

MEMORIA DE EJECUCIÓN
Curso 2018-2019

PROGRAMA DE MEJORA DE LA CALIDAD – PLAN ESTRATÉGICO GENERAL
2018-2019
PLANES DE MEJORA E INNOVACIÓN

Acción: PROPUESTAS DE CARÁCTER INSTITUCIONAL PARA LA
INNOVACIÓN EN LA ORGANIZACIÓN DOCENTE

Denominación del Proyecto:
"Digitalización de documentación para el apoyo en el aula"

Código: ID2018/026

Relación de los miembros del equipo

Dr. Antonio Navarro Fernández
(Coordinador)
Dr. Eusebio Sánchez Blanco
Dr. José Fuentes Esteve
Dr^a. M^a Concepción Sáez del Álamo
Dr^a. M^a Reina Salas Alonso
Dr. Carlos Pérez Pérez-Serrano
Dr^a. Úrsula Martín Asensio
Dr. Beatriz Castela Santano
Miguel González Díez

ATT: VICERRECTORADO DE DOCENCIA
COMISIÓN DE FORMACIÓN PERMANENTE

El proyecto solicitado tenía la finalidad de mejorar la planificación y el desarrollo de programas docentes del área de Dibujo en las enseñanzas del Grado en Bellas Artes y en consecuencia, mejorar la organización docente del Departamento de Historia del Arte-Bellas Artes. Para ello, en la solicitud de este proyecto planteamos una serie de objetivos específicos.

Fueron los siguientes:

Cámara de fotos y proyector

- Capturar y digitalización de los trabajos de los alumnos en el propio aula. Con fines específicos concretos que entendemos se ajustan a los programas docentes de cada asignatura vinculadas a este proyecto. Manipulación de la cámara fotográfica, uso adecuado de la luz para el fotografiado de trabajos bidimensionales y tridimensionales. Análisis de los tipos de exportaciones del archivo fotográfico-digital.
- Manejar programas específicos para el retoque de las imágenes en función de las necesidades de uso posterior de dichas capturas: papel, espacio web, app vinculadas al medio.
- Optimización del tiempo en el aula con la presentación de trabajos y desarrollo fluido con el uso del proyector en las aulas taller, sin la necesidad de trasladarse al edificio principal dónde se encuentran las aulas informáticas, con un alto índice de reservas dado que son compartidas entre Psicología y BBAA.

Esto permitirá renovar ocho asignaturas en el área de Dibujo, con repercusión en la asignatura Trabajo Fin de Grado, dotando a sus programaciones de contenidos actuales e innovadores para el alumnado, facilitando las actividades prácticas con material adecuado e impulsando así la participación activa del estudiante en los modos de creación de imagen en el arte contemporáneo.

- Aplicar las metodologías previstas para estas asignaturas Tipo 2.2, altamente experimentales/instrumentales, pudiendo poner en práctica las actividades formativas planificadas por los profesores en la Guía y el plan

de trabajo que debería seguir cada estudiante para alcanzar un alto grado de resultados de aprendizaje y mejorar su rendimiento académico.

- Desarrollar metodologías novedosas para una enseñanza adecuada en habilidades prácticas sobre el aprendizaje de los nuevos modos de creación de imagen con las TIC aplicadas al campo artístico. Generar materiales docentes apropiados para estas asignaturas, ya que no existe documentación específica al respecto, mejorando así los materiales didácticos.
- Propiciar la captación de estudiantes mediante la incorporación y utilización de nuevos recursos y herramientas que formen parte sustancial de las programaciones y que respondan a la realidad profesional del panorama creativo actual.

En definitiva, la incorporación de nuevos materiales y herramientas de dibujo, dentro de programas de trabajo innovadores, supone la exploración de nuevos caminos hacia la creación en el ámbito del dibujo y de la obra gráfica, objetivo fundamental en el Grado en Bellas Artes.

Podemos indicar que, a lo largo de estos últimos años gracias al Programa de Innovación Docente, el apoyo de Departamento de Historia del Arte-Bellas Artes y del Instituto Universitario de Investigación en Arte hemos ido cubriendo algunas de las necesidades propias del aula.

La base fundamental de los *proyectos de innovación* es enriquecer la práctica docente con recursos novedosos que hagan de la enseñanza un medio de conocimiento flexible y que redunden en un claro beneficio para el aprendizaje del estudiante. En las enseñanzas artísticas en particular, se trata además de proveer de herramientas de uso en el ámbito de la creación y desarrollo de nuevas habilidades cognitivas para un crecimiento adaptado al mundo creativo individualizadas, dinámicas personalizadas y métodos artísticos claros que puedan satisfacer las necesidades de los alumnos en los diferentes niveles de formación que nos podemos encontrar en un mismo curso.

Ante el gran número de alumnos que deciden acercarse a las asignaturas del área de dibujo, que desarrollan habilidades prácticas dentro de las TIC, la compra del material solicitado para este proyecto ha contribuido de manera fundamental en la implementación de los contenidos planificados y sobre todo

ha hecho posible llevar a cabo las metodologías necesarias, basadas, por un lado, en un alto grado de seguimiento personalizado por parte del profesor, y por otro, en la posibilidad de trabajo autónomo del estudiante facilitándole suficientes herramientas para el tratamiento digital de imagen con fines creativos.

Con la incorporación de estos nuevos recursos podemos asegurar que se han mejorado las condiciones de trabajo de los alumnos, se ha optimizado su rendimiento académico y ha sido posible realizar los ejercicios y las actividades formativas adecuadas, compensándose así el problema del elevado número de estudiantes matriculados en tres de las asignaturas.

En consecuencia, con la suma de proyectos de innovación que se nos han ido concediendo hemos conseguido una serie de *mejoras* que repercuten favorablemente en los resultