

Housing+ project. Bridging the Gap in Housing Studies

 gecon.es/housing-plus-project

Sergio Alloza

06/11/2020



Autor: Sergio Alloza

Revisor: Dr. Flavio Escribano



Introducción

A continuación se expone el contenido y la estructura del nuevo proyecto formativo, Housing+, en el sector de la vivienda y el campo inmobiliario, con fecha de inicio en Septiembre de 2020 y con duración de 36 meses finalizando en Agosto de 2023. Este proyecto se engloba dentro del marco Horizonte 2020, Erasmus+, convocatoria “*Cooperation for innovation and the exchange of good practices*”, específicamente en “*Strategic Partnerships for higher education*” con código KA203-7A2BBF39.



Erasmus+

En los últimos años, ciertos factores han impactado en el sector de la vivienda, dando forma a las siguientes necesidades:

- La revolución tecnológica da lugar a nuevos modelos de negocio, dinámicas de trabajo innovadoras, mayor conectividad y avances tecnológicos, lo que significa nuevas habilidades, especialmente digitales y diferentes formas de trabajar.
- Pandemia que como último factor añadido manifiesta la necesidad de adaptación a entornos online y globalizados, en términos de educación y habilidades o soft skills.
- La aplicación de la Tarjeta Profesional Europea para agentes inmobiliarios así como la Implementación de Directiva para la regulación de servicios financieros apelan a una mayor profesionalización en este sector, caracterizada por una regulación igualitaria entre los Estados miembros de la UE.
- Las lecciones aprendidas de la crisis financiera de 2007 obligan al sector de la vivienda a revisar las brechas de habilidades para no repetir los mismos errores en el futuro.
- La resolución del Parlamento de la UE sobre los derechos sociales reconoce la vivienda como uno de los pilares sociales de la UE y pide a los Estados miembros que cumplan el derecho a la vivienda adecuada garantizando el acceso a una vivienda asequible y de calidad. Con lo que se le está dando al sector la importancia que merece y poniendo en evidencia las necesidades comentadas.

Basado en estos desafíos, el objetivo principal del proyecto reside en mejorar las formaciones académicas sobre la vivienda y el campo inmobiliario entre los profesionales del sector, *stakeholders*, *policymakers*, educadores y estudiantes de diferentes disciplinas proporcionando materiales de formación como cursos, libros de texto y videos junto con una capa de gamificación y nuevas tecnologías.

Para ello el proyecto cuenta con un consorcio amplio e interdisciplinar donde colaboran desde universidades hasta empresas tecnológicas. En concreto los miembros del equipo son: Universitat Rovira i Virgili, de España, Uniwersytet Slaski, de Polonia, National University of Ireland Galway, en Irlanda, Union Internationale de la Propriete Immobiliere, de Bélgica, Luxembourg Institute of Science and Technology, de Luxemburgo y por último, Gecon.es Foundation.



Contenido

Los contenidos del proyecto se dividen en 6 tareas distintas, denominadas *Intelectual Outputs (IOs)*, repartidas entre los miembros del consorcio y con objetivos específicos relacionados con los objetivos globales anteriormente mencionados. Veamos de manera resumida cada IO:

IO1. Housing+ on-line set of OER.

El primer Interactua Output es el diseño y construcción de un curso virtual sobre vivienda y sector inmobiliario, consensuado internacionalmente, con 4 módulos formativos: “*Housing, human rights and the peaceful enjoyment of property*”, “*Housing tenures*”, “*Real estate stakeholders*” y “*Proptech*”. Además contará con elementos de gamificación para aumentar la motivación y la retención de los estudiantes.

El curso en línea de vivienda responde a la necesidad de abordar las brechas de habilidades dentro de la cadena de valor de la industria, sistematizando las necesidades y valores de la misma en las distintas áreas de la EU. Esto contribuirá a elevar la calificación y estándares educativos y en general lograr una mayor profesionalización dentro del sector de la Vivienda.

IO2. Guidelines for the implementation of gamification in HE practices.

