

Arte, Diseño y Comunicación. Un modelo de innovación para las publicaciones de divulgación científica y/o cultural basadas en la calidad editorial

Art, Design and Communication. An innovation model for scientific and/or cultural publications based on editorial quality

MANUEL-FERNANDO MANCERA-MARTÍNEZ

Universidad de Sevilla

Departamento de Dibujo

mancera@us.es

<https://orcid.org/0000-0001-7950-8859>

DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/9788447231003.135>

Pp.: 2968-2989



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

Poniendo en contexto la proyección profesional del diseñador/editor

Durante el segundo cuatrimestre del curso 2019/2020 se ha realizado un Ciclo de Mejora en el Aula (CIMA-Improvement Cycles in Classroom-ICIC), de 30 horas, con los alumnos matriculados en el grupo 2 de la asignatura *Arte, Diseño y Comunicación*, del *Grado en Bellas Artes*. La innovación se ha centrado en la experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo (Experiential Learning). Estos alumnos escogen la asignatura como optativa en cuarto curso y en un 95% no tienen conocimientos previos en torno a la materia ni al uso de software específico.

Diseño previo del CIMA

Con antelación al propio devenir, que nos ha llevado el estado de alarma decretado por el Estado Español por el COVID-19, se plantearon estas estrategias para diseñar nuestro CIMA en el presente curso 19-20 en la asignatura *Arte, Diseño y Comunicación* (en adelante ADyC).

Conexión con el proceso previo

El primer CIMA que hice en mi vida fue el curso pasado 2018-2019 con motivo de encontrarme en el FIDOP.

Las conclusiones básicas que se extrajeron entonces, y que han quedado recogidas en el libro de las jornadas *Ciclos de mejora en el aula. Año 2019. Experiencias de innovación docente en la Universidad de Sevilla*, son:

- A) 1. Teoría aplicada a la práctica. 2. Involucrar al alumnado en toma de decisiones. 3. Desarrollo de proyectos profesionales como entidad conformadora del conocimiento aplicado.
- B) La máxima que se extrae del CIMA anterior es que cuando se involucra al alumno en un modelo real, su

Ciclos de Mejora en el Aula (2020). Experiencias de Innovación Docente de la US



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

modo de implicarse y relacionarse con la materia, es más satisfactoria y gratificante para todas las partes.

En relación al nuevo CIMA del doble de horas vamos a tener en cuenta como punto de inflexión, que los dos meses finales del curso (30 horas) el trabajo en el aula se ha desarrollado de manera autónoma por el alumnado consiguiendo que, con ello, se aproximen al modelo que vivirán en pocos meses en torno a su profesión. Debido al COVID-19 precisamente esta condición de autonomía se verá reforzada y se podrán evaluar más concienzudamente los resultados del propio modelo de gestión.

A) MODELO 19-20: Puesto que hemos ido depurando a lo largo de los años las distintas cuestiones a tener en cuenta, este año mantendremos todo lo que de positivo extrajimos del CMD del curso anterior. Además de implementar las nuevas fórmulas que se han identificado al analizar las autoevaluaciones de los grupos de años anteriores y extraer nuevas consideraciones que evaluaremos este curso.

B) Al incorporar el modelo online en estas circunstancias se va a tener en cuenta el feed back que queda recogido a modo de diario electrónico. Con él adquiriremos las destrezas propias para tramitar o gestionar los recursos digitales haciendo consultas / encuestas previas y en consecuencia aplicar una herramienta u otra de manera más apropiada.

El CMD del curso anterior también se desarrolló en la asignatura ADyC en la que vengo siendo coordinador y docente de los tres grupos existentes, desde hace varios cursos, por lo que he ido adaptando (aunque los programas docentes no puedan ser modificados fácilmente) el proyecto a condición de trabajar con el modelo Design Thinking. No obstante, como sabemos, cada año las casuísticas son diferentes dependiendo del alumnado que nos llegue y los conocimientos previos, destrezas, actitudes y desarrollo curricular que traigan.



La calidad editorial como músculo impulsor de un producto profesional.

Antes de analizar los distintos parámetros evaluables en la materia se deben conocer referentes críticos, estéticos, históricos y técnicos sobre los que construir al futuro profesional en el ámbito del diseño gráfico y la edición.

