



22/23

PROYECTOS

INNOVACIÓN DOCENTE DE ESADA

CURSO 22/23

esada

PROYECTOS

INNOVACIÓN DOCENTE DE ESADA

CURSO 22/23

Editores

PhD. José Antonio González Casares / Codirector de ESADA

Carmen Gómez Vélez / Codirectora de ESADA

Participantes

Myrta Lavesa Vico

Ramón Ortiz García

Giovanni Arturo Viteri Cañas

Samuel Funes Garrido

Luis Lara Medina

Lorena Ruiz López

María Dolores Gutiérrez Guerrero

Carmen Gómez Vélez

Fernando Ortega Camacho

Diseño

Alejandro Pérez Garijo / Diseñador gráfico en ESADA

Gestión Informática

Clemente Solana Molina / Programador en ESADA

Dirección

C/ Trinidad, 4

CP. 18001

Telf. 958 29 28 44

ESADA Design Press

Depósito legal: GR244 - 2024

ISSN: 3020 - 5476

ESADA Design Press

ESADA



<http://doi.org/10.58534/owfUkC08Ug>

myrtalavesa@esada.es

Myrta Lavesa Vico

lorenaruiz@esada.es

Lorena Ruiz López

METODOLOGÍAS DE TRABAJO APLICADAS A PROYECTOS REALES

ESCAPE ROOM

Resumen. En el proyecto se desarrolló una Escape Room de manera conjunta entre los alumnos de 4º de Diseño Gráfico. El objetivo era fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los alumnos de diferentes departamentos. Para ello, se dividieron los alumnos en grupos responsables de cada uno de los departamentos implicados en el proyecto: marketing, logística, diseño, desarrollo web, compras y economía.

Una alumna fue designada como responsable del proyecto, su trabajo se computó como nota de la Participación activa en clase (PAC) en las asignaturas implicadas. Ella se encargó de la gestión integral del proyecto y de coordinar el trabajo de los diferentes departamentos.

Palabras Clave: metodología, innovación educativa, empresa, liderazgo, proyectos.

Abstract. The project involved the collaborative development of an Escape Room by 4th-year Graphic Design students. The objective was to encourage teamwork and collaboration among students from different departments. To achieve this, the students were divided into groups, each responsible for one of the departments involved in the project: marketing, logistics, design, web development, procurement, and economics.

A student was appointed as the project manager, and her work was considered as a grade for Active Class Participation (PAC) in the relevant subjects. She undertook the comprehensive management of the project and coordinated the efforts of the different departments.

Keywords: methodology, educational innovation, business, leadership, projects.

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

Partiendo de la premisa de Robert R. Blake, conocido por su trabajo en el campo de la psicología organizacional y la teoría del liderazgo. Colaboró con Jane S. Mouton, desarrolló el modelo de la rejilla gerencial, usado para entender el liderazgo relacionado con la preocupación por las personas y la producción en el trabajo (Blake et al, 1990).

Sobre los estilos de liderazgo, también encontramos datos como los recogidos en la obra de Kenneth Blanchard (Blanchard et al, 1992), donde establece los cuatro pilares del liderazgo: dirigir, orientar, apoyar y delegar. A su vez estos son los pilares que se espera que se desarrollen en el papel de liderazgo de las alumnas designadas a tal rol (Laura Candón y Patricia Pedrera).

Se esperaba que el equipo de liderazgo supiera identificar la fase del proyecto en la que se encontraba el grupo para lograr un mayor rendimiento de los integrantes del equipo.

Se plantea al alumnado las ventajas de trabajar en equipo y el porqué se ha escogido varios líderes para organizar los tiempos de trabajo y las tareas a realizar (Katzenbach, 2000). Así mismo se les exponen todas las dificultades que pueden surgir con la idea de que ya tengan un plan de acción preparado.

