

Posters & Beers

David Vernet y Xavi Canaleta
Departament d'Enginyeria
La Salle, Universitat Ramon Llull
Barcelona
{dave,xavic}@salleurl.edu

Resumen

En la mayoría de congresos, las sesiones de pósteres que se organizan acostumbran a tener un éxito bastante limitado debido normalmente al enfoque claramente distinto de sus trabajos y a la falta de integración de los mismos con las aportaciones realizadas en los otros trabajos. A su vez, muchas son las ocasiones en las que en las sesiones de pósteres no se consigue sacar de ellas todo el jugo que se debería, ya sea por falta de entusiasmo de los asistentes o por su escasez de preguntas. En este trabajo se reflexiona sobre este hecho, se analizan los diferentes problemas referentes a las sesiones de pósteres y se presenta una nueva dinámica basada en la ludificación de la sesión, la cual fue implantada en las JENUI 2015. El objetivo fue mejorar la calidad de las Jornadas y conseguir una alta participación de los asistentes a este evento. Se presentan cuáles son los actores que intervienen en dicha sesión, los factores clave, la dinámica de la sesión usando esta estrategia, así como los resultados exitosos obtenidos de dicha experiencia.

Abstract

In most conferences, poster sessions have limited success because the different approach of the presented works and a lack of integration of these with the contributions made in other papers. In turn, there are many occasions that the poster sessions are not used as they should, either for lack of enthusiasm of the participants or their lack of questions. This paper reflects different issues regarding the poster sessions. They are analyzed and a new dynamic based on the gamification of the session is introduced, which was tested in JENUI 2015. The aim was to improve the quality of the conference getting a better participation of the people attending this event. The actors involved in the session, the key factors and the dynamics of the session using this strategy are presented as well as the successful results of this experience.

Palabras clave

Pósteres, JENUI, reflexión, ludificación, gamificación.

1. Motivación

Las sesiones de pósteres son una de las partes más relevantes en la celebración de la mayoría de congresos. Normalmente se utilizan este tipo de sesiones para ubicar ideas incipientes o para fomentar una discusión entre los asistentes en la sesión. En las JENUI también existe este tipo de sesión y este artículo tiene como objetivo exponer una mejora de la dinámica de esta actividad, mejora que se realizó en 2015 con el fin de aumentar el interés y participación por parte de los asistentes a este tipo de eventos.

La asistencia a diferentes congresos ha llevado a los autores a distinguir varias maneras de exponer los pósteres, cada una de ellas con diferentes problemáticas asociadas. Muchas de estas problemáticas vienen dadas por la mala ubicación de los pósteres durante la celebración del congreso, así como por la poca interactividad de los asistentes con los ponentes de cada recurso/póster.

En general, los autores identifican las siguientes modalidades por lo que se refiere al tipo de sesión de pósteres y a su ubicación:

- El laberinto del (fauno) póster: los pósteres están diseminados por interminables pasillos y corredores, haciendo que la integración de dichos pósteres con el resto del congreso sea escasa. Además, en este caso, los pósteres pasan tan desapercibidos que a menudo los asistentes no llegan a descubrir todos los existentes y la persona que presenta el póster queda aislada en el laberinto.
- Esos pósteres olvidados: en determinados congresos los pósteres quedan expuestos durante todos los días de celebración del congreso y quedan repartidos entre diferentes espacios, provocando que acaben también olvidados y sin ningún interés por parte de los asistentes.

- Con pósteres y a lo loco: en este caso la sesión de pósteres queda concentrada en una sesión exprés de muy pocos minutos donde los conferenciantes presentan su póster a los asistentes sin obtener ningún *feedback* de los mismos.
- En ocasiones veo pósteres: una de las últimas tendencias consiste en colgar los pósteres durante sólo unos minutos para discutirlos rápidamente y que desaparezcan completamente durante el resto del congreso.

Como se puede observar, en todas las modalidades comentadas no se consiguen los resultados esperados, haciendo que las expectativas de este tipo de sesiones sea mayormente baja. A su vez, esto provoca poco interés para enviar trabajos a este tipo de ponencia, siendo muchas veces el Comité Organizador el encargado de definir la modalidad final del trabajo enviado.