Mapa de contenidos

En relación al ciclo de mejora se van a procesar los distintos parámetros técnicos y estéticos en la producción digital de contenido editorial (sin abandonar referencias propias de la producción analógica sin las cuales aún no se comprenderían algunos procesos que se interpolan en el formato digital).

De manera implícita o explícita se tratarán en el CIMA aspectos esenciales en relación a la maquetación y diseño de una publicación en la que intervengan procedimentalmente los recursos técnicos propios de los distintos softwares aplicados (Adobe InDesign, Illustrator y Photoshop); conceptualmente abordaremos los aspectos compositivos y la adecuada intervención para procesar los datos del briefing propuesto y resolver las distintas cuestiones planteadas de la manera más correcta tanto constructivamente como intelectualmente; de manera actitudinal nos centraremos en cómo abordar los distintos problemas técnicos, resolución de conflictos entre concepto y desarrollo y la funcionalidad de un modo de ver la realidad que nos enriquece profesionalmente.

Mi intervención debe comprenderse como catalizador de métodos y modelos que los empodere y profesionalice siendo además de eficaces, eficientes. En esta variante online las indicaciones previas son la guía para construir un producto final de calidad adaptado a las nuevas tecnologías y los recursos técnicos con que se desenvolverá posteriormente en el mundo laboral.

Ciclos de Mejora en el Aula (2020). Experiencias de Innovación Docente de la US



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

Es decir, mi ayuda va encaminada a agilizar e intelectualizar procesos mecánicos.

Para ello el alumnado debe aprender a empatizar con distintos puntos de vista dentro del conjunto de parámetros evaluables en los ítems de un proyecto de diseño gráfico, editorial o creativo.

Conceptuales: Identificar y procesar ítems de calidad en productos donde intervenga la ilustración y la maquetación.

Procedimentales: repetir (mismas herramientas en distintos proyectos) conlleva reforzar el aprendizaje automatizando el proceso de manera intelectual.

Actitudinales: Validar el conocimiento mediante búsqueda de ejemplos reales.

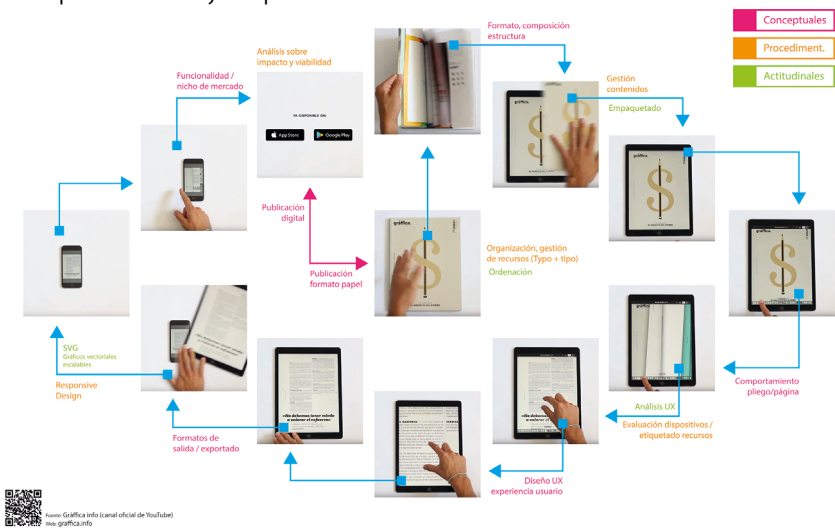


Figura 1. Mapa de contenidos publicación impresa v. digital

Aunque han sido varios años que han estado trabajando con herramientas digitales, y se supone que son la generación formada en TIC, sin embargo no son capaces de procesar el lenguaje informático como un lenguaje más.

Saben que para aprender un idioma lo lógico y productivo es, además de aprender vocabulario, hablar con nativos. Sin embargo, en el aula, en cuanto acaban las horas de docencia no asimilan que la sedimentación del conocimiento en el aula se produce en los talleres; refrescando los conocimientos para reforzar con ello los atajos de teclado o condiciones/fórmulas que hay que aprenderse para hacer algo que sin este método, puede ser el doble o el triple de tiempo y esfuerzo, sin contar los problemas ulteriores que se pueden sobrevenir.

Con el aula online la aplicación de recursos está siempre disponible y, por tanto, es más llevadero o autónomo y dedicado en relación al propio devenir de cada uno de los alumnos.

