

La tecnología al servicio de una formación en valores universales

Alicia Guerra Guerra

Universidad de Extremadura, España

Lyda Sánchez de Gómez

Universidad de Extremadura, España

Introducción

La formación universitaria en valores, indexada con la enseñanza de los contenidos específicos de la titulación, conformarían los dos ejes de una nueva visión de la docencia universitaria. Y ambas dimensiones trabajadas lo más próximo posible a la realidad de las organizaciones que darán cobijo laboral a los egresados.

En las ingenierías TIC, este planteamiento se extrema aún más debido, entre otras razones, a que vivimos los inicios socio-económicos de la era digital consecuencia de la Tercera revolución informática (Porter y Heppelmann, 2014, 2015)

En este escenario, proponemos una actividad formativa destinada a los alumnos de los dos Grados en Ingeniería Informática (Computadores y Software) impartidos en la Escuela Politécnica (Universidad de Extremadura). La asignatura de origen es Gestión de Organizaciones (2º curso).

Este centro dispone del único Fablab (FL) de esta Universidad y, además, actúa de nodo principal de la Red Extremeña de Prototipado. Sus potencialidades como FL (Guerra y Sánchez, 2016) lo convierten en potente herramienta formativa.

Objetivos

El objetivo es colaborar en la capacitación del alumno informático (a) en el prototipado tecnológico rápido, de carácter digital, al tiempo que (b) en los nuevos requerimientos de las organizaciones actuales: personal creativo, interiorización de la necesidad de innovar y de

hacerlo a un ritmo rápido y constante, la proactividad ante el cambio, trabajo en equipo, decisiones de colaboración, participación en la toma de decisiones, beneficio recíproco y de confianza, así como una conducta ética centrada en valores universales tales como la solidaridad, la implicación, el compromiso o la protección medioambiental. Es decir, una dinámica que conjugue la preparación tecnológica práctica con las habilidades de gestión y la ética que pretenden las nuevas organizaciones.

Método

La experiencia docente consiste en el diseño, en grupos, de un prototipo cuya necesidad hayamos detectado en un proceso previo de *matching* entre organizaciones del Tercer sector en Extremadura.

Previo a esta fase, y dado que el FL carece de ánimo de lucro pero debe cubrir los costes generados, pretenderemos financiar esta iniciativa. Lo hacemos a través de contratar o conveniar con administraciones/entidades públicas esta actuación.

Para organizar el proceso, se precisa un cronograma de las etapas que lo componen (Figura 1).



Figura 1. Etapas del proceso

Resultados

Próximos a iniciar esta experiencia, hallamos que un grupo de universidades españolas se encuentran iniciando un trabajo en común que camina en una dirección similar (si bien no se plantean la utilización de FL para sus fines). Hemos decidido sinergiar esfuerzos e intentar sumarnos a ese proyecto colectivo haciendo gala del espíritu que apadrina nuestra propuesta descrita.

Discusión

La complejidad de algunas etapas exige la colaboración fluida de una o un pequeño conjunto de organizaciones del Tercer sector y públicas.

Palabras clave: *innovación docente; compromiso social; universidad; ingenierías informáticas.*

Referencias

- Guerra, A., y Sánchez, L. (2016). From a fablab towards a social entrepreneurship and business lab. *Journal of Cases on Information Technology, special issue* (forthcoming)
- Porter, M. E., y Heppelmann, J. E. (2014). Spotlight on managing the internet of things. How smart, connected products are transforming competition. *Harvard Business Review*, 92, n1 11, November: 64-88.
- Porter, M. E., & Heppelmann, J. E. (2015). Spotlight on managing the internet of things. How smart, connected products are transforming companies. *Harvard Business Review*, 93, n° 10, October: 97-114.