Bajo la condición de superar la realización del proyecto de la Escape Room, en el cual todos los alumnos participaban como un solo equipo, se pretendía lograr que el alumnado generara una metodología de trabajo efectiva y que motivara a aquellos que a lo largo del curso no lograban pasar con éxito los trabajos en equipo

(Lencioni, 2003). Esta metodología, a su vez, ponía en conocimiento de los alumnos la forma de organizarse de una empresa real, constituida mediante departamentos.

En el proyecto hubo dos alumnas que trabajaron de manera más exhaustiva con distintos roles:

- **Laura Candón** fue la responsable de recoger los datos extraídos del proyecto de manera que le van a servir a posteriori para su trabajo fin de grado.
- **Patricia Pedrera** veló por el cumplimiento del trabajo de todos los alumnos y de que los distintos departamentos establecidos al inicio del proyecto funcionaran de manera correcta y conjunta.

Los objetivos planteados fueron:

1. Fomentar el trabajo colaborativo e implicar a todos los miembros en un único grupo de trabajo.

2. Establecer roles.

3. Conocer el funcionamiento de una empresa.

4. Aumentar la motivación.

5. Completar el proyecto propuesto.

A lo largo del desarrollo del proyecto, se esperaba encontrar las disfunciones descritas en el libro “las cinco disfunciones de un equipo”, en el que, como se describe más adelante, se cumplieron todas: ausencia de confianza, miedo al conflicto, falta de compromiso, evitar la responsabilidad y despreocupación por los resultados. Aunque en cierta medida se fueron solucionando.

2. DESARROLLO

Las primeras sesiones del proyecto estuvieron orientadas a conseguir los departamentos mínimos y necesarios para la consecución del objetivo planteado: desarrollar y ejecutar un Escape Room. A partir de ahí y teniendo a la líder dirigiendo el proyecto, se establecieron las fases de trabajo.

Fases del proyecto:

- **3 al 7 Octubre:** Briefing y formación de equipos de trabajo. Cronograma y elección de temática.
- **18 Octubre:** reunión del equipo de trabajo para evaluación intermedia de la evolución de proyecto.
- **6 Noviembre:** entrega dossier proyecto.
- **7, 8 y 9 de noviembre:** montaje y testeo de la Escape Room.
- **10 de noviembre:** desarrollo de la Escape Room.

La metodología de trabajo fue propuesta por la alumna Laura Candón, a partir de un trabajo de investigación previo orientado a su Trabajo Fin de Grado. Esta metodología se propuso al grupo de trabajo y a la corresponsable, Patricia Pedrera y en un primer momento se acogió sin problema. Sin embargo, debido a roces internos en el grupo, se establecieron ciertas discrepancias que se fueron subsanando a lo largo del proyecto.

Para el trabajo en clase, se propuso al profesorado dividir sus horas lectivas de clase en dos partes: una primera mitad para desarrollo teórico de la asignatura fuera de proyecto y la segunda parte para trabajar en el proyecto. Esta metodología no fue seguida por la mayoría del profesorado pero sí por las asignaturas implicadas directamente en el proyecto: Gráfica del Espacio y Diseño Gráfico, innovación y Empresa.

La consecución de los objetivos se llevó a cabo con la realización física del proyecto y se evaluó mediante la superación de la Escape Room realizada por los alumnos de Esada de distintas especialidades.

El resultado fue favorable, superando todos los grupos los retos propuestos en la Escape Room.

Aunque la Escape se desarrolló con éxito, pero como se cita anteriormente, en la introducción, se dieron las siguientes disfunciones de equipo:

- Ausencia de confianza: una de las líderes de equipo, dudó de la capacidad de la otra, llegando incluso a suplir sus funciones bajo la premisa de que no estaba capacitada para el liderazgo.
- Falta de compromiso y evitar la responsabilidad: una minoría mostró falta de compromiso y de sus responsabilidades por el trabajo que se estaba realizando, aunque se consiguió poner solución asignándole tareas más pequeñas.
- Despreocupación por los resultados: agravado por el pensamiento individual de algunos miembros del equipo de que “ya no necesitaban la nota para nada” ya que la media con el siguiente proyecto les daba para aprobar las asignaturas.