Dentro de los distintos parámetros que se trabajan en la materia uno de ellos es el estético. Si bien no es condición para que un producto funcione mejor se les identifican aquellos productos que por su tratamiento formal, posicionamiento en el sector y relevancia de contenido tiene mayor interés y, por tanto, donde debemos incidir para potenciar nuestra competitividad como profesionales en el sector del diseño al que nos vamos a dedicar.

No obstante, sin ahondar en el proceso creativo y de estética propios de una publicación, pues cada autor puede procesar los datos y trabajarlos con sus conocimientos para producir un producto personal que pueda adecuarse a un nicho de mercado concreto, sí es lógico para la materia, ya que, en Diseño, el producto no lo es por “artístico” sino por conseguir solucionar problemas. Y esos problemas deben ser parámetros que en el brief, además de solucionarse, se deben adaptar a normas, e intereses sociales y económicos concretos y pertinentes.

Ciclos de Mejora en el Aula (2020). Experiencias de Innovación Docente de la US



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

Del mismo modo que se hacía en el aula, en este formato online se les identifican productos, marcas y contenidos con un amplio abanico de posibilidades siempre trabajadas dentro de los parámetros de calidad que se presuponen.

La asignatura se construye en torno a realidades que ya están implantadas de años anteriores. Con ello, al hacerlos partícipes, se consigue que la dedicación y el interés no decaiga en ningún momento en el aula. No obstante, en su versión online el control y dedicación de cada uno a la entrega y trabajo del material es un poco más difusa.

Para ello en relación a los distintos proyectos que se plantean se les incentiva en relación a un contenido real que repercutirá en sus currículos y, por ende, en el colectivo social en el que se desarrolle dicha actividad:

Proyectos: 3. Currículo / 5.- Orla / 6.- Book profesional / 7.- Maquetación patrones de repetición / 8.- Prototipo de TFG / 9.- Gestión de recurso gráfico abierto a concurso / 10.- Felicitación Semana Santa / 11.- Felicitación fiestas Feria de Abril / 12.- Libro ADyC (este año dedicado a V Centenario de la Circunnavegación) / 13.- Plataforma de divulgación ISSUU profesionalizada

No obstante, en este estado de alerta en el que el Estado ha suprimido o cancelado los festejos de la primavera se ha considerado eliminar los proyectos 9 al 11. Estos han sido sustituidos por diseños con mensajes de apoyo y ánimo.



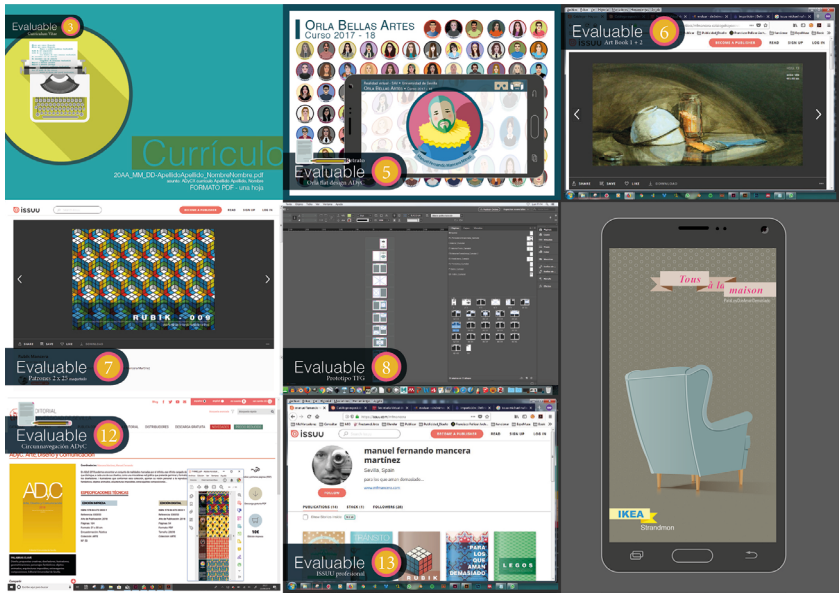


Figura 2. Proyectos propuestos

Mediante estas propuestas se abre un amplio abanico de posibilidades para desarrollar personalmente distintos formatos de carácter académico, profesional, cultural y de difusión siempre atendiendo a los requisitos mínimos que solicita la sociedad en la que nos encontramos. De este modo cada proyecto se aplica, desde una formulación personal, al nicho de mercado que el alumnado considere más idóneo u oportuno haciendo que su crecimiento personal y profesional sea exponencialmente eficiente.

Al llevar todos los trabajos del aula a un formato real (Libro publicado con ISBN; Revista publicada con ISSN; Orla que se hace pública en distintas plataformas; TFG por ser obligatorio su creación y publicación; etc) de manera obligada conocerán de primera mano los contratiempos, necesidades, recursos a usar, modelos de ayuda en caso de necesidad, etc.

De este modo, el conocimiento de los distintos formatos, tanto en papel como en digital, serán el eje vertebrador sobre el que construir una fórmula fiable de reconocimiento crítico para desenvolverse en el mercado laboral.

Modelos metodológico ideal y posible secuencias de actividades

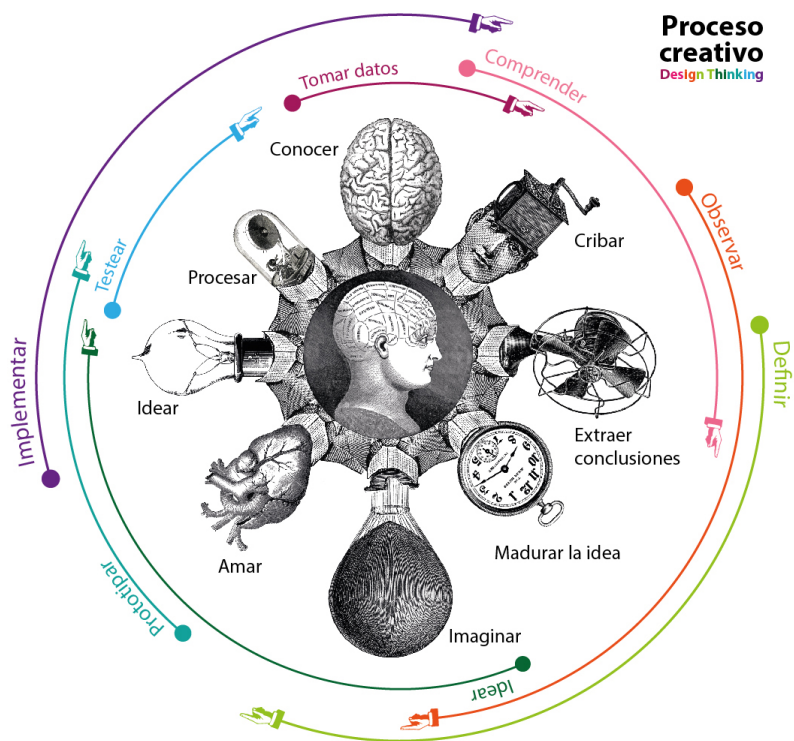
En realidad, la diferencia entre el ideal y el real tan sólo hay falta de tiempo y conocimientos previos.

Si el alumnado trajera los conocimientos que se les presupone del resto de asignaturas digitales del Grado podríamos avanzar más rápidamente.

Con el ideal los alumnos trabajarían desde el primer día con las herramientas produciendo proyectos íntegros. El posible hace que al menos la mitad del cuatrimestre (30 horas) se pueda destinar a este “ideal” una vez destinado el 50% inicial a preparar y motivar al alumnado en una dirección creativo/constructiva.

En la fase online dependerá, no obstante, de la dedicación y compromiso para reconocer, tramitar y validar los distintos recursos digitales y técnicos que se les oferte.

Por tanto, y teniendo en cuenta que la autonomía del alumnado en esta propuesta es total, la teoría se procesará en relación a la adecuación de sus estimaciones y devengará en dominar y conocer los distintos parámetros técnicos y estéticos con que puede contar a la hora de procesar cualquier proyecto.



nemos indicado anteriormente. y b

Como hemos indicado anteriormente, y basándonos en un diseño estratégico del conocimiento, la granularidad de la diversificación práctica, por abundamiento, los posiciona exponencialmente en cuanto a generar criterios de calidad en el propio modelo de trabajo. Este modelo incluso les va proyectando en su capacidad de producción, consolidando la economía creativa propia de la idiosincrasia de la materia.

Secuencia de actividades

El planteamiento final de actividades/proyectos desarrollados en el período en el que se han aplicado las 30 horas muestra la evolución y el tejido productivo dentro del conocimiento estratégico diseñado para la innovación:

Tabla 1: Cronograma

Sesión	Actividad	Descripción
1 (2 horas)	1 Contacto	Sondear al alumnado con un correo inicial para validar la interconexión.
	2 Información	Informar de los contenidos y el modelo a seguir para continuar con la materia en formato online.
	3 Sondeo InDesign	Diseño de Kahoot para sondear herramientas útiles y protocolos de actuación
2 (2 horas)	1 Evaluar conocimientos InDesign	Consultar según modelo gráfico las distintas partes que conforman estratégicamente el pliego en una publicación.
	2 Extracción conclusiones	Propuesta de consultas a editoriales y ediciones. Posterior envío de conclusiones.
3 (2 horas)	1 Exponer contenidos	Propuesta de idea gráfica con que concretar los distintos proyectos
	2 Aplicación gráfica	Crear bocetos geométricos adaptados a las herramientas digitales para procesar los distintos gráficos propuestos
	3 Testear	Revisión de la gráfica para su correcta implementación
4 (2 horas)	1 Flat Design	Visionado de videotutoriales para adquirir destrezas propias del concepto flat design
	2 Sondeo Illustrator	Diseño de Kahoot para validar los conocimientos adquiridos tras la visión de los videotutoriales
5 (2 horas)	1	Se propone la búsqueda de publicaciones de cualquier carácter para conocer gustos, tendencias y/o estilos personales
	2	En el proceso de feed back se enviarán proyectos de máxima calidad para que identifiquen modelos testados y validados por el público
6 (4 horas)	1 Analizar contenidos	Puesta en común sobre los referentes extrayendo conclusiones

7 (4 horas)	1 Implementación	Diseñar la publicación atendiendo a los mínimos criterios de calidad (estilos de párrafo, numeración de página automática, etc)
	2 análisis	Se analizarán a posteriori las distintas composiciones y la gestión de recursos para su diseño
8 (10 horas)	1 Diseños personalizados	Estudio y gestión de los distintos parámetros de calidad aplicados a la singularidad de cada proyecto personal.
9 (2 horas)	1 Autoevaluación	Identificación de habilidades y destrezas conseguidas para identificarse como profesionales en el sector del diseño gráfico.
	2 Posicionamiento	Valoración introspectiva hacia un perfil profesional con carácter evolutivo. Conocimientos adquiridos y proyección de futuro.

Seguimiento de la evolución de los modelos mentales de los estudiantes: Valoración introspectiva hacia un perfil profesional con carácter evolutivo.

En relación a los productos/proyectos que se crearán se les hace una encuesta que, tras tomar conciencia de lo que es la materia, nos ayudará a estructurar un esquema mental que valide los conocimientos, pero a su vez les haga reflexionar sobre los distintos protocolos a tener en cuenta para que un producto profesional salga al mercado con la máxima calidad.

Tabla 2: Cuestionario inicial y final para evaluación de conocimientos

Cuestionario inicial y final
1. ¿Qué es una edición?
2. ¿Qué es una publicación?
3. ¿Se deben diseñar diferentes ediciones dependiendo del tipo de publicación?
4. ¿Se deben considerar los mismos parámetros para una publicación en papel y en digital?
5. Según el formato de salida ¿qué aspectos más relevantes son los destacados?

Para evaluar el cuestionario se tienen en cuenta, para la escalera de aprendizaje, cinco niveles a razón de:

Tabla 3: Identificación de errores y soluciones

Niveles respuesta	Escalera de aprendizaje
Nivel 1	No sabe / no contesta
Nivel 2	Error conceptual
Nivel 3	Identifica parámetros correctos e incorrectos, pero no aprecia diferencias técnicas
Nivel 4	Reconoce niveles de producción sin procesar el contenido
Nivel 5	Desarrollo sintético y reflexiones propias de un conocedor del ámbito editorial

En esta ocasión la escalera se hace al comienzo de su período autónomo, recogiendo en la misma si la fase

teórica ha sido asimilada. Al pasar la segunda escalera, una vez generado el acercamiento real al producto, más allá de los datos, se identificará, por tanto, si realmente han sido asimilados los conocimientos.

CMYK o RGB; presentación en tiempo y forma; formatos y composición; revisión de contenido. Estos y otros muchos parámetros que se van construyendo a diario hacen que podamos (al pasar lista diaria y sondear el trabajo personal de cada uno) extraer un gráfico de evolución global y personalizado.

