser enviada durant la segona setmana de la prova pilot.

- 3.- RESULTATS DE L'AVALUACIÓ DE LA PROVA PILOT -

Tal i com hem explicat anteriorment hem realitzat un seguiment constant i una ràpida resolució de dubtes. També hem enviat missatges als participants a l'inici de cada fase on hem mostrat la nostra voluntat per resoldre els dubtes en l'espai més breu possible.

En el cas dels dubtes formulats, no han afectat al desenvolupament de l'activitat i, de fet, en la majoria de casos és podrien haver solucionat amb una (re)lectura de les instruccions o consultant els materials complementaris sobre jocs de rol a nivell educatiu. D'altres són fruit de l'adaptació del l'activitat a la prova pilot, confiem en que quedaran resolts al fer una prova dins de l'entorn del Màster i del projecte. En tot cas, creiem que les respostes han arribat de forma ràpida i han estat aclaridores (no s'han generat més dubtes després dels aclariments el dissenyador).

Com dèiem abans l'enquesta només ha estat contestada per 3/8 participants, seguidament mostrem els resultats amb comentaris i alguns aclariments en cursiva (les respostes estan copiades directament del full de respostes del formulari de Google, per aquest motiu estan en llengua castellana) que podem consultar a l'[Annexe IV](#).

Segons els resultats de l'enquesta, l'activitat ha resultat útil en línies generals i també tots els enquestats coincideixen en que el procés de presa de decisions ha resultat positiu. També hem de remarcar que la valoració d'aspectes de l'activitat (a valorar de l'1, molt negatiu al 5, molt positiu) com la utilitat general, la possibilitat de posar en pràctica coneixements adquirits, de utilitat respecte al projecte o d'avaluar projectes també ha estat positiva o molt positiva. L'únic punt més negatiu en aquest apartat és sobre la utilitat del rol adquirit i el seu desenvolupament en forma de treball per la presentació però entenem que donat que no s'està treballant en un projecte propi, la utilitat del rol adquirit no té el mateix valor.

Hi ha però alguns aspectes a comentar. En la pregunta 6 sobre adopcions de rols hi ha el següents comentaris:

1) Principalmente el problema es que es un tema que no domino demasiado, pero he podido escoger un rol más o menos correcto.

Aquest és un cas que a la prova amb alumnes reals no tindria que succeir, ja que tots els alumnes ja hauran finalitzat les classes del Màster i per tant tindran domini en la matèria o temàtica a desenvolupar.

2) No. Aunque tal vez sería conveniente facilitar una plantilla a rellenar. Por ejemplo, que estuviesen determinados los campos a rellenar: cargo, funciones, tipologías, etc.

Fruit del treball en equip el professor de l'assignatura es va decidir deixar total llibertat per escollir els rols. Des de el punt del vista del dissenyador no es creu necessari implementar una plantilla ja que els estudiants ja estaran realitzant tasques relacionades amb el seu "rol" dins del seu propi projecte de Màster.

A la pregunta 9, sobre la utilització de les eines de comunicació, hem rebut aquest comentari:

La verdad es que como mis compañeros de grupo los veo en mi día a día hemos planificado más fuera de la plataforma que no tanto en el espacio de grupo.

Aquesta és una situació que no es tindria que donar en un entorn 100% *online* com és el de l'escola.

Per últim, a la pregunta 10, el comentari sobre la dificultat per avaluar els altres projectes, hem rebut *feedback* positiu tot i no haver-se realitzat aquesta fase, deduïm que es tracta d'una referència a la facilitat per cercar i (hipotèticament) avaluar les presentacions. A més també vam indicar en un missatge on poder cercar les presentacions.

Per complementar aquest feedback dels participants també hem realitzat una enquesta (*veure els resultats a l'Annexe VI*) amb l'equip de l'escola (professor i tutor i program manager). Algunes de les respostes estan relacionades amb a l'aplicació de l'activitat i les opinions sobre l'activitat són majoritàriament positives, com ho demostra el fet que es valori positivament el valor pedagògic de l'activitat, les possibilitats d'implementar l'activitat i l'adaptació al marc pedagògic i tecnològic de l'escola (tot i que s'expressa la possibilitat d'utilitzar eines complementàries a la plataforma Blackboard).

- 4.- CONCLUSIONS SOBRE LA PROVA PILOT -

En general podem dir que la prova pilot ha funcionat satisfactòriament, s'han respectat les dates d'entrega i s'han fet les presentacions però hi ha diversos aspectes que han condicionat el seu desenvolupament, fet que ens porta a assegurar que la verdadera prova pilot serà la posada en pràctica amb alumnes reals a l'Abril del 2014 (*veure Temporitziació del projecte*).

Primerament hem de comentar de les dates de realització de la prova. Com ja hem explicat anteriorment la realització de la prova en les dates escollides (9-23 de Desembre del 2013) ha estat fruit de tres aspectes, les vacances del primer semestre (de l'OBS) i l'adequació tant al calendari del Màster en Marketing Online com al del nostre propi projecte. Això ha fet que part de l'activitat no s'hagi completat com hem explicat anteriorment i també ha influït en la dedicació pel fet que s'estava produint el tancament de semestre a l'escola i l'inici d'un de nou.

S'ha d'afegir també que, tot i servir com a mostra, no és tracta d'una prova realment representativa ni per la quantitat d'alumnes (i grups), ni per la tipologia d'alumnes (ja que es tracta de l'equip de l'escola) ni per la disponibilitat i compromís en relació a la realització d'una activitat de Màster.

L'absència d'integració de l'activitat amb el projecte del Màster en Marketing Online també ha fet que l'adquisició de rols sigui menys *natural* (teòricament els alumnes, amb les grups ja formats, portarien treballant en el seu projecte uns 4 mesos) i menys significativa al no tenir un bagatge previ que desenvolupar a l'activitat, adquirint el rol sobre el que estarien treballant. Creiem que en una prova amb alumnes l'adquisició de rols serà més directa, al estar íntimament relacionada amb el projecte que desenvolupen els alumnes, i també més significativa al estar directament relacionada amb el seu aspecte d'estudi (o negoci a desenvolupar). Tot i això, a mode de proposta de canvi és podrien solapar més dies l'adquisició de rols (fase I) i el treball amb rols (fase II) dotant de flexibilitat a la part inicial de l'activitat sempre i quan no afecti a la part de presentacions (fase III).