3. RESULTADOS OBTENIDOS

El resultado final del proyecto ha sido el correcto diseño y ejecución de una Escape Room en el plazo establecido, implicando a todo el alumnado de 4º de Diseño Gráfico.

De esta manera, se ha cumplido con los roles establecidos y con las fases propuestas para la realización del proyecto.

De manera paralela, la ejecución de la Escape ha conseguido cohesión de grupo, al tener cada alumno/a una responsabilidad que se trasladaba al proyecto final como grupo. Se puede afirmar que se ha conseguido establecer una metodología de trabajo similar a la que se produce en empresas multidepartamentales y con gran volumen de empleados, de manera que se ha logrado la innovación planteada.

Por tanto podemos afirmar que los objetivos conseguidos son:

- Fomentar el trabajo colaborativo e implicar a todos los miembros en un único grupo de trabajo.
- Establecer roles.
- Conocer el funcionamiento real de una empresa.
- Aumentar la motivación.
- Completar el proyecto propuesto.

Podemos puntualizar que el trabajo colaborativo y la motivación se ha conseguido de manera parcial ya que el grupo de trabajo venía arrastrando diferencias desde 1º de carrera y aunque se les ha intentado motivar con un proyecto distinto e implicarlos en el funcionamiento real de una empresa, nos hemos encontrado con algunas reticencias. Sin embargo, el buen trabajo del conjunto y de la persona responsable en particular ha hecho que el resultado final sea satisfactorio.

4. CONCLUSIONES

Tras llevar a cabo este proyecto, se ha llegado a la conclusión de que al incentivar a los estudiantes a emular una metodología empresarial real, se ha logrado una mayor participación en el trabajo en la mayoría de los casos. La responsabilidad individual hacia el equipo ha aumentado ligeramente, y la implicación en el mismo ha sido positiva en respuesta a las directrices de uno o varios líderes.

Ha habido casos concretos de alumnos que mostraban carencias a la hora de cumplir con las fechas de entrega, que han respondido de forma positiva. Otros alumnos, que venían acarreado dificultades en el trabajo en equipo, no han conseguido implicarse en el funcionamiento real de la empresa, trabajando más de manera individual que colectiva.

Por tanto se puede concluir que:

- La innovación planteada ha resultado positiva, a la espera de poder sacar más resultados en posteriores ediciones de este proyecto de innovación.
- El alumnado ha visto que su trabajo es determinante para que el resto de compañeros pueda llevar a cabo sus tareas, dándole importancia al trabajo en equipo.
- Cada miembro del equipo ha visto la importancia de cumplir con los plazos establecidos, de cara a no entorpecer el resto del trabajo.
- Debido a la metodología real de empresas, las asignaturas “Señalética del espacio” y “Retórica del proyecto” vieron que su trabajo final disminuía en calidad. El motivo de esta disminución en la calidad del trabajo se atribuye a que había items desarrollados de manera teórica y que no tenían una cabida real práctica en el desarrollo del proyecto.
- Se tomó nota para mejorarlo en sucesivas ediciones, definiendo con el profesorado implicado tareas más concretas para que el alumnado viese la importancia de un trabajo global en la calidad del resultado final.

REFERENCIAS

- Blake, R. R., Mouton, J. S., & Allen, R. L. (1990). *El trabajo en equipo: qué es y cómo se hace*. Deusto.
- Blanchard, K., Carew, D., Parisi-Carew, E. (1992). *El ejecutivo al minuto: formación de equipos de alto rendimiento*. Barcelona: Grijalbo.
- Katzenbach, J. R. (Ed.). (2000). *El trabajo en equipo: ventajas y dificultades*. Ediciones Granica SA.
- Lencioni, P. (2003). *Las cinco disfunciones de un equipo: un inteligente modelo para formar un equipo cohesionado y eficaz*. Barcelona: Empresa Activa.