

Implementación



Para el desarrollo o puesta en práctica del piloto, se describen a continuación las fases de implementación, también los recursos necesarios de ajustes y previstos los cuales identifican los riesgos potenciales y las estrategias para mitigarlos.

6 ejes principales:

1. Eje de Inducción y Auto-reconocimiento: En este eje, el reto empresarial es desarrollar de marca personal donde es el bootcamp es Self-e y Los recursos que se utilizarán incluyen, un instrumento digital, un escenario de simulación, un salón de indumentarias y una plataforma digital.
2. Eje Colaboración trabajo en equipo y comunicación efectiva: Donde el reto empresarial es Conformación de equipos Interdisciplinarios y el bootcamp es el Team Building y los recursos los cuales que se van a utilizar es la ruta de actividades basado en juegos, parque de los estudiante, legos, aros, balones, cuerdas, plataforma digital entre otras.
3. Eje Adaptabilidad, Inteligencia emocional: Donde el reto empresarial es la transformación organizacional y el Bootcamp es el Catarsis y los recursos los cuales se van a utilizar es la Sala de trabajo colaborativo (Heurística), plataforma digital, escenarios de juego de roles.
4. El eje de Creatividad e innovación y aprendizaje continuo: Aborda el reto empresarial STEAM a través del Bootcamp CreInTIC. Para ello, se emplean diversos recursos como la Sala de trabajo colaborativo (Heurística), laboratorios y una plataforma digital que incluye blogs y videos.
5. En el eje de Liderazgo y gestión de equipos: El reto empresarial es Everest y el bootcamp es Let's go. Los recursos que se utilizarán incluyen la sala de trabajo colaborativo (Heurística), una plataforma digital y software de simulación.
6. El eje de Cierre y Evaluación: Incluye un evento de socialización y cierre., el bootcamp será Empowerment y se emplearán cuestionarios, un auditorio y una plataforma digital para evaluar la experiencia y presentar resultados.

Recursos de implementación

Para el desarrollo ó puesta en práctica del piloto UAM Dual Skills, los recursos necesarios son: escenarios de simulación para juego de roles, salón de indumentarias, plataforma digital, sala de trabajo colaborativo, legos, escenarios al aire libre; laboratorio de computo, software de simulación, entre otros.

Criterios de éxito

- a) Nivel de progresión de las competencias en los estudiantes participantes según la rúbrica aplicada.
- b) Vinculación de las empresas en función de identificar los retos empresariales.
- c) Vinculación de expertos temáticos en el piloto.
- d) Formación de profesores orientado a la mentoría.
- e) Porcentaje de estudiantes que inician y terminan el piloto.

Evaluación y medición de Impacto

Los métodos y herramientas de evaluación que se utilizarán en los programa piloto dirigido a empresarios expertos y mentores. Se emplearán métodos pretest, post test y la escala de Likert. Los instrumentos incluirán rubricas de evaluación y cuestionarios de actitudes. La recopilación de datos de los estudiantes incluirá al inicio y al final del piloto, así como al inicio y la terminación del programa. El objetivo es mostrar los resultados de las pruebas de cada participante y los resultados de la escala de Likert.

UAM-Dual-Skills

Nombre de los programas

- *Diseño industrial*
- *Diseño de modas*
- *Ingeniería de industrial*

IBERO 4JOBS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

IBERO
4JOBS



Objetivo general

Contribuir al desarrollo de competencias profesionales mediante el entrenamiento de habilidades blandas orientadas a favorecer la empleabilidad a través de la solución de retos empresariales.



Específicos

1. Consolidar las competencias éticas a través del análisis crítico y autocrítico y una actitud coherente con la dinámica propia de su profesión con base en el reconocimiento de la diversidad.
2. Promover el aprendizaje y la responsabilidad en escenarios de transferencia de conocimiento a través de la movilización de las capacidades cognitivas, emocionales, comunicativas y sociales necesarias para la adaptación al cambio y la toma de decisiones en contextos socio-profesionales.
3. Facilitar el desarrollo de competencias para el trabajo colaborativo y el liderazgo de equipos orientados al logro y la innovación.
4. Potenciar la capacidad creativa y de innovación mediada por tecnología para la generación de soluciones a los retos empresariales bajo criterios de sostenibilidad.



El programa UAM-Dual- Skills se divide en 6 fases:



Fase 1. de Alistamiento

Formulación de actividades iniciales como diseño de estrategias y preparación del piloto.



Fase2. Contextualización

Identificación de empresas relevantes y construcción de agenda para socializar la metodología.



Fase 3. Sensibilización y divulgación

Promoción de la participación de la comunidad universitaria, empresarios y graduados.

Fase 4. Formación de profesores

Los profesores de los bootcamp se formarán en tres círculos de aprendizaje con la participación de profesores, graduados y empresarios, para crear estrategias de mentoría en habilidades blandas, basadas en valores de la UAM como la autonomía y la excelencia.

Fase 5. Implementación

Ejecución del programa basado en retos empresariales, enfocándose en el desarrollo de habilidades blandas.

Fase 6. Sistematización de experiencias aprendidas

El programa UAM-Dual-Skills se enfoca en la sistematización de experiencias aprendidas. Este proceso implica documentar, categorizar y evaluar las experiencias desde la perspectiva de los actores involucrados, considerando tanto el proceso como el alcance del programa.

Participantes

- Estudiantes de la UAM, en su mayoría de último semestre en Ingeniería Industrial, Diseño Industrial y Diseño de Modas.
- Docentes de los diversos departamentos académicos de la UAM.
- Empresarios provenientes de las diferentes empresas identificadas en la cartografía empresarial.
- Equipo UAM.

Planes de acción

Actividades de indagación

- A. Inducción y auto reconocimiento.
- B. Colaboración trabajo en equipo, comunicación efectiva.
- C. Adaptabilidad , inteligencia emocional.

Actividades de problematización y aplicación

- D. Creatividad e innovación y aprendizaje continuo.
- E. Liderazgo y gestión de equipos.

Actividades de finalización

- F. Evaluación y cierre.

Diseño del piloto

La innovación educativa es un proceso participativo y sistemático que busca solucionar problemas en áreas pedagógicas, didácticas, evaluativas y de gestión académica. El programa UAM-Dual-Skills es una innovación pedagógica y metodológica que promueve la formación integral mediante el aprendizaje basado en retos, integrando a estudiantes, profesores y empresarios. Esta iniciativa busca construir un valor compartido entre universidad y empresa, potenciando competencias blandas, y se estructura en fases desde el alistamiento hasta la sistematización de experiencias.

