

Informe IX Premios UE STEAM School

Este informe recoge las principales lecciones aprendidas en los IX Premios UE STEAM School, que tuvieron lugar el 22 de septiembre de 2021, en los que se presentaron proyectos integradores seleccionados de Grado en la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño de la Universidad Europea. El objetivo de los Premios es dar a conocer y poner en valor los mejores proyectos de la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño de la Universidad Europea, basados en el aprendizaje basado en proyectos (*project-based learning, PBL*).

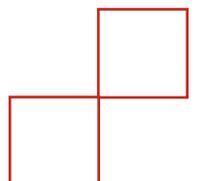
El programa de los IX Premios UE STEAM School se muestra en el Anexo I.

Antecedentes

Los Premios UE STEAM School comenzaron en el curso 12/13 como iniciativa de la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño de la Universidad Europea de Madrid; Desde su origen los Premios han ido creciendo en participación, transversalidad y calidad, acogiendo también un creciente número de empresas como tribunal de los mismos.

En su novena edición siguen buscando la mejora constante del formato y, por ello, incorpora novedades a la ya evolucionada fórmula del año pasado:

1. Se recupera la presencialidad respecto a la pasada edición, aunque todo el acto se realiza en *streaming* para los que no pudieron acudir al auditorio.
2. Se emplean formularios digitales para recoger el *feedback* y las votaciones del tribunal de empresas tanto como del público en general.



Lecciones aprendidas

Se resumen a continuación las principales lecciones extraídas de la jornada y de los proyectos que fueron presentados. Temas que se considera pueden servir para mejorar de manera sistemática la organización de los proyectos integradores en el curso académico 2022/2023:

Lecciones extraídas de los proyectos;

a) *Enunciado y objetivos del proyecto*

El Video ha de mostrar con claridad el enunciado y objetivos del proyecto, así como las soluciones, aportaciones y desarrollo realizado por los estudiantes: Deben quedar claros el proceso intelectual, los datos técnicos, las soluciones aportadas, los elementos originales o el carácter novedoso frente a otras propuestas y, en definitiva, toda la información técnica relevante que da valor al trabajo.

Palabras clave: Objetivos docentes, estrategias y tácticas para solucionar problemas, asignación de tareas, análisis de objetivos.

b) *Feedback de empresas*

El evento reúne un importante elenco de empresas, que conocen de primera mano nuestra metodología así como el trabajo de nuestros estudiantes. En esta línea, se debe potenciar al máximo la interacción de las empresas participantes y los alumnos que presentan sus proyectos:

Involucrar de forma activa a los participantes, mejorando el feedback de los trabajos así como los vínculos entre los diferentes participantes del evento.

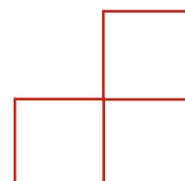
Palabras clave: Feedback, aproximación al mundo profesional, ámbito empresarial, mundo profesional, agentes y roles de empresa.

c) *Mensaje Pedagógico de los Videos*

El video ha de tener un marcado carácter pedagógico que ponga en valor la experiencia docente del proyecto integrador; Dar a conocer nuestra metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos a empresas, estudiantes e invitados a los Premios.

Por ello se recomienda emplear sólo de forma puntual y muy controlada música, bromas o escenas caseras que puedan desvirtuar el mensaje fundamental del video: La realización de un proyecto integrado basado en un enunciado ABP.

Palabras clave: Experiencia Docente, Aprendizaje Basado en Proyectos, Presentación en público, resumen y síntesis de proyectos.

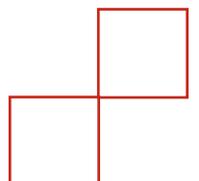




d) Difusión y presencia del evento para claustro y estudiantes

Los Premios UE STEAM School suponen el colofón al curso, reconocimiento de nuestra metodología ABP, y ejemplifica la metodología a adoptar en el resto de asignaturas. Por ello es recomendable potenciar al máximo el seguimiento del evento para nuestros estudiantes, en especial de primeros cursos, para los que supondrá un ejemplo motivador de cómo se va a desarrollar su experiencia docente en nuestra Escuela.

Palabras clave: Difusión, ADN UE STEAM School, metodología ABP.





Anexo I – Programa de los IX Premios UE STEAM School

IX PREMIOS UE STEAM SCHOOL
Organización del Evento

- 13:00- 13:10 **Introducción IX PREMIOS UE STEAM SCHOOL**
- 13:10-13:25 **Arquitectura, Diseño y Videojuegos**
Alberto Sols. Director de la Escuela Arquitectura, Ingeniería y Diseño
- Candidato 1: “Escala Real”
 - Candidato 2: “Escape Room”
 - Candidato 3: “Ajedrez Bauhaus”
- (Votación On-Line del Jurado)
- 13:25-13:40 **Proyección vídeos candidatos Informática y Biomédicas**
- Candidato 1: “Reckoning”
 - Candidato 2: “BBrace”
 - Candidato 3: “BC asistance”
- (Votación On-Line del Jurado)
- 13:40-13:55 **Proyección vídeos candidatos Industriales (I)**
- Candidato 1: ”Paso a nivel 1”
 - Candidato 2: ”Paso a nivel 2”
 - Candidato 3: ”Paso a nivel 3”
- (Votación On-Line del Jurado)
- 13:55-14:10 **Proyección vídeos candidatos Industriales (II)**
- Candidato 1: ”Escaneo tridimensional”
 - Candidato 2: ”Escaneo tridimensional 2”
 - Candidato 3: “Mano protésica”
- (Votación On-Line)
- 14:10-14:20 **Preguntas y comentarios**
- 14:20-14:30 **Publicación de los ganadores de cada categoría y cierre del acto**