A nivell comunicatiu, l'activitat està dissenyada per ser portada a terme en un entorn totalment online però els participants del pilot formen part de l'equip de l'escola. Per aquest fet les eines comunicatives no han cobrat la importància esperada i de fet un grup ha realitzat l'activitat sense utilitzar-les pràcticament. Donat que l'escola és 100% online, s'espera que els alumnes utilitzin més les eines comunicatives.

L'adequació al Màster en Marketing Online i al projecte fa que l'activitat de joc de rol només pugui desenvolupar-se amb un temps molt concret (15 dies) fent que l'activitat quedi condicionada per aquest motiu, amb unes fases i un desenvolupament menys flexible. Creiem que l'activitat de joc de rol funcionaria millor amb un desenvolupament més dilatat, per exemple, tres setmanes. En aquesta setmana extra podríem treballar millor la presa de decisions, amb períodes més llargs per a cada fase i donant més profunditat al desenvolupament de les presentacions (més completes), dels *business plan* i de les presentacions, potser, amb informes de caràcter més formal (i acadèmic) a entregar per cada grup.

També cal recordar que s'han fet algunes adaptacions per les especificitats de la prova pilot i que estan a les instruccions (a les Fases II, III i IV) com a notes. Aquestes notes es tindrien que eliminar pel projecte final.

Per últim, l'aplicació d'aquesta nova tipologia d'activitat en l'entorn de l'escola pot ser molt positiva per tal de dinamitzar un entorn d'aprenentatge eminentment pràctic com és el del marketing online i el comerç electrònic dotant als alumnes d'un entorn segur on posar en pràctica tot allò après. A nivell més específic l'oportunitat de simular i *posar-se a la pell* d'un emprenedor (en el seu propi projecte final) i que aquest sigui avaluat (com a inversor) pot resultar altament beneficiós pel seu futur tant en el camp en el que estan (o estaran treballant) treballant com pel propi projecte final de Màster.

- 5.- AVALUACIÓ DEL PROCÉS D'IMPLEMENTACIÓ -

La fase d'implementació (centrada en la prova pilot) ha estat desenvolupada sense grans problemàtiques ni desviacions. El funcionament del pilot no ha tingut grans entrebancs i les fases han estat, en major o menor mesura, complertes.

Hem de dir però que la prova pilot queda desvirtuada pels factors explicats anteriorment, és a dir, la verdadera prova pilot serà la primera vegada que es realitzi amb alumnes reals per passar, posteriorment, a realitzar els canvis necessaris.

La "obligatorietat" (pels motius acadèmics expressats anteriorment) de realitzar la implementació en aquestes dates ha fet que l'activitat no quedi completada, ni tingui l'activitat comunicativa desitjada, ni la relació directa amb el projecte a desenvolupar, ni el nivell d'avaluació del participants per extreure conclusions i implementar possibles canvis o detectar errors.

Amb tot i això, valorem positivament la prova pilot sobretot a nivell del seu funcionament general i per comprovar que el disseny de l'activitat ha estat encertat en relació a l'adequació a l'escola, al tipus d'alumnes i als objectius plantejats. També cal dir que el feedback rebut ha estat majoritàriament positiu tot i que no tots els participants han avaluat l'activitat. En tot cas, creiem que el disseny permetrà implementar l'activitat a la pròxima edició del Màster en Marketing Online i Comerç Electrònic.

- CONCLUSIONS I PROPOSTES DE MILLORA -

- AVALUACIÓ DEL PROPI PROCÉS -

Després del seguiment i revisió de cada fase podem dir que s'han completat de la forma esperada. En el següent checklist el dissenyador ha avaluat el desenvolupament del procés i l'acompliment de fases i ítems.

Tal i com podem comprovar al no hi ha hagut grans problemàtiques en l'acompliment i seguiment de cada fase, ni dels ítems proposats, ni han estat necessaris reajustaments en les diferents fases del projecte. Els principals aspectes s'ha valorat menys positivament han estat fruit de la implementació del pilot tal i com s'ha explicat en la fase anterior.

Taula 1. Checklist de valoració del propi procés de l'1 (Molt en desacord) al 10 (Molt d'acord). En negreta i fons gris la valoració del Dissenyador.

Fases a completar	Valoració de l'acompliment									
1. ANÀLISI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Correcte seguiment del calendari de la fase.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
El pla d'anàlisi conté tots els elements necessaris per obtenir informació.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
S'ha buidat la informació de forma correcta.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La informació rebuda ha estat suficient.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2. DISSENY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Correcte seguiment del calendari de la fase.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
El model pedagògic encaixa amb l'activitat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
El pressupost no ha sofert desviacions considerables.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3. DESENVOLUPAMENT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Correcte seguiment del calendari de la fase.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
S'han desenvolupat tots els materials proposats a la fase de disseny.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Les eines de la plataforma han estat correctament implementades per la correcta realització de l'activitat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4. IMPLEMENTACIÓ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Correcte seguiment del calendari de la fase.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La prova pilot ha estat representativa de la proposta de l'activitat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Han sorgit problemàtiques no previstes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

El dissenyador ha disposat del suport de l'equip de l'escola.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
S'ha portat a terme el seguiment de l'activitat de forma constant.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Les instruccions han estat adequades per realitzar l'activitat.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5. AVALUACIÓ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Correcte seguiment del calendari de la fase.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Les entregues i presentacions han estat realitzades segons la previsió realitzada.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La prova pilot ha funcionat de la forma esperada.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Les fites de l'avaluació han estat suficients per realitzar-la de forma acurada.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La prova pilot ha generat suficient informació per avaluar el propi projecte	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
El <i>feedback</i> amb l'equip ens ha proporcionat més informacions.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La seqüenciació ha estat adequada.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- AVALUACIÓ FINAL -

Els dos objectius principals que ens vam proposar abans d'iniciar el disseny d'aquesta activitat van ser dissenyar una activitat en el marc de l'OBS i implementar una millora pedagògica fonamentada en el joc de rol. Podem dir que tots dos objectius han estat realitzats així com els objectius específics: realitzar una prova pilot, dinamitzar l'entorn d'aprenentatge¹⁵, fomentar el treball en equip, crear un entorn segur, adoptar rols i l'adaptació de l'experiència de joc de rol a l'entorn online. És a dir, hi ha aspectes que potser amb el pilot no han tingut el nivell de consecució desitjat (per exemple la comunicació i la presa de decisions o el treball amb rols) però que amb a la prova amb alumnes reals poden quedar plenament assolits.

