

Cuarto caso. Evaluación de outputs de un *puzzle*.

Nivel de dificultad: difícil.

En tu empresa de viajes “Oniria”, dedicada a la creación de viajes oníricos donde los clientes eligen viajar, en sueños, a entornos creados artificialmente necesitáis un nuevo diseñador para la estructura del entorno de los sueños (mapeo) y otro diseñador que se encargue de la creación del ambiente seleccionado por los clientes (personas, diseño de los edificios y calles, acontecimientos...). Te presentan dos diseñadores seleccionados para estos puestos y debes elegir cuál está mejor capacitado para cada uno de ellos. Para asignar los puestos, decides hacerles una prueba con un juego de puzzles. El juego tiene cuatro fases donde los aspirantes deben solucionar problemas lógico-matemáticos, espaciales y de solución creativa de problemas con múltiples formas de resolverlos que van desde las más intuitivas a las más complejas (que no necesariamente significa que sean las que requieren de más acciones). Ten en cuenta qué outputs son determinantes sobre las habilidades específicas y cuáles para las generales, así como los criterios de los dos puestos disponibles (uno de ellos necesita a alguien con una gran capacidad de razonamiento espacial y el otro requiere mayor capacidad de abstracción y creatividad). ¡Presta atención a los matices y elige bien!

Guía:

1. Define el tipo de evaluación y sus características.
2. Atendiendo al tipo de evaluación, establece criterios y objetivos – outputs que necesitas (razona tu elección).
3. Comenta los resultados del aspirante teniendo en cuenta cada uno de los outputs por separado y en conjunto.
4. Ofrece un sistema de clasificación de resultados que sea compatible con SCORM.

Sujeto: aspirantes a diseñadores.

Prueba: superar el máximo número de puzzles.

Ranking			
	Tiempo	Acciones	Solución*
Pedro B.	5 minutos	38	3/5
Nina S.	5 minutos	42	4/5

	Tiempo	Acciones	Solución
Pedro B.			
Nivel 1	00:00:30	7	2/5
Nivel 2	00:01:40	20	3/5
Nivel 3	00:00:21	4	3/5
Nivel 4	00:02:29	5	1/5

Nina S.			
Nivel 1	00:01:50	1	4/5
Nivel 2	00:01:50	20	4/5
Nivel 3	00:01:10	6	4/5
Nivel 4	00:00:10	1	5/5

*Rango de soluciones (el rango global se calcula por la moda) siendo:

1 – más habitual entre el grupo de control

5 – menos habitual entre el grupo de control

Nivel 1	Separa las piezas: separar todas las piezas de un bloque
Nivel 2	Llega al final: llevar un objeto de un lugar a otro combinando otra serie de objetos disponibles
Nivel 3	Ayuda al lobo: consigue que el lobo llegue sano y salvo a la otra orilla sin que lo maten los humanos
Nivel 4	Crea tu laberinto: crear un laberinto en menos de 2 minutos que pueda resolverse en más de 1 minuto.