

Trabajo Fin de Grado

SISTEMA DE INFORMACIÓN Y DINAMIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA UNIVERSITARIA EN LA UPLGC

Autora: Claudia Ramos Toledo

Tutores: Ignacio Bordes de Santa Ana, Pedro Manuel Hernández y María Ferrer Estévez



PROBLEMA DETECTADO



FALTA DE PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL

APATÍA SIN ORGULLO
POCA MOTIVACIÓN DESINFORMACIÓN INDIVIDUALISMO
VOY-A-CLASE-Y-ME-VOY DESINTERES
DESAPEGO INSTITUCIONAL

Actualmente, la UPLGC enfrenta una gran problemática: Muchos alumnos no sienten un verdadero **sentido de pertenencia** hacia la institución y perciben su etapa universitaria como un simple trámite, desaprovechando las oportunidades que este entorno ofrece.



OBJETIVOS

Proponer una solución innovadora basada en el rediseño de los canales de **información** y participación para implicar más al alumnado en la vida universitaria.

¿ES POSIBLE MEJORAR LA EXPERIENCIA DESDE MI PERFIL PROFESIONAL?



ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
USER-CENTERED DESIGN
DESIGN THINKING

Programa Mentor

Curso 2022-2023

Curso 2023-2024

Curso 2024-2025

1 EXPOSICIÓN DEL PROBLEMA

2 MOTIVACIÓN Y PROTAGONISMO ESTUDIANTIL

3 EL SER HUMANO

INVESTIGACIÓN

4 REFERENTES Y CASOS DE ÉXITO

-Fomentar la relación
-Facilitar la información
-Ofrecer experiencias

-GAMIFICACIÓN

5 LA INFLUENCIA DEL DISEÑO

No se trata de un problema local, este afecta a miles de universidades



"Las cifras de participación son realmente bajas"

"La baja participación puede desembocar en abandono escolar"

FACTORES

FALTA DE MOTIVACIÓN

Mal sistema de información

Rechazo a la Institución

Falta de Tiempo

Los estudiantes se perciben como espectadores y no como miembros activos

¿Qué les motiva?

Expectativa

Desafíos

Afecto

Valor

Premios



MOTIVAR = DAR MOTIVOS



EXPERIENCIA DE USUARIO

Por naturaleza, somos criaturas sociales, dependientes y altamente influenciables. La relación y el contacto, aunque se hayan olvidado, son claves para nuestro desarrollo y aprendizaje.

DEFINICIÓN DE REQUISITOS DE DISEÑO

Dinámico, Participación activa, Accesible, Interactivo, Útil, Lúdico, Vinculable...

GENERACIÓN DE PROPUESTAS



EL CAMINO DEL ESTUDIANTE

Con un recorrido práctico y dinámico, se explora la universidad y sus recursos mediante retos, **misiones** y experiencias.

Desde el primer día, los estudiantes reciben un **pasaporte** con el que registran su participación en misiones distribuidas con QR en su facultad según sus intereses y que son validadas por los mentores con sellos que pueden canjearse por **incentivos** para fomentar la **motivación** y el aprendizaje activo de los estudiantes.



Para ello se ha diseñado...

UN CRONOGRAMA

Acorde a la disponibilidad de los estudiantes y los mentores

UNA ORGANIZACIÓN

Para mejorar la experiencia y funcionamiento de la propuesta

UNA PRUEBA PILOTO

Con buenos resultados obtenidos que demuestran su eficacia

Nota: Todas las imágenes usadas en este poster son de creación propia y/o elaboradas con la IA



PROPUESTA FINAL

Un nuevo sistema de **información** y **comunicación** universitaria orientado a fomentar la participación estudiantil a través de la **gamificación**, la interacción social y el entretenimiento.



EL CAMINO DEL ESTUDIANTE
UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

CURSO 2024-2025

MES: ENERO