A més, l'enquesta realitzada amb l'equip ([Annexe VI](#)) mostra un feedback positiu en referència a una futura implementació de l'activitat proposta, al seu funcionament i la seva adaptació al marc tecnològic de l'escola. Caldrà però fer la prova amb alumnes reals però els comentaris majoritàriament positius i el seguiment realitzat a la prova pilot semblen indicar que la consecució d'objectius és possible en una realització de l'activitat a gran escala.

L'activitat ha sofert alguns canvis i/o modificacions respecte a la planificació (o idees) inicials. A la fase d'**anàlisi**, amb un coneixement més complert de l'alumnat podríem haver ajustat millor l'activitat en relació a la tipologia d'alumne (especialment en els aspectes de dedicació, motivacions i relació amb l'activitat de joc de rol). Cal dir que les dades aportades per l'escola són suficients però ens hagués agradat anar més al detall. La nostra proposta inicial de **disseny** era més pautada i va ser simplificada per tal de donar més llibertat d'acció als alumnes en base a la seva dedicació, el temps disponible de l'activitat (dins del projecte del Màster) i el propi entorn totalment virtual. També vam modificar el disseny de l'avaluació per enfocar-la més (un 70%) en les presentacions i en les avaluacions.

En la fase de **desenvolupament** el principal canvi va ser la modificació i adaptació de les instruccions per la prova pilot (i pels participants). El desenvolupament de l'aula i de l'avaluació no ha comportat cap problemàtica. Potser, en la **implementació** del pilot és on més desviacions hem sofert, principalment per les dates de realització i per la tipologia dels participants en el pilot. En tot cas, s'ha produït l'acompliment de fases de forma general i el feedback sobre les possibilitats (futures) de l'activitat ha estat positiu.

Alhora d'**avaluar** l'acció formativa ens trobem amb que només el 37% dels participants al pilot han contestat l'enquesta però les seves respostes ha estat generalment positives. En el cas

15. Si bé, aquest objectiu és més "intangible" el fet de rebre *feedback* positiu sobre la nova activitat, la seva utilitat i la seva futura implementació pot confirmar la consecució d'aquest objectiu. En tot cas, només la continuïtat de l'activitat en diverses edicions del Màster i el feedback positiu dels alumnes ho confirmaria definitivament.

de l'avaluació del procés els comentaris de l'equip de l'escola també han estat positius. Novament, en una prova pilot amb alumnes reals rebríem un major feedback (tant quantitatiu com qualitatiu) i podríem fer un seguiment més ampli de les comunicacions, del treball en equip i la presa de decisions i extreure més conclusions. Òbviament el funcionament de la fase de inversions també seria més enriquidor al contar amb uns 14 o 16 grups d'alumnes decidint on invertir i per què d'entre 14 o 16 presentacions i projectes.

Tot i que en el procés no hi ha hagut grans problemàtiques o desviacions si que hi ha aspectes millorables que permetrien un disseny, desenvolupament i implementació més precisos, tres són les propostes de millora pel disseny d'aquesta activitat.

En primer lloc, creiem totalment necessari que s'implementin enquestes per l'alumnat més enfocades als aspectes motivacionals, d'acompliment i d'ús de la tecnologia que en aspectes de Marketing. Amb la matriculació és podrien lliurar les enquestes (com la dissenyada a l'annexe I) per després ser utilitzades per realitzar activitats com la present. Creiem que una avaluació amb més profunditat de l'alumnat ajudaria a perfilar més l'activitat. Aspectes com la dedicació en hores de l'alumnat ajudarien a evitar càrregues de treball i a fixar de forma més acurada els dies necessaris per desenvolupar l'activitat. Les dades motivacionals també serien de gran ajut per poder comprovar si la posada en pràctica dels coneixements que proposa l'activitat té sentit al servir de suport pel futur desenvolupament (o actualització) de la carrera professional dels alumnes que cursen el Màster. Per últim, poder preguntar als alumnes sobre activitats de joc de rol també ens permetria definir millor l'activitat.

Com ja s'ha indicat anteriorment la prova pilot és tindria que realitzar amb alumnes reals per tal d'extreure unes conclusions més profundes i complertes: permetria comprovar de forma més precisa els aspectes relacionats amb les comunicacions, l'enteniment de les instruccions i permetria realitzar la fase d'inversions. A més també rebríem més feedback a nivell quantitatiu (per nombre d'alumnes) i a nivell qualitatiu (per la implicació dels alumnes amb el seu projecte i la visió de l'activitat com una part més) podent implementar les millores o variacions necessàries. En la mesura de lo possible és tindria que coordinar el projecte que realitzem amb l'organització de pràctiques per possibilitar la implementació "real" d'allò que s'ha dissenyat i desenvolupat.

Per últim, en el cas concret de l'activitat que ens ocupa s'ha desenvolupat durant 15 dies però recomanem la seva ampliació tal i com vam expressar a l'avaluació de la prova pilot. De fet creiem que es podria dissenyar i desenvolupar una activitat de joc de rol en paral·lel al desenvolupament del Màster en Marketing Online i del projecte d'iniciativa d'e-commerce on es realitzés una integració de allò après a cada mòdul del Màster amb l'objectiu final de presentar una iniciativa molt més sòlida i amb més profunditat.

Finalment, creiem que la feina del Dissenyador com a part de l'equip ha estat ajustada a les necessitats del projecte. Tot i tenir, algunes idees prèvies diferents per realitzar l'activitat el treball en equip ha resultat molt enriquidor, especialment per pal·liar la falta d'expertesa en el camp del Marketing i per perfilar el desenvolupament de l'activitat. El disseny de l'activitat creiem que ha estat l'adequat en base als aspectes comentats anteriorment (tipologia d'alumne, dates i integració amb el projecte del Màster). L'aplicació del joc de rol en un entorn virtual també ha estat possible sempre i quan es creï un context enriquidor (en aquest cas amb unes instruccions ben desenvolupades i amb la integració dins del projecte del Màster en Marketing Online).

Així doncs, i a mode de conclusió final, s'ha desenvolupat una activitat que creiem plenament viable per ser desenvolupada complint els objectius que ens vam proposar a l'inici d'aquest projecte.