Sobre el seguimiento de los aprendizajes, para la peculiaridad de mi materia lo adecuado es el seguimiento de viabilidad en la trazabilidad de los ítems a cumplir para que el producto cumpla con el brief propuesto. Es decir, en los proyectos que se ejecutan en el ámbito del diseño, la propia producción nos dará las claves de comprensión y adquisición del conocimiento. A veces el alumnado ante una pregunta puede sopesar cuestiones teóricas que la realidad le ofertaría su respuesta con tan sólo procesar el hecho.

Ese propio proceso intelectual *in itinere* es más eficaz que la propia disertación aplicada únicamente a la teorización.

Por ello es más recurrente, en el área que nos compete, recoger los resultados (que no producen equivoco alguno) desde el propio producto. Como ejemplo: se podría plantear qué requisitos debe cumplir una publicación para publicarla en papel o digital. La esencia radica en el uso de sangrado. Este proceso, teóricamente es más complejo que el desarrollo de un formato condicionado al brief. El diseño en sí nos aporta teoría, práctica y testeo.

Con la creación de esa autoevaluación permanente, el alumnado toma conciencia a diario de si su proyecto está bien encaminado o debe reformularse.

En relación con el modelo mental que se proyecta en el colectivo, dependiendo de cada caso, la experiencia nos dice que unos alumnos gestionan el aprendizaje a priori, desde la propia teoría, y otros en la práctica, donde se aplica la teoría en el proyecto en sí. De un modo u otro, al cerrar el círculo del modelo cognitivo que apoyamos en el método Design Thinking se constata que el aprendizaje se basa en la eficiencia de un desarrollo teórico-técnico-práctico que resuelve todos los planteamientos iniciales.

Al final el documento de autoevaluación personal de todos nos aporta una reflexión que no tiene dobleces. Su aproximación a la reflexión de los micro-seminarios (Bain, 2007) son un referente que ellos mismos van comprobando y mejorando al observar en el cronograma genérico cuál es su evolución.

El caldo de cultivo en mi aula, del que estoy muy orgulloso es el de trabajo InColectivo.

Que quiere decir que, de manera individual se construye y colectivamente se suma.

Construyendo profesionales del sector editorial

Con intención de incentivar y poner en valor el posicionamiento y discurso del propio egresado se diseñó, aún estando en el modelo presencial, un micro-seminario al que asistieron como ponentes 8 alumnos del curso anterior. Esta acción contribuyó a clarificar aspectos puntuales que se plantearon en el debate final. Los propios alumnos pudieron advertir y consolidar ciertas cuestiones conceptuales que, aun no siendo conscientes de su necesidad, les

Ciclos de Mejora en el Aula (2020). Experiencias de Innovación Docente de la US



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

posicionaría en un futuro como profesionales para desenvolverse con soltura dentro del ámbito del diseño gráfico.

Una vez decretado el estado de alarma, este año, nos vimos forzados a desarrollar las clases en formato online.

Siguiendo las directrices didácticas de la Red de Formación e Innovación Docente (REFID), hemos tomado como guía la realización del diario de investigación (Latorre, 2005). Gracias a este recurso hemos podido observar el latido dentro del propio avance formal del curso. Esta acción, que no había sido tenida en cuenta en el curso anterior por ser un modelo presencial, tal vez, y gracias a las circunstancias, nos ha servido para tomarla como un recurso a continuar utilizando. Con ello se han podido estructurar con mejor concienciación aspectos que, en este modelo online, tal vez podrían haberse pasado por alto.

Caben destacar algunas particularidades observadas en este proceso:

1. El alumnado, asumía más prontamente la necesidad de desarrollar el concepto de aula invertida (Bergmann y Sams, 2014), acudiendo a las salas virtuales diseñadas con Blackboard Collaborate Ultra de una manera más eficiente y cuestionando y argumentando mejor sus conceptos.
2. En tanto en cuanto, el recurso de compartir pantalla era algo interactivo, el aprendizaje era mayor al poder exponer al colectivo las soluciones puntuales, atajando problemas, en los diseños particulares del alumnado.
3. La asistencia a las clases virtuales no decayó en ningún momento. Exceptuando problemas concretos en algún momento determinado por problemas de conexión, todas ellas fueron dinamizadas y fructíferas.

