

DESIGN IN TIME_ Creación de un juego colaborativo como herramienta de aprendizaje de la Historia del Diseño _ META-EVALUACIÓN. Julio, 2022

Se ha desarrollado en ejercicio de Metaevaluación por parte de los participantes en el PID, realizando individualmente un análisis DAFO (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades), que permite destacar los aspectos que se mencionan a continuación, a partir de aquellos que más se han repetido.

	Fortalezas	Debilidades
Análisis Interno	Atributos de un proyecto que generan una ventaja competitiva; valoran las capacidades, habilidades y cualidades del proyecto.	Aquellos elementos, recursos, habilidades y actitudes que el proyecto ya tiene y que constituyen barreras para lograr su adecuada puesta en marcha. Las debilidades son problemas internos que, una vez identificados, deberían eliminarse.
	Oportunidades	Amenazas
Análisis Externo	Factores positivos que se generan en el entorno del proyecto y que, una vez identificados, pueden ser aprovechados.	Las amenazas son situaciones negativas, externas al proyecto, que pueden atentar contra éste, por lo que, llegado al caso, puede ser necesario diseñar una estrategia adecuada para poder sortearlas.

D_ Debilidades (análisis interno):

- Falta de costumbre, por parte de los alumnos, en consultar libros y hacer uso de las bibliotecas.
- Dificultad encontrada en los alumnos para sintetizar la información más importante y redactarla adecuadamente.
- Dificultad de los alumnos en encontrar las imágenes apropiadas en los libros, suponiendo un esfuerzo extra para los profesores que revisan las cartas, en el momento de su edición final y justificación de los créditos fotográficos.
- Excesivo esfuerzo y dedicación por parte de la coordinadora del proyecto.

A_ Amenazas (análisis externo):

- No tener suficiente apoyo económico de la universidad para poder sacar el número necesario de juegos para que todos los alumnos puedan repasar de forma individual, jugar de forma conjunta, almacenar para sumar a nuevas ediciones, así como para enviar a otras universidades y bibliotecas, como medio de difusión óptimo de la experiencia.
- Acumulación de trabajo en la revisión de cartas, y dificultad (en esta primera edición) de tenerlas a tiempo para la realización de sesiones de repaso.

F_ Fortalezas (análisis interno)

- Alta motivación por parte de todos los alumnos.
- Gran motivación de los alumnos de cursos anteriores, que se muestran agradecidos de su experiencia y orgullosos de ser seleccionados para participar en la actividad.
- Alto grado de implicación de los profesores, en la actividad desarrollada con los alumnos.
- Experiencia anterior en coordinación de actividades similares.
- Conocimientos previos y habilidad para la comunicación visual, por parte de los alumnos.
- Concomimiento y facilidad de uso de herramientas gráficas, por parte de alumnos y profesores.
- Excelentes resultados tanto académicos como a nivel de trabajo cooperativo.

O_ Oportunidades (análisis externo)

- Disfrute habitual por parte del alumnado, que se ve recompensado con la selección de sus cartas para la edición final del juego.
- Obtención de un recurso de aprendizaje de gran atractivo, realizado por todos y de enorme utilidad para todos.

- Posible repercusión del juego, pudiendo extrapolarse como metodología a asignaturas de áreas de conocimiento afines, y emplearse directamente en asignaturas similares de titulaciones homónimas de otras universidades.
- Posibilidad de implementarse con nuevas ediciones del juego que interactúen con este y permitan barrer una mayor cantidad de contenidos de la materia, así como definir nuevas opciones de juego.
- Posibilidad de sacar una versión digital del juego, en paralelo (sin sustituir a la versión analógica).