- BIBLIOGRAFIA -

Documents Interns de l'Online Business School

- Online Business School (2011). *Guía Metodológica*.
- Online Business School (2013). *Guía del participante (guía del estudiante)*.
- Online Business School (2013). *Normativa Académica*.
- Online Business School (2011). *Máster en Marketing Digital y Comercio Electrónico*.
- Online Business School (2011). *Principios metodológicos y tecnológicos*.
- Online Business School (2012). *Encuesta de Marketing*.

Articles

- AA. VV.** (2005): La simulación y juego en la enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera. *Cuadernos Cervantes de la lengua española*, XI, nº 55. Pàgs. 34-38. Recuperat 19/09/2013. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1125571>
- AA. VV.** (Juliol 2007): Aplicaciones pedagógicas del juego de rol en la educación virtual: una experiencia en el contexto del examen de estado. *EduTec. Revista electrónica de Tecnología educativa*, nº 23. Recuperat 19/09/2013. http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec23/ro_lo_cas_di/ro_lo_cas_di.html
- AA. VV.** (Desembre 2003): A Developmental Approach To Teaching Internet Marketing. *ANZMAC 2003. Conference Proceedings*. Adelaide. Recuperat 4/10/2013. <http://ro.uow.edu.au/asdpapers/45/>
- Alvear, J.** (Maig 2006): Role Playing as a learning strategy. *Resources for Nursing Home Professionals*, nº 12. Recuperat 19/09/2013. <http://www.chcf.org/~media/MEDIA%20LIBRARY%20Files/PDF/F/PDF%20FFRolePlaying.pdf>
- Andersen, R.:** *The use of educational Role Playing games in education*. (Tesi de Màster no publicada). Universitat de Hogskolen Stord, Haugesund. Recuperat 19/09/2013. http://brage.bibsys.no/hsh/bitstream/URN:NBN:no-bibsys_brage_7395/1/Masteravhandling%20v%C3%83%C2%A5r%202008%20Rune%20Andersen.pdf
- Bhattacharjee, S. et Ghosh, S.** (2013): Usefulness of role playing teaching in construction education: A systematic review. *49th Associated Schools of Construction Annual International Conference Proceedings*. Recuperat 19/09/2013. <http://ascpro0.ascweb.org/archives/cd/2013/paper/CEUE112002013.pdf>
- Bender, T.** (Abril-Maig 2005): Role Playing in online education: a teaching tool to enhance student engagement and sustained learning. *Innovate: Journal of online education*, vol. 1 nº 4. Recuperat 19/09/2013. <http://eric.ed.gov/?id=EJ873995>
- Bentancur, N.** (2011): La enseñanza de políticas públicas por medio de un juego de rol. Análisis de Experiencias en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de la República (Uruguay)

- 2010-11. *Revista chilena de administración pública*, nº 18. Pàgs 125-45. Recuperat 19/09/2013.
<http://www.revistaeggp.uchile.cl/index.php/REGP/article/viewFile/17927/18739>
- Castro, S.** (Desembre 2008): Juegos, simulaciones y simulación-juego y los entornos multimediales en educación ¿mito o potencialidad? *Revista de Investigación*, vol. 32 nº 65. Recuperat 19/09/2013.
http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142008000300011&nrm=iso
- Conole, G.:** Pedagogical Models an their use in e-learning. Recuperat 10/11/2013.
<http://www.slideshare.net/grainne/pedagogical-models-and-their-use-in-elearning-20100304>
- Demetrious, K.** (Desembre 2007): Playing a critical role: experiential learning resources and analytical media studies in higher education. *ASCILITE (Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education)*. Singapur. Recuperat 4/10/2013.
<http://www.ascilite.org.au/conferences/singapore07/procs/demetrious.pdf>
- Engeström, Y. et Sannino, A.** (2010): Studies of expansive learning: foundations, findings and future challenges. *Educational Research Review*. Recuperat 10/11/2013.
<http://www.helsinki.fi/cradle/documents/Engestrom%20Publ/Studies%20on%20expansive%20learning.pdf>
- Engeström, Y.:** Activity Theory and expansive design. Recuperat 10/11/2013.
http://projectsfinal.interactionivrea.org/2004-2005/SYMPOSIUM%202005/communication%20material/ACTIVITY%20THEORY%20AND%20EXPANSIVE%20DESIGN_Engestrom.pdf
- Gaete-Quezada, R. A.** (Maig-Agost 2011): El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y educadores*, vol. 14 nº 2. Pàgs. 289-307. Recuperat 19/09/2013. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83421404005>
- Garvey, D. M.** (Desembre 1967): Simulation, Role-Playing and Sociodrama in the Social Studies. *The Emporia State Research Studies*, vol. XVI, nº 2 (versió online). Recuperat 19/09/2013.
<https://esirc.emporia.edu/bitstream/handle/123456789/509/93.pdf?sequence=1>
- Graves, E. A.:** *Is Role-Playing an effective teaching method?* (Tesi de Màster no publicada) Universitat d'Ohio. Recuperat 19/09/2013.
<http://www.cehs.ohio.edu/resources/documents/graves.pdf>
- Jones, S.** (Desembre 2007): Adding value to online role plays: virtual situated learning environments. *ASCILITE (Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education)*. Singapur. Recuperat 4/10/2013.
<http://www.ascilite.org.au/conferences/singapore07/procs/jones-s.pdf>
- Jonassen, D. H. et Rohrer-Murphy, L. (1999):** Activity Theory as a Framework for Designing Constructivist Learning Enviroments. *ETR&D*, vol. 47, nº 1, pàgs. 61-79 (versió online). Recuperat 10/11/2013.
ftp://ftp.uwc.ac.za/users/DMS/CITI/New%20PHd%20folder/PHd%20PDF's/Activity_Jonasson.pdf

Jonassen, D. H.: Constructivist learning environments on the web: engaging students in meaningful learning.

La Spina, E. (2009): Role Playing y utilización de un blog para la asignatura Problemas actuales de Teoría y Filosofía Política. *Miradas a la innovación: experiencias de innovación en la docencia del derecho*. Servei de formació permanent, Universitat de València. Pàgs. 52-65. Recuperat 19/09/2013.

<http://issuu.com/josegarciaanon/docs/2009miradas>

Maharg, P. et Owen, M. (Gener 2007): Simulations, learning and the metaverse: changing cultures in legal education. *Learning in law annual conference*. Universitat de Warwick. Recuperat 19/09/2013.

http://www2.warwick.ac.uk/fac/soc/law/elj/jilt/2007_1/maharg_owen/maharg_owen.pdf

McSharry, G. et Jones, S. (Setembre 2000): Role playing in science teaching and learning. *School Science Review*, 82 (298). Pàgs. 73-82. Recuperat 19/09/2013.

http://www.sycd.co.uk/who_am_i/pdf/excite/sept_2000_73_82.pdf

Mogra, I. (2012): Role play in teacher education: is there still a place for it? *Teacher Education Network Journal*, vol 4 n° 3. Pàgs. 4-15. Recuperat 19/09/2013.