- 4. Personalmente, la interacción de mis aclaraciones fueron recogidas con mejor conciencia al evaluar el alumnado, entre unas y otras cuestiones planteadas, las múltiples posibilidades que ofrecían los distintos recursos técnicos.

Todo este protocolo de actuación se hace latente al contrastar los datos obtenidos entre la primera encuesta y la efectuada al final de curso. Con esta escalera de aprendizaje (Porlán, 2017) realizada a 20 personas de las 27 que conforman el total de alumnas y alumnos del grupo 2. Se constata que, una vez han obtenido los referentes iniciales sobre los que construir los conceptos, es más positiva la evolución. En cuanto a la evaluación de este aprendizaje se presenta como referente el análisis por categoría de las respuestas del cuestionario inicial y final para la pregunta tres del cuestionario: ¿Se deben diseñar diferentes ediciones dependiendo del tipo de publicación?

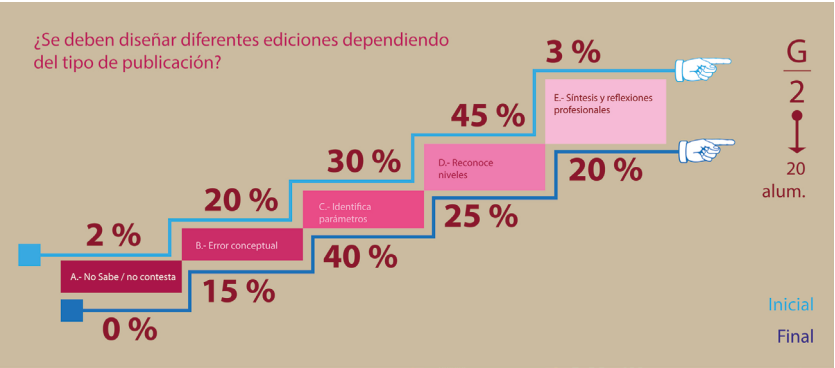


Figura 4. Escalera de aprendizaje de la pregunta tres del cuestionario.

Aula abierta. Aprendizaje personalizado

Mediante estas ocho propuestas se abre un amplio abanico de posibilidades para desarrollar personalmente distintos formatos de carácter académico, profesional, cultural y de difusión siempre atendiendo a los requisitos

mínimos que solicita la sociedad en la que nos encontramos. De este modo cada proyecto se aplica, desde una formulación personal, al nicho de mercado, que el alumnado considere más idóneo u oportuno, haciendo que su crecimiento personal y profesional sea exponencialmente eficiente.

De manera genérica todos estos productos (proyectos propuestos en la asignatura), en mayor o menor medida, conlleva una interacción antes, durante o después de las clases para promover el debate colectivo, ya sea por la gestión técnica, estética o metodológica.

Todos los proyectos que aquí se exponen y se han listado con anterioridad no tienen un cronograma estanco ya que el desarrollo de estos está condicionado al aprendizaje personal que cada cual proyecte sobre su trabajo individualizado. No obstante, la trazabilidad con se tiene generada la propia estratificación, hace que, para poder desarrollar un elemento, con anterioridad se deba haber procesado el proyecto anterior, para una comprensión y desarrollo más fluido y funcional, puesto que los mismos están diseñados para una evolución técnica basada en el conocimiento de las herramientas.

Evaluación de resultados

Al final de cada clase y al inicio de la siguiente hacemos un pequeño debate (Pozo, 2008) para sondear y extraer conclusiones que nos permite saber en qué hay que profundizar, y por ende, los recursos son tratados en relación a esa rueda de reconocimiento.

Con el modelo de micro-seminario reflexionamos en el colectivo. Reforzando y materializando aspectos concretos que profundizan en aspectos profesionales.

Ciclos de Mejora en el Aula (2020). Experiencias de Innovación Docente de la US



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

Tal y como hemos ido desgranando, en la singularidad de proyectar el aprendizaje en un modelo práctico basado en proyectos reales, a identificación colectiva del proceso creativo en el propio producto final hace que el diseñador pueda valorar y evaluar personal y colectivamente qué ha aprendido y cómo ha sido su proceso de aprendizaje.