No sólo en los congresos relacionados con la informática se están preguntando si lo estamos haciendo bien [1,8]. De hecho diferentes investigadores de muchos ámbitos se han empezado a preguntar el verdadero valor de las sesiones de pósteres [11] y algunos de ellos abogan por eliminarlos en determinados casos.

Por el contrario, también hay diversos autores que apuestan por la calidad de los pósteres para que, al hacerlos atractivos, sean también un reclamo [2,12]. Y es que este hecho a veces se relaciona con la educación, basándose en la comparativa de lo que los profesores se encuentran en clase. Si se cambia una sesión tradicional de clase por una de pósteres en la que los alumnos puedan interactuar con ellos, ¿cuál es la atracción que tienen los estudiantes hacia esta nueva dinámica? En general, parece que las experiencias realizadas son positivas en este sentido [5].

En cualquier caso, el objetivo principal de una sesión de pósteres debería ser la discusión de las ideas que se presentan y el fomento del intercambio de impresiones entre el autor del póster y los asistentes al congreso. Parece importante también que el espacio donde se realice la sesión de pósteres sea unificado para todos ellos, ayudando así a que todos los trabajos se traten por igual por parte de los asistentes.

Adicionalmente, las sesiones de pósteres son el espacio ideal para fomentar el contacto entre los diferentes asistentes a congresos y jornadas, dado el carácter más distendido de las mismas. Pero, por las dinámicas generadas expuestas anteriormente, raramente se consigue.

Con el objetivo de mejorar el funcionamiento de las sesiones de pósteres en general y de las JENUI en particular, a continuación se expone la propuesta de ludificación que se diseñó e implementó como prueba piloto en las pasadas jornadas del 2015, explicando el funcionamiento de la misma y los actores que intervienen.

2. Ludificación de la sesión

En este apartado se describirán los elementos que forman parte del proceso de ludificación que se ha incorporado a la sesión así como el funcionamiento de la misma. Pero, aunque el concepto de ludificación es ampliamente conocido, merece quizá una breve referencia para su contextualización.

La ludificación (conocida por el anglicismo gamificación) es una estrategia cada vez más utilizada en el ámbito de la docencia pero también lo es en muchos otros entornos. Esta estrategia pretende ser un elemento de motivación de alumnado. Existen multitud de experiencias documentadas sobre su uso en el ámbito de la informática [3, 7]. Incluso ya se pueden encontrar comunicaciones que dan una visión panorámica de la aplicación del juego en la docencia universitaria de la informática [4, 5] y otras que realizan un análisis de la efectividad de la ludificación en este área [6].

En este caso, se pretende introducir la ludificación como un elemento de motivación y mejora de las dinámicas de las sesiones de pósteres en congresos científicos en general.

2.1. La sala y su preparación

Como se ha comentado anteriormente, la sala donde se realice la actividad debe ser espaciosa y proporcionada según la cantidad de pósteres o recursos que se exhiban. Se deben situar los pósteres con suficiente separación entre ellos como para que se puedan crear grupos de discusión espontáneos alrededor de cada póster.

La ludificación que se presenta para este evento tiene como prerequisite hacer coincidir la celebración de la sesión de pósteres con el momento en el que empieza una pausa para el café. Esto es así debido a que en este caso se utiliza como elemento de recompensa en el proceso de ludificación la bebida existente en el evento. Así pues, la sala se equipará con la comida y la bebida necesaria para dicha circunstancia.

2.2. Los elementos clave

Para realizar esta sesión ludificada de pósteres es necesario disponer de los siguientes elementos clave:

- Figuras recortables: Se preparan una serie de cartulinas con la representación o dibujo de una de las bebidas ofertadas en la misma sala. Cada cartulina se divide en tres partes diferenciadas como se representa en la Figura 1 y este modelo servirá para cualquiera de las bebidas existentes. Se preparan suficientes cartulinas para que todos los asistentes puedan disponer de entre una y dos figuras completas.
- Mesa de bebidas: Se ubica una mesa a modo de bar donde se podrán canjear las cartulinas por las

bebidas que soliciten los participantes. Si existe zona de comestibles no líquidos, esta zona será de libre acceso para todos los asistentes.