<http://194.81.189.19/ojs/index.php/TEAN/article/view/127>

Mwanza, D. (2002): Conceptualising work activity for CAL systems design. *JCAL*, vol. 18, Issue 1. Recuperat 10/11/2013. <http://kmi.open.ac.uk/publications/pdf/kmi-02-1.pdf>

Ogilvie, A. et Douglas, K. (Desembre 2007): Online role plays and the virtual placement: aiding reflection in work integrated learning. *ASCILITE (Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education)*. Singapur. Recuperat 4/10/2013.

<http://www.ascilite.org.au/conferences/singapore07/procs/ogilvie.pdf>

Wills, A. et McDougall, A.: Reusability of Online Role Play as learning objects in learning designs a AA.VV.: *Handbook of research on learning design and learning objects. Issues, applications and technologies*. Idea Group. Pensilvània. 2008. Pàgs. 761-76. Recuperat 4/10/2013.

<http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1094&context=asdpapers>

Pàgines Web

Adam Blatner's Website (Octubre 2009): *Role Playing in Education*. Recuperat 19/09/2013.

<http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu.htm>

Antonio Matas (Noviembre 2012): *Los Juegos de Rol*. Recuperat 19/09/2013.

<http://juegosdesimulacion.wordpress.com/>

Barcelona Activa (2013). *Educació*. Recuperat 28/10/2013.

<http://w27.bcn.cat/porta22/cat/sector/pagina7831/educacio.do>

EnRole. Recuperat 04/10/2013 <http://enrole.uow.edu.au/>

Online Business School: <http://www.obs-edu.com/>

Annexe I: Proposta d'enquesta per l'alumnat

1. Dades generals

a) Indiqui el seu sexe.

- Home
- Dona

b) Indiqui la seva edat.

c) Indiqui quina és la seva nacionalitat i regió.

2. Dades Acadèmiques i/o professionals

a) Quin és el seu nivell d'estudis?

- Llicenciat o Enginyer
- Màster o Postgrau
- Doctor
- Altres

b) Quin tipus d'estudis ha realitzat?

- Humanitats (Literatura, Filosofia, etc.).
- Ciències Socials (Història, Sociologia, etc.).
- Economia i/o Direcció d'empreses.
- Ciències de l'Educació
- Ciències (Física, Química, etc.)
- Enginyeria
- Altres

c) Quina és la seva situació laboral?

- Empleat
- Empresari o emprenedor
- Desempleat
- Altres

d) Quants anys d'experiència laboral té?

e) Quina és la seva categoria laboral?

- Pràctiques/Becari
- Tècnic
- Auxiliar
- Cap intermedi.
- Director de departament.
- Director general
- Altres

f) Ha estudiat prèviament de forma virtual?

- Sí, de forma totalment virtual.
- Sí, de forma parcialment virtual (*b-learning*).
- Sí, amb suport virtual.
- No.

g) Segons la seva experiència, quina és al seva opinió sobre els estudis *online*?

3. Dades motivacionals

a) Quina és la principal raó per escollir realitzar els seus estudis a l'OBS?

- El programa d'estudis
- La possibilitat d'organització personal (estudis *online*)
- El preu (qualitat-preu)
- Professorat
- Prestigi del centre/recomanació.
- Per la titulació (europea-espanyola).
- Altres.

b) Quina és la principal raó per escollir el seu programa d'estudis en particular?

- Per actualitzar coneixements.
- Per trobar feina.
- Per iniciar un negoci.
- Per canviar de feina.
- Per canviar d'àrea funcional.
- Per aconseguir un ascens.
- Altres.

c) Quantes hores setmanals creu que dedicarà al programa que ha escollit?

- 10 o menys.
- Entre 10 i 20.
- Entre 20 i 30.
- Més de 30.

d) Ha rebut la informació sobre l'OBS i el seu programa de forma correcta?

4. Dades d'ús de la tecnologia

a) Quina freqüència de connexió a Internet té?

- Una vegada al dia.
- Varies vegades al dia.
- De forma més o menys permanent (via Smartphones, Tablets o per la seva feina).

b) Quins ús fa de *gadgets* tecnològics?

- PC
- Portàtil
- Tablet
- Smartphone
- Varis

5. Dades sobre activitats concretes (en aquest cas *Role Playing*).

a) Ha jugat a jocs de rol alguna vegada?

- De taula.
- Videoconsola.
- En viu.
- No, mai.

b) Ha realitzat alguna activitat educativa fonamentada en jocs de rol o simulacions?

c) En cas positiu, ens pot explicar la seva experiència i opinió al respecte.

Annexe II: Pla docent de l'activitat

PLAN DOCENTE PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO DE ROL APLICADO AL MARKETING ONLINE

Como parte de vuestro **proyecto final** del Máster en Marketing Online y Comercio Electrónico realizaréis una actividad de **juego de rol** con el objetivo de presentar su proyecto y evaluar como inversores el de vuestros compañeros de Máster. En este plan docente podréis consultar:

1. Objetivos y competencias a desarrollar.
2. Contenidos de aprendizaje a desarrollar.
3. Instrucciones para realizar la actividad.
4. Recursos y material de soporte.
5. Evaluación.

NOTA: Podréis encontrar este plan docente en el aula habilitada para realizar esta actividad, tanto en un sólo archivo PDF cómo en el Tablón del Profesor.

1. Objetivos y competencias a desarrollar

1.1. Objetivos

- Poner en práctica los conceptos estudiados durante el programa.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Desarrollar la capacidad de análisis y de síntesis.
- Identificar criterios de inversión.
- Aprender y desarrollar técnicas de presentación de proyectos.
- Fomentar la capacidad de negociación y de toma de decisiones.
- Desarrollar las capacidades de evaluación y auto-evaluación.
- Crear un entorno seguro donde llevar a cabo el desarrollo del proyecto final.

1.2. Competencias

- Habilidad para obtener información, sintetizarla y comunicarla.
- Uso y transmisión de la información en diversos soportes.
- Conocimiento de los criterios necesarios para presentar un proyecto de Marketing.
- Conocimiento de los criterios para invertir en proyectos.