En este IO se espera diseñar y construir una guía de gamificación para empoderar al profesorado y ayudar en el diseño y aplicaciones de gamificación en sus clases. Esperando así expandir el impacto beneficioso de esta técnica a nivel educativo, dentro del sector de la vivienda. Esta guía incluirá tanto un *State of the Art* de la gamificación

con ejemplos actuales y mejores prácticas así como el framework de gamificación que desde Gecon llevamos años utilizando con éxito: el *Gamification Model Canvas* (o GMC).



De esta manera, Housing+ cubre la prioridad horizontal de “Apoyar a los educadores, los trabajadores jóvenes, los líderes educativos y el personal de apoyo” y de “Educación abierta y prácticas innovadoras en una era digital”, contribuyendo así al desarrollo profesional de los educadores.

IO3. Gamified Mobile micro-learning platform.

Este IO consistirá en la elaboración de una plataforma gamificada de microaprendizaje móvil como una herramienta para promover el compromiso de los alumnos con Housing+ y ayudar a consolidar los contenidos del curso, como complemento del mismo.

De este modo se explorarán cómo las intervenciones de aprendizaje gamificado en línea pueden tener un impacto positivo en los resultados del aprendizaje y demostrar, de nuevo, cómo los elementos de diseño de juego pueden usarse como una herramienta para mejorar el compromiso, la motivación y la participación de los estudiantes a través de técnicas de aprendizaje experiencial / emocional.

IO4. Course book on “Housing studies”.

Tal y como se ha comentado, uno de los principales vectores de Housing+ es la necesidad de una perspectiva holística de los estudios de Vivienda que cubran una amplia variedad de asuntos interconectados relacionados con la vivienda. Esto es especialmente relevante en países con poca o ninguna tradición de estudios sobre vivienda. Por tanto, el libro de texto de este Intelectual Output, ligado al curso online, es un pilar fundamental para desarrollar y poner en marcha esta visión completamente nueva sobre los estudios de vivienda actualizados y a nivel europeo.

IO5. Documentary films on housing.

Se plantean aquí 2 películas o documentales sobre la temática del sector vivienda con el objetivo de potenciar la transferibilidad, conectando Housing+ a un gran público que se sienta atraído por el material audiovisual.

La primera película se basa en mostrar características básicas de vivienda, más allá de la propiedad, como la propiedad compartida y la propiedad temporal, con un formato de “producción multimedia viral”, mientras que la segunda película tratará sobre patologías habitacionales: turistificación de la vivienda, ocupación ilegal, vivienda vacía y vivienda precaria, con un formato de “Cortometraje”.

IO6. Seminar “Condominium under the microscope”.

Por último, este Intelectual Output responde a la creciente demanda de formación específica sobre condominios, según la *International Union of Property Owners* (UIPI) y está mayoritariamente dirigido a profesionales inmobiliarios. El contenido del seminario tendrá relación con el contenido del curso online y del libro de texto, pero esta vez más orientado a una experiencia formativa corta con el objetivo de cubrir las necesidades de formación en los grupos objetivo del proyecto, para diferenciar y reconocer los diferentes tipos de edificios de unidades múltiples (propiedades compartidas) que actualmente conviven en la UE.

Millennials waiting for the property market to crash so they can finally afford their first home:



Por otra parte comentar también la configuración de distintas actividades como reuniones de formación interna sobre distintas disciplinas, reuniones de seguimiento del proyecto o participación en eventos de carácter internacional (como por ejemplo, International conference *Housing in the EU* o *Brussels Housing Stakeholders' Event*) como complementos a los IOs con el objetivo de bien divulgar el proyecto a un público ajeno al mismo como la formación y enriquecimiento profesional de los integrantes del proyecto.

Debido a la configuración de los distintos IOs como núcleo formativo del proyecto, el impacto esperado es abordar la brecha de habilidades presentada así como elevar los estándares de calificación y educación para lograr una mayor profesionalización dentro del sector de la vivienda, acompañada de nuevas tecnologías y de una manera divertida y motivante gracias a la presencia de la gamificación.