Por ello, como última petición en el curso se les solicita una autoevaluación final descriptiva (análisis y exposición justificada de la evolución sufrida por el alumnado a lo largo del curso) en la que deben quedar recogidos:

- a) Con qué conocimientos previos a la materia entraron.
- b)Cuál ha sido su evolución.
- c) Por qué consideran que son competitivos/competentes dentro del mercado laboral.
- d) Qué les ha resultado más complejo.
- e) Con qué software se han encontrado más resueltos.
- f) Qué mejorarían o implementarían en la asignatura para que los futuros compañeros puedan crecer intelectual y profesionalmente.

Las respuestas a dichas cuestiones, que quedaban implícitas en la evaluación final descriptiva, nos arrojan un claro camino para afrontar nuevas propuestas educativas basadas en criterios de innovación y que, en porcentaje, son extraídas de las 27 realidades que conforman el grupo 2 de ADyC:

- a) El 95% no tiene conocimientos previos.
- b) 100% satisfactoria y gratificante.
- c) 80% piensa que se siente capacitado para desarrollar productos profesionales. El 20% restante considera necesario reforzar conceptos.
- d) El 90% considera complejo, por no ser un lenguaje al uso, el adaptarse al método de trabajo ADyC en el que prima la eficiencia para ser eficaces controlando



atajos de teclado y recursos generales. Un 5% señala que les ha costado entender la funcionalidad de algunos recursos para desarrollar el método.

- e) 90% Adobe Illustrator; 100% Adobe Photoshop; 5% Adobe InDesign.
- f) La gran mayoría se queja de no poder desarrollarse personalmente al carecer del tiempo suficiente para, en 4 meses, además de aprender las distintas herramientas, poder implementarlas en una estética personal.

Proyectar experiencias como modelo de mejora

Proyectar, haciendo visible al colectivo, el trabajo individualizado del alumnado (compartiendo ventana de la aplicación en Blackboard Collaborate Ultra) ha promovido una aceleración en el aprendizaje. La solución a los problemas personales ha sido acogida con más calidez que aprendiendo lo mismo sobre un modelo cerrado. La particularidad del trabajo personalizado ha atajado los mismos problemas que se hubieran podido procesar en un elemento estándar pero se aprecia más cercano al colectivo al ser considerado más posible/creíble.

En relación con el mapa de contenidos se tendrán que reforzar algunas puntualizaciones que, a priori, favorezcan el asentamiento de conceptos, ya sea mediante identificación de modelos en uso o con reconocimiento de elementos útiles en entornos reales.

La realización del curso de iniciación y, este año, el ciclo de mejora, con la puesta en común y la variabilidad cognitiva de los distintos docentes ha enriquecido enormemente el modo de enfocar la proyección pedagógica. Nos ha servido para dinamizar el aula, adaptando los proyectos a intereses que susciten inquietud y amplíen el grado de satisfacción en el binomio diseño-aprendizaje.

Ciclos de Mejora en el Aula (2020). Experiencias de Innovación Docente de la US



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

Constatar que la evaluación exclusiva sobre los proyectos (donde está implícito el reconocimiento ideológico de la teoría aplicada) es el músculo creativo que pone en funcionamiento el carácter profesional que se deriva del proceso intelectual sobre el que se sustentan los mismos. Con ello es más identificable el grado de asimilación de conceptos en cuanto que el proyecto reúna y valide cuantos más ítems propuestos en el brief. Este modo de evaluar es totalmente democrático en cuanto que, con independencia del referente estético sobre el que se desarrolle, cumple con los objetivos propios de cada propuesta.



Palabras Clave: Arte, Diseño y Comunicación; Grado en Bellas Artes; docencia universitaria; experimentación docente universitaria; Diseño Gráfico y editorial

Keywords: Art, Design and Communication; Degree in Fine Arts; University Teaching; University Teaching Experimentation; Graphic Design and Publishing

Referencias bibliográficas

- Bain, K. (2007) *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Valencia: PUV Publicacions de la Universitat de València.
- Bergmann, J. y Sams, A (2014) *Dale la vuelta a tu clase. Lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar*. Madrid: SM Biblioteca Innovación Educativa.
- Finkel, D. (2008) *Dar clase con la boca cerrada*. Valencia: PUV Publicacions de la Universitat de València.
- Latorre, A (2005) *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Graó
- Porlán, R. (Coord.) (2017) *Enseñanza universitaria. Cómo mejorarla*. Madrid: Morata.
- Pozo, J. I. (2008). *Aprendices y maestros. La psicología cognitiva del aprendizaje*. Madrid: Alianza Editorial.