- Utilizar las TIC como medio para difundir y acceder a información.
- Capacidad para la resolución de problemas y la negociación.
- Capacidad de trabajar en equipo y de auto-gestionar el propio trabajo.

2. Contenidos de aprendizaje a desarrollar

Por la naturaleza variable de esta actividad los contenidos de aprendizaje a desarrollar variaran según la tipología de su proyecto y el rol que adquieran. En todo caso podréis desarrollar contenidos de aprendizaje pertenecientes a todos los módulos que habéis tratado en el Máster:

2.1. Generales

- Fundamentos del marketing digital y del comercio electrónico.
- Iniciativa emprendedora.
- Analíticas y métricas

2.2. Variables

- Estrategias en *Social Media*.
- Diseño de sitios web y tiendas virtuales.
- Técnicas de investigación, CRM y fidelización *online*.
- Plataformas y ecosistemas: *mobile* y vídeo.
- Marketing en buscadores.
- *Performance Marketing*: afiliación y *Permission Marketing*.
- Operaciones del comercio electrónico.

3. Actividad de Juego de Rol

3.1. Instrucciones para desarrollar el juego de rol

En la siguiente actividad los miembros del grupo deberán desarrollar una actividad de juego de rol donde como equipo de emprendedores tendrán que adquirir los roles necesarios para presentar su proyecto ante un grupo de inversores que lo evaluarán. Posteriormente a la presentación de su proyecto, el grupo adquirirá el rol de grupo de inversores para evaluar otros proyectos.

Seguidamente explicaremos las fases de desarrollo de la actividad.

Esta actividad tendrá una duración de 15 días (9-23 de Diciembre)

3.2. Instrucciones sobre las actividades a desarrollar

3.2.1. Fase I: Adquisición de roles y reparto de tareas (Días 9-11/XII).

Durante esta primera fase los integrantes del grupo deberán adquirir roles relacionados con su propuesta de proyecto final y repartir las tareas (detalladas en la siguiente fase) para presentar su proyecto-propuesta.

A modo de ejemplo algunos roles podrían ser un *community manager*, un encargado de diseño web o un diseñador de un plan para plataformas móviles siempre adaptando estos roles a las necesidades del proyecto que desarrolléis.

3.2.2. Fase II: Desarrollo del trabajo de roles (Días 11-19/XII).

En esta segunda fase se desarrollará el trabajo de roles. El resultado final del trabajo deberá ser una entrega conjunta centrada en dos aspectos:

1. Una presentación sobre el proyecto que habéis estado realizando.

Recomendamos priorizar formatos audiovisuales y acompañar a vuestra presentación con algún otro formato a modo de resumen. Podéis escoger las herramientas que mejor creáis que pueden encajar para vuestro proyecto.

2. Un informe (*business plan*) con aquellos aspectos que tendríais en cuenta para implementar vuestro proyecto, justificando la toma de decisiones y teniendo en cuenta los roles escogidos. Por ejemplo, un informe con la justificación sobre vuestras elecciones en la selección de redes sociales, otro con las decisiones sobre una posible web para vuestro proyecto, etc.

Cada rol escogido realizará un informe sobre el campo escogido, aunque la entrega será grupal.

NOTA: esta entrega no forma parte de la prueba piloto.

3.2.3. Fase III: Presentaciones (Días 18-20/XII).

Durante estos días los diferentes grupos irán presentando sus proyectos en la plataforma de la escuela. Dependiendo del tipo de presentación el formato de entrega de la presentación puede ser un enlace, en la propia plataforma *Blackboard collaborate* o como vídeo incrustado. En el caso de los informes pueden realizar una entrega en PDF o en la propia plataforma de la escuela en un apartado habilitado para las entregas.

NOTA: en el caso de la prueba piloto la entrega se realizará únicamente en la plataforma *Blackboard collaborate*. El propio curso ya dispone de un aula habilitada.

3.2.4. Fase IV: Evaluaciones como inversores (Días 20-22/XII).

Una vez todas las presentaciones estén realizadas cada grupo pasará a adoptar el rol de evaluador de los proyectos y presentaciones de los otros grupos. Para esta fase hemos diseñado unas reglas de **obligado cumplimiento**:

- Cada grupo dispone de 100.000 € para invertir.
- Hay que realizar un mínimo de 3 inversiones y un máximo de 5.
- La mínima inversión será de 10.000 €.
- La máxima inversión será de 60.000€.

NOTA: en la prueba piloto no podréis hacer la misma inversión (50.000/50.000) para cada grupo

Una vez todos los grupos hayan evaluado las presentaciones deberán enviar a la plataforma de la actividad (en el espacio de **Aportaciones**) la justificación sobre sus inversiones comentando los puntos fuertes y los puntos a mejorar de cada proyecto en que han invertido.

3.2.5. Fase V: resultado de las inversiones (Día 23/XII)

El último día de la actividad presentaremos los resultados con la inversión total recibida por proyecto. Aunque de esta actividad recibiréis una evaluación por parte del profesorado sería recomendable que el grupo tomara nota de las justificaciones sobre inversiones y si su proyecto ha resultado atractivo a ojos del resto de grupos.

3.3. Las herramientas de comunicación

Con tal de realizar esta actividad hemos habilitado diversas herramientas de comunicación en la plataforma de la escuela: un espacio de grupos, un foro de dudas y un tablón de anuncios dónde encontraréis la información de la actividad. Por la tipología de la actividad (muy centrada en los aspectos comunicativos y organizativos) recomendamos su uso aunque podéis utilizar otras herramientas de comunicación si lo creéis oportuno y necesario.

3.4. Entregas

Dado lo ajustado de los *tempos* de la actividad hemos querido facilitar las entregas de la actividad de dos maneras. En primer lugar, hemos establecido horquillas en cada fase para dar margen a la toma de decisiones y las entregas. En segundo lugar, se podrán realizar las entregas tanto en archivos PDF, con enlaces o en los espacios habilitados en el aula Blackboard.

NOTA: como indicamos anteriormente la entrega de la presentación se realizará en el espacio habilitado en el aula.

