



Desenvolupament d'una aplicació web per a la integració dels coneixements teòrics en un entorn aplicat en producció animal

Responsable d'equip:

Sergio Calsamiglia Blancafort. Departament de Ciència Animal i dels Aliments.

Equip de recerca:

- Sergio Calsamiglia Blancafort. Departament de Ciència Animal i dels Aliments.
- Lorena Castillejos Velázquez. Departament de Ciència Animal i dels Aliments.
- Alfret Ferret Quesada. Departament de Ciència Animal i dels Aliments.
- Ester Molina Ureste. Departament de Producció Animal.
- Gonzalo Vera Rodríguez. Departament d'Arquitectura de Computadors i Sistemes Operatius.
- Daniel Villalba Mata. Departament de Producció Animal.
- Joaquim Balcells Tares. Departament de Producció Animal.

Universitat, facultat i unitat implicades:

Universitat Autònoma de Barcelona.

Departament de Ciència Animal i dels Aliments.

Departament d'Arquitectura de Computadors i Sistemes Operatius.

Universitat de Lleida.

Departament de Producció Animal.

Durada: 2 anys.

Paraules clau:

Veterinària, aplicació informàtica, realitat virtual, presa de decisions, aplicació de coneixements.



Resum/abstract del projecte:

La Facultat de Veterinària ha estat històricament innovadora en aspectes de docència. En aquest cas, el nou pla suposa una reestructuració radical en l'estructura docent i un pas endavant en el desenvolupament i la implantació del Pla Bolonya.

La proposta que presentem consisteix en el desenvolupament d'una aplicació informàtica basada en una pàgina web que hi permetrà l'accés remot des de qualsevol lloc amb un ordinador connectat a Internet. Aquesta aplicació informàtica té com a objectiu generar explotacions ramaderes de boví lleter que funcionen seguint les bases fisiològiques dels animals, i que representin una realitat virtual. L'alumnat, durant el curs i mitjançant les diferents opcions que li ofereix l'aplicació, ha de prendre la responsabilitat de fer passar 365 dies (mitjançant una tecla que avança un dia) on haurà de revisar cada un dels animals i prendre les decisions adequades respecte l'alimentació, la reproducció, la finalització de la producció (assecatge), i la compra o sacrifici d'animals. Les decisions es veuran afectades pels condicionants econòmics i la incidència de patologies.

Aquesta aplicació informàtica aporta les següents innovacions:

1. L'alumnat s'enfrontarà a un model dinàmic proper a la realitat, en què haurà de prendre decisions a partir de les quals el programa desenvoluparà les conseqüències productives. L'alumnat aplicarà els coneixements adquirits a una situació real-simulada conscient que les decisions s'hauran d'anar prenent diàriament.
2. Cada alumne i alumna tindrà la seva pròpia explotació independent que gestionarà amb les activitats típiques d'un cas real.
3. El professorat podrà revisar l'estat dels treballs a través del web de cada alumne i alumna, i tindrà un sistema d'avaluació informatitzat (en funció del percentatge de decisions preses correctament i la productivitat del ramat) que farà possible l'avaluació individual independentment del nombre d'alumnes.
4. El procés estarà centralitzat en una web i serà accessible des de qualsevol ordinador.

Aquesta iniciativa és una necessitat derivada de l'aplicació del nou pla d'estudis i molt adequada dins el procés de Bolonya, ja que estimula la integració i l'aplicació dels coneixements teòrics en condicions aplicades.