- Casa de empeños: Se reserva un espacio con esta etiqueta cuyo objetivo se comentará en el siguiente apartado.



Figura 1: Cartulina base para la ludificación de la sesión con los puntos de corte a realizar

2.3. Funcionamiento de la sesión

A continuación se describe el funcionamiento de la sesión de pósteres.

A cada uno de los conferenciantes se le reparte diferentes recortes de cartulina con la peculiaridad que nunca un mismo conferenciante dispondrá de los tres tipos de recorte. Seguidamente se sitúa a cada conferenciante delante de su póster y acto seguido se da por inaugurada la sesión de pósteres. Cada vez que el conferenciante reciba un comentario o un *feedback* destacable por parte de un asistente del congreso se le premiará con un recorte de cartulina. Así, cuando un asistente consiga los tres tipos de recorte que confeccionan la figura, podrá cambiarlos en la zona reservada de bebidas.

Hay que hacer notar que el hecho de que cada póster disponga únicamente de dos tipos de recortes provoca que los asistentes a la sesión deban interesarse por más de un póster para poder disponer de todas las piezas en conjunto. Por otro lado, dado que los asistentes desconocen a priori la situación de cada recorte, puede pasar que acumulen recortes repetidos y que, por tanto, deban incluso incrementar el número de pósteres visitados.

De la experiencia realizada con anterioridad es necesario resaltar que el hecho de no disponer de todas las piezas de manera rápida y de disponer de piezas repetidas, provocó de manera espontánea la creación de una zona de intercambios en la sala, fomentando pues, de manera colateral el diálogo y el intercambio de impresiones entre los asistentes.

Por otro lado, en caso de que alguna persona no pudiera reunir en un tiempo razonable todas las partes de la figura, y para evitar posibles deshidrataciones inoportunas, se instauró la Casa de Empeños. Esta zona de la sala permite obtener un vale por una bebi-

da a cambio de un objeto de valor del asistente, objeto que podrá ser recuperado posteriormente cuando éste reúna todas las piezas necesarias. Igualmente, este elemento también es útil para los asistentes que prefieren empezar la sesión de pósteres con el café o la bebida, para luego centrarse en el interés por los pósteres presentados.

3. Discusión

Sin duda, la ludificación basada en recompensa tiene ventajas respecto a otros tipos de ludificación basados más en la competición o en el juego cooperativo. La motivación extrínseca introducida en este tipo de experiencias y el hecho de definir un objetivo alcanzable en sólo tres pasos permite evitar la desmotivación del participante y mantenerlo activo a lo largo del evento.

Está claro que los asistentes a un Congreso tienen una clara motivación intrínseca por el mero hecho de asistir al acto. Pero también es cierto que ciertas partes de un Congreso pueden perder interés respecto a las más relevantes. El hecho de añadir una motivación extra puede ayudar a evitar tal circunstancia.

A su vez y contrariamente, muchas veces la introducción de recompensas puede producir un decremento del interés por el evento. En [4], Kohn afirma que las recompensas pueden provocar motivos suficientes para que las personas olviden el porqué realizan una actividad. Sin duda, éste se refiere más al proceso de la ludificación aplicada a la educación que no a un escenario como el presente, pero no hay que olvidar esta reflexión. Se espera pues que en una actividad ligada a un Congreso y con un público adulto, esta reorientación de la sesión de pósteres no conlleve esta problemática.

Por otro lado, el hecho de haber suficientes bebidas para todos elimina también el posible efecto adverso que implica una competición y, en vez de una hipotética ruptura de relaciones entre los participantes del evento, fomenta el intercambio y la colaboración entre ellos, como se evidenció con la aparición espontánea de la zona de intercambios.

Así pues, con la ludificación de la sesión de pósteres se ha conseguido cumplir con los dos objetivos definidos previamente antes de diseñar esta actividad: aumentar el interés por los recursos y pósteres presentados, y fomentar el ambiente de discusión y buen entendimiento entre los asistentes al Congreso.