4. Recursos y materiales sobre el Juego de Rol

Para aquellos que quizá no tenga muy claro el concepto de juego de rol los siguientes materiales y recursos pueden ser útiles para un mayor entendimiento:

Sobre el Juego de Rol: http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_rol

Sobre Interpretación de roles: http://es.wikipedia.org/wiki/Interpretaci%C3%B3n_de_rol

Juegos de Rol a nivel educativo:

Los Juegos de Rol: <http://juegosdesimulacion.wordpress.com/2012/07/05/introduccion/>

Cuaderno Intercultural:

<http://www.cuadernointercultural.com/juegos-de-rol-y-de-simulacion/>

Educar: <http://portal.educar.org/foros/juegos-de-rol-como-herramienta-educativa>

5. Evaluación

Esta actividad tendrá un peso en la nota final del proyecto del **20%**, además debería permitir redirigir el proyecto en caso necesario tras las evaluaciones de los compañeros y la recepción de la nota. En la siguiente tabla podréis comprobar los criterios de evaluación de esta actividad.

Aspectos a Evaluar	%	Criterios a evaluar	Tiempo previsto
Adquisición de roles, comunicación y trabajo en equipo	20	Trabajo en equipo. Trabajo según roles adquiridos.	Toda la actividad
Presentación del proyecto	40	Modelo de presentación adecuado al proyecto. Elección de herramientas adecuadas. Justificaciones adecuadas en los <i>business plan</i> .	Días 18-20/XII
Aspectos formales	10	Correcta redacción: respeto por criterios gramaticales, sintácticos y ortográficos. Entregas en el tiempo previsto. Uso correcto de los espacios de comunicación.	Toda la actividad
Evaluación de los proyectos	30	Justificación sobre las inversiones realizadas. Aplicación de criterios correctos de análisis.	Días 20-22/XII

Annexe III: Enquesta de satisfacció sobre l'activitat de Role Playing

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD DE JUEGO DE ROL

1. En líneas generales, ¿te ha resultado útil la actividad?

- Sí
- Parcialmente, en algunos aspectos.
- No. ¿Por qué?

2. ¿Te han resultado suficientemente útiles las instrucciones proporcionadas?

- Sí
- No

3. ¿Te ha resultado la actividad una carga excesiva de trabajo?

- Sí
- No

4. ¿Has podido profundizar en tu proyecto?

- Sí, ¿en que aspectos?

- No

5. ¿Te ha resultado útil para perfilar o reconducir tu proyecto?

- Sí, ¿de que forma?

- No

6. ¿Has tenido algún problema en la adopción de roles?

- Sí. ¿Puedes explicarlo por favor?

- No

7. ¿Has tenido algún problema a nivel comunicativo?

- Sí ¿De que forma?

- No

8. ¿Ha resultado positivo el proceso de toma de decisiones?

- Sí.
- No. ¿Qué ha sucedido?

9. ¿Has utilizado las herramientas de comunicación propuestas?

- Sí.
- No. ¿Qué herramientas has/habéis utilizado?

10. ¿Habéis tenido dificultades para evaluar otros proyectos?

- Sí, ¿de que tipo?

- No

11. Por último valora los siguientes aspectos de la actividad del 1 (Muy Negativo) al 5 (Muy Positivo).

- Utilidad general de la actividad. 1 2 3 4 5
- Posibilidad de la puesta en práctica de conceptos aprendidos. 1 2 3 4 5
- Utilidad del rol adquirido y del trabajo desarrollado. 1 2 3 4 5
- Posibilidad de evaluar proyectos. 1 2 3 4 5
- Utilidad de la actividad respecto a vuestro proyecto. 1 2 3 4 5

Annexe IV: Respostes de l'enquesta de satisfacció sobre l'activitat de Role Playing

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD DE JUEGO DE ROL

1. En líneas generales, ¿te ha resultado útil la actividad?

- Sí (3)
- Parcialmente, en algunos aspectos.
- No. ¿Por qué?

Sense comentaris.

2. ¿Te han resultado suficientemente útiles las instrucciones proporcionadas?

- Sí (2)
- No (1)

NOTA DEL DISSENYADOR: *Esperem que el participant hagi formulat els seus dubtes per complementar les instruccions.*

3. ¿Te ha resultado la actividad una carga excesiva de trabajo?

- Sí (1)
- No (2)

4. ¿Has podido profundizar en tu proyecto? *Tot i no ser aplicable al pilot tenim un comentari.*

- Sí, ¿en que aspectos?

Considero que es un buen ejercicio para realizar comprobaciones. Es decir, la opción de poder realizar una presentación que será evaluada por compañeros en la misma situación, se trata de un escenario real. Ya que tampoco se conocerá a un futuro inversor.

- No

5. ¿Te ha resultado útil para perfilar o reconducir tu proyecto? *Ídem que a l'anterior.*

- Sí, ¿de que forma?

En la misma línea de la pregunta anterior, creo que permite consolidar el proyecto realizado.

- No

6. ¿Has tenido algún problema en la adopción de roles?

- Sí. ¿Puedes explicarlo por favor?

1) Principalmente el problema es que es un tema que no domino demasiado, pero he podido escoger un rol más o menos correcto.
2) No. Aunque tal vez sería conveniente facilitar una plantilla a rellenar. Por ejemplo, que estuviesen determinados los campos a rellenar: cargo, funciones, tipologías, etc.

- No (2)

7. ¿Has tenido algún problema a nivel comunicativo?

- Sí ¿De que forma?

Sí. No todos los miembros han participado.
NOTA DEL DISSENYADOR: *Un altre problema fruit de l'adequació al pilot. En l'entorn del projecte, els alumnes tindran que participar.*

- No (2)

8. ¿Ha resultado positivo el proceso de toma de decisiones?

- Sí. (3)
- No. ¿Qué ha sucedido?

Sense comentaris.

9. ¿Has utilizado las herramientas de comunicación propuestas?

- Sí (2)
- No. ¿Qué herramientas has/habéis utilizado?

La verdad es que como mis compañeros de grupo los veo en mi día a día hemos planificado más fuera de la plataforma que no tanto en el espacio de grupo.

10. ¿Habéis tenido dificultades para evaluar otros proyectos?

- Sí, ¿de que tipo?

