Título:

Walkcases: simulación de experiencias

Enric Serradell López
eserradell@uoc.edu
Estudis d'Economia i Empresa
Universitat Oberta de Catalunya
Av.Tibidabo, 39-43
08035 Barcelona

Palabras clave: simulación, elearning, habilidades, ética, juego no lineal

Propósito

El objetivo de este trabajo es presentar la primera versión de la herramienta Walkcases. Se trata de una simulación que pretende aplicar los conceptos de storytelling y de historia no lineal. La aplicación recoge un conjunto de situaciones delante de las cuales el usuario debe escoger cual es la opción elegida. El objetivo es que el usuario se enfrente a un conjunto de situaciones profesionales y personales, lo más parecidas posible a las que podría encontrarse en la vida real. A partir de las respuestas elegidas se sigue un itinerario no lineal, es decir, que son las propias respuestas las que van condicionando las siguientes situaciones. Cada una de las respuestas tiene un peso y un valor específico que es recogido por la aplicación.

Una vez finalizada la simulación se obtiene un resultado y una información que puede ser utilizada por el docente para la valoración de las opciones elegidas. Es un programa muy flexible que permite ser configurado fácilmente pudiendo recoger cualquier tipo de situación que pueda ser ilustrada de forma escrita o insertando elementos audiovisuales.
.

Diseño/metodología/aproximación

Se ha creado la primera versión de la simulación que tiene como características principales las siguientes:

Permite trabajar a diferentes niveles:

minicasos: son situaciones que pueden usarse a nivel individual
casos: conjunto de minicasos. Son un conjunto de situaciones (minicasos) encadenadas. Normalmente porque están relacionadas de alguna manera.

Todos los minicasos y los casos pueden etiquetarse con las palabras clave necesarias.

La aplicación sigue el criterio de Creative Commons, de tal manera que está previsto que pueda ser utilizada por cualquier investigador/profesor o profesional que lo requiera.

Su aplicación está pensada para recoger cualquier situación en la que sea necesario encontrar una opción óptima.

Se ha implementado contadores de tiempo para imponer restricciones de tiempo mínimo o máximo.

Permite múltiples usuarios.

Se ha utilizado un entorno de programación basado en html y en xwiki. Se ha habilitado una conexión que permite vincular los resultados obtenidos al registro de evaluación continuada de la UOC.

En la primera versión se han utilizado minicasos orientados mayoritariamente a la ética personal y profesional, pero su uso es prácticamente ilimitado.

Resultados

Las pruebas realizadas con la aplicación permiten visualizar grandes posibilidades de aplicación para la docencia. Es un programa muy flexible que permite adaptarlo a cualquier necesidad donde sea conveniente el uso de escenarios. Entre otras aplicaciones destacamos las habilidades personales y profesionales necesarias para el desarrollo de personas.

Además su diseño se basa en el entorno colaborativo, de tal manera que todos los casos realizados podrán ser utilizados o reutilizados por otros usuarios sin restricción alguna.

Implicaciones / limitaciones de la investigación

Al tratarse de una versión beta, las pruebas realizadas se han llevado a cabo en modo de ensayo. Será necesaria la realización de más pruebas en entornos académicos y profesionales para poder extraer más conclusiones.

Originalidad / valor

Se trata de una aplicación con muchas posibilidades docentes y profesionales, entre las cuales destacamos el desarrollo de cualquier tipo de habilidad profesional, el análisis de la toma de decisiones con poca información o presión en entorno de restricción de tiempo.