4. Resultados obtenidos

La experiencia detallada en este artículo fue aplicada en las XXI JENUI en Andorra La Vella en 2015. Las imágenes de las figuras 2 y 3 corresponden a la celebración de este evento dentro del programa de las jornadas.



Figura 2: Imagen durante la sesión de pósteres.

La comisión de las JENUI realiza cada año una encuesta donde se pide a los asistentes una valoración de las jornadas. Los datos facilitados por la organización no contienen preguntas específicas pero sí se pide de modo abierto comentarios literales sobre aspectos que más se han valorado de manera positiva y negativa.

A partir del análisis de las encuestas obtenidas, se observa que un 25% de los participantes que contestaron la encuesta general sobre el funcionamiento de las Jornadas destacaron la sesión de pósteres como una experiencia novedosa y que permitió fomentar el diálogo entre los asistentes, así como el interés hacia los recursos y pósteres presentados. Los encuestados abogaban también para que esta idea pudiera ser implantada en otros eventos parecidos.



Figura 3: Sesión de pósteres concurrida

La mejora continua de las JENUI es sin duda un reto necesario para todos. La introducción de nuevas experiencias y el debate del funcionamiento de las mismas a modo de reflexión, debería también ser objeto de temática de debate y de envío de artículos con este objetivo.

Referencias

[1] Andrew J. Beamish, James Ansell, Jessica J. Foster, Kathryn A. Foster y Richard J. Egan. Poster Exhibitions at Conferences: Are We Do-

ing it Properly?. En *Journal of Surgical Education*, volumen 72 (2), 2015.

- [2] Joseph I. Boullata, Carissa E. Mancuso. A "How-To" guide in preparing abstracts and poster presentations. En *Nutrition in Clinical Practice*, volumen 22(6), pp. 641-646, 2007.
- [3] Alejandro Calderón y Mercedes Ruiz. Evaluación automática en dirección y gestión de proyectos software a través de un juego basado en simulación. En *Actas del Simposio-Taller de las XX Jornadas de la Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI 2014)*, pp. 11 – 18, Oviedo, 2014.
- [4] Francisco J. Gallego-Durán y Faraón Llorens-Largo. "¡Gamificad, insensatos!", *Actas de las XXI Jornadas de la Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI 2015)*, pp 240-247, Andorra La Vella, 2015.
- [5] Francisco Gallego, Carlos Villagrà, Rosana Satorre, Patricia Compañ, Rafael Molina y Faraón Llorens. Panorámica: serious games, gamification y mucho más. En *ReVisión (Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática)*, Vol. 7, nº 3, pp. 13-23, 2014.
- [6] Lilia García-Mundo, Juan Vargas-Enríquez, Marcela Genero y Mario Piattini. ¿Contribuye el Uso de Juegos Serios a Mejorar el Aprendizaje en el Área de la Informática? En *Actas de las Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI 2014)*, pp. 303-310. Oviedo, 2014.
- [7] Carina González González, Soledad Carreño y Alberto Mora. Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *ReVisión*, Volumen 8, número 1, 2015.
- [8] J.R. Goodhand, C.L. Giles, M. Waher y otros. Poster presentations at medical conferences: an effective way of disseminating research? En *Clinical Medicine*, volumen 11(2), pp. 138-141, 2001.
- [9] Alfie Kohn. *Punished by Rewards. The Trouble with Gold Stars, Incentive Plans, A's, Praise and Other Bribes*. Houghton Mifflin, Boston, 1999.
- [10] Robert Marino, Sandra Clarkson, Pamela A. Mills, William V. Sweeney y Stephen DeMeo. Using Poster Sessions as an Alternative to Written Examination—The Poster Exam. En *Journal Chemical Educ.*, 77(9), p. 1158, 2000.
- [11] Gabriele Salzl, Stefan Gölder, Antje Timmer y otros. Poster exhibitions at national conferences: education or farce?. En *Deutsches Ärzteblatt international*, 105(5), pp. 78-83, 2008.
- [12] David C. Shelledy. How to make an effective poster. En *Respiratory Care*, volumen 49 (10), pp. 1213-1216, 2004.