Sí. Solo hay uno para valorar.
NOTA DEL DISSENYADOR: *En principi, els tres projectes es poden consultar als espais habilitats, tant l'aula del Blackboard Collaborate com al fòrum habilitat.*

- No (2)

11. Por último valora los siguientes aspectos de la actividad del 1 (Muy Negativo) al 5 (Muy Positivo). *Entre paréntesis el nombre de votos.*

- Utilidad general de la actividad. 1 2 3 **4(2)** 5
- Posibilidad de la puesta en práctica de conceptos aprendidos. 1 2 3 **4** 5(2)
- Utilidad del rol adquirido y del trabajo desarrollado. 1 **2** 3(2) 4 5
- Posibilidad de evaluar proyectos. 1 2 3 **4(2)** 5
- Utilidad de la actividad respecto a vuestro proyecto. 1 2 **3** 4(2) 5

Annexe V: Entrevista/Enquesta amb l'equip

ENQUESTA SOBRE EL DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT DE ROLE PLAYING

1. De forma general, creieu que l'activitat ha tingut valor pedagògic? En quins aspectes?

2. Que en penseu del desenvolupament de l'activitat, ha estat ben desenvolupada en línies generals?

- Sí
- No

3. Creieu, després de la realització de la prova pilot, que pot implementar-se al Màster en Marketing Online? Que hi hauria que adaptar i/o modificar?

4. Com ha funcionat el pilot, ha funcionat de la forma que preveieu? Explica en quin sentit.

5. Com ha estat adaptada l'activitat a l'alumnat de l'escola? I a l'escola (i el seu projecte pedagògic)?

6. Que en penseu de l'ús de la plataforma Blackboard per desenvolupar l'activitat, ha estat suficient? Heu trobat a faltar cap eina?

7. Opinió personal. Quin marge de millora hi ha? Que hi afegiríeu? Que trauríeu?, etc.

Annexe VI: Respostes a l'Entrevista/Enquesta amb l'equip

ENQUESTA SOBRE EL DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT DE ROLE PLAYING

1. De forma general, creieu que l'activitat ha tingut valor pedagògic? En quins aspectes?

Professor

Sí que ha estat d'utilitat. Ens ha servit per afegir valor al nostre programa Màster de Marketing Digital i Comerç Electrònic

Program Manager

Si. L'activitat s'ajusta molt bé al model pedagògic que seguim en la nostra escola, ja que ens permet generar coneixement en els alumnes a partir d'una activitat i les relacions d'interacció amb el docent i la resta de company.

2. Que en penseu del desenvolupament de l'activitat, ha estat ben desenvolupada en línies generals?

- Sí (1)
- No
- Ns/Nc (1)

3. Creieu, després de la realització de la prova pilot, que pot implementar-se al Màster en Marketing Online? Que hi hauria que adaptar i/o modificar?

Professor

Sense dubtes. L'implementarem la propera edició.

Program Manager

Crec que la seva implementació al Màster és possible i en un principi aquesta és la idea inicial. En primers termes no cal canviar res significatiu, caldrà parlar amb el tutor del projecte per tal d'explicar la finalitat d'aquesta activitat i el procediment a seguir. Potser es fan alguns ajustos en funció de número d'alumnes, projectes, etc., però l'essència es mantindrà.

4. Com ha funcionat el pilot, ha funcionat de la forma que preveieu? Explica en quin sentit.

Professor

Ha confirmat les nostres hipòtesis de treball

Program Manager

La participació dels alumnes que ha realitzat la prova pilot ha estat baixa, però han fet l'activitat tal i com s'ha marcat. La manca de temps i les dates escollides (Just abans de nadals) han fet que els participants no poguessin estar tant actius.

5. Com ha estat adaptada l'activitat a l'alumnat de l'escola? I a l'escola (i el seu projecte pedagògic)?

Professor

Perfectament. S'ha incorporat com un taller addicional als mòduls lectius.

Program Manager

L'activitat s'ha dissenyat en funció dels continguts del programa i a la metodologia pràctica i totalment online que seguim. Per tant, s'ha creat una activitat 100% online, amb implicació directa dels alumnes i totalment pràctica, que permet que els alumnes segueixin mantenint la mateixa metodologia que s'ha seguit al llarg de tot el programa.

6. Que en penseu de l'ús de la plataforma Blackboard per desenvolupar l'activitat, ha estat suficient? Heu trobat a faltar cap eina?

Professor

No. Blackboard es una plataforma robusta i amb les eines suficiente per portar aquesta activitat

Program Manager

Actualment treballa molt amb aquesta plataforma i trobo que en relació a aquesta activitat necessitem eines externes (Com pot ser per crear una web), ja que la plataforma actual les principals eines que té estan destinades a la interacció, no tant a la creació.

7. Opinió personal. Quin marge de millora hi ha? Que hi afegiríeu? Que trauríeu?, etc.

Professor

Encara és aviar per saber-ho. Després de la primera implementació amb un grup més gran d'estudiants podrem treure més conclusions

Program Manager

A nivell inicial em sembla tot bé, potser el tema del temps és més limitat (15 dies) i caldrà ampliar-ho, però fins que no ho provem amb un grup real no podrem realment saber si és necessari millorar o canviar algun aspecte.

CERTIFICAT DE PRÀCTIQUES



Certificat de desenvolupament de pràctiques curriculars al Màster en Educació i TIC (e-learning)

En/Na Santiago Román Ferro, amb DNI 46135231Z
i càrrec Responsable de Programes de l'àrea Digital de la Online Business School al
centre/empresa/institució a la EAE Institució Superior de Formació Universitària,
S.L. amb domicili al carrer Av. Diagonal 662-664, 08034 Barcelona i CIF B-64.273.956,
havent desenvolupat la funció de tutor/a de pràctiques al mencionat centre.

CERTIFICA

Que en/na David Moreno Poza, amb DNI 46977365A, ha desenvolupat l'assignatura
de *Pràctiques externes del Màster en Educació i TIC* de la Universitat Oberta de
Catalunya, en el marc del centre amunt citat i durant el període del segon semestre de
2013.

Així mateix, i després de fer el seguiment i validar el projecte desenvolupat per
l'estudiant en el marc del centre, fa la següent valoració (indiqueu, si us plau *Poc
satisfactori, Suficientment satisfactori, Bastant satisfactori* o *Molt satisfactori*, en cada
cas).

- Qualitat del treball desenvolupat: Molt satisfactori
- Valor del projecte per a l'organització: Molt satisfactori
- Actitud, implicació i iniciativa: Molt satisfactori

I per a que així consti als efectes oportuns, signo a Barcelona, el 7 de gener de 2014.


(Signatura i segell) 

Enviar l'exemplar original per correu postal a:

Gestió Pràctiques externes Màster en Educació i TIC
eLearn Center - Universitat Oberta de Catalunya
Edifici MediaTIC - Roc Boronat, 117. 08018 Barcelona