2018-1-IT02-KA204-048201

Nombre	Caso de estudio 1
Introducción	La Escuela de Informática es la mayor facultad de Ciencias de la Computación de Irlanda. Ofrece programas de licenciatura, posgrado y doctorado con orientación profesional que se caracterizan por un fuerte compromiso con la industria a través de pasantías, proyectos de la industria y acreditación de la industria. Tienen su sede en el centro de Dublín, la capital de Irlanda, que se ha ganado la reputación de ser el "Silicon Valley de Europa". Su visión para las actividades internacionales es que la Escuela será un centro global para conectar al graduado internacional de ciencias informáticas de más alto calibre con la industria global de las TIC. La Escuela de Informática de la DIT tiene una amplia y consolidada trayectoria en muchos aspectos de la actividad internacional, incluida la impartición de programas de licenciatura en tres continentes (Europa, Asia y África) mediante asociaciones con otros institutos de enseñanza superior. Su principal actividad es la enseñanza de programas con un enfoque profesional y práctico, que son muy pertinentes para las necesidades del lugar de trabajo y, a lo largo de los años, nuestro plan de estudios y nuestros métodos de enseñanza han evolucionado para satisfacer las necesidades de los sectores a los que prestamos servicios. Nuestro objetivo es asegurar que nuestros estudiantes tengan una experiencia de aprendizaje rica y auténtica basada en la resolución de problemas del mundo real, asegurando así que nuestros graduados estén equipados con el conocimiento y las habilidades necesarias para adaptarse y prosperar en una economía del conocimiento. En la Escuela de Informática el aprendizaje mixto tiene lugar en todos los cursos (material adicional en línea, recursos en Internet, entregables en el aula en línea, una parte de la evaluación está en línea, los estudiantes entregan todo su trabajo en línea, conferencias en línea, trabajo en equipo en línea...). En los cursos de aprendizaje mixto hay una mezcla de contactos cara a cara y trabajo en línea. Es importante tener contactos cara a cara al principio, a la mitad y al final del curso. La escuela anima a los estudiantes a ser curiosos, a investigar por sí mismos tanto como sea posible, a entregar sus tareas semanales y a cooperar en equipos online.
Tipo de institución	Educación superior
Metodología	LABORATORIOS GLOBALES - aprendizaje mixto

	Global Software Labs es un proyecto desarrollado a través de la Alianza de Conocimiento Erasmus+ de Hublinked, informado por la investigación realizada en un proyecto GETM3 financiado por Marie-Curie en una colaboración conjunta entre la Escuela de Informática de la Universidad de Dublín (el Instituto Tecnológico de Dublín se convirtió en la Universidad Tecnológica de Dublín el 1 de enero de 2019), la Escuela de Innovación, Diseño e Ingeniería de la Universidad de Mälardalen y Telecom Sud-París. La metodología de enseñanza del SOFTWARE GLOBAL se basa en el aprendizaje por proyectos que involucra a estudiantes de Europa y Asia de diferentes instituciones de enseñanza secundaria. Se trata de un módulo de enseñanza mixto en el que los estudiantes trabajan en equipo en un proyecto de desarrollo de software trabajando en un entorno de aprendizaje virtual. Son asesorados por profesionales tanto del mundo académico como de la industria que los supervisan durante 12 semanas. El módulo de aprendizaje combinado combina "la impartición de cursos estructurados con el aprendizaje autónomo, la solución de problemas, las conferencias en línea, las reuniones en línea, las presentaciones en directo, la tutoría, así como una serie de tecnologías utilizadas para compartir programas informáticos, la situación de la gestión de proyectos y la documentación". Los estudiantes asisten a una sesión semanal de transmisión en vivo con el líder del módulo, presentando la situación en línea y haciendo presentaciones para indicar sus progresos, las cuestiones en las que se está trabajando, los planes futuros y la posible mitigación de riesgos, según sea necesario. En otros proyectos basados en equipos se utilizan metodologías de evaluación bien establecidas, junto con un proceso de revisión iterativo al final de cada entrega. Paule Doyle
Tipo de formador	Profesores académicos y profesionales de la industria
Herramientas	El entorno de aprendizaje virtual: Brightspace es una plataforma de aprendizaje virtual para la educación superior que integra el aprendizaje y la evaluación de los estudiantes en una sola herramienta. La nota de clase, el alojamiento de vídeo y audio combinado con la funcionalidad de blogs, foros y evaluación facilitan un entorno único para todo tipo de cursos. Los estudiantes pueden presentar material de evaluación en múltiples formatos, incluidos informes en vídeo, y con sistemas de rúbrica adaptables, el VLE ofrece un apoyo sofisticado para diversos tipos de módulos.
Retos principales, La clave del éxito y Factores de apoyo	Principales desafíos en relación con los laboratorios globales/aprendizaje mixto: asegurar que los estudiantes se comprometan y aprendan activamente; para motivar a los profesores (un profesor tiene la opción de desarrollar un módulo de aprendizaje mixto y si lo está haciendo tiene ventajas. Todo profesor que elija desarrollar un módulo de aprendizaje mixto tiene que comprometerse a permanecer en el curso durante 2 años. Factores clave de éxito en relación con los Laboratorios Globales:

	alta motivación del personal; mejora constante del material del curso (cada curso tiene que ser renovado cada 2 años. se centran en lo que se les da bien. Los estudiantes pueden variar el ritmo, el lugar y el camino de su aprendizaje cuando el material se mezcla.
Lecciones aprendidas y recomendaciones	Lección aprendida con respecto a los Laboratorios Globales: -al desarrollar el curso de aprendizaje mixto los profesores deben centrarse en el contenido más que en la producción del material final. - Se necesitan recursos adicionales para ayudar a producir salidas de video y audio de alta calidad y para asegurar que se creen marcas y estándares consistentes con todo el material de cara al estudiante. El profesor debe trabajar más en el vínculo entre la teoría de la conferencia y el trabajo práctico asignado en las sesiones de laboratorio. Esto asegura que el curso no esté desarticulado. La retroalimentación y la revisión del progreso del estudiante es esencial, por lo que el contacto con el estudiante en los laboratorios permite el desarrollo de una retroalimentación personalizada para la clase en su conjunto. Esta retroalimentación puede ser material de video adicional, o la alteración del material de laboratorio. - El trabajo puede ser duro. Por lo tanto, siempre se necesita alguien que ayude (ayuda técnica).
País	Irlanda
Institución	Technological University Dublin, School of Computer Science

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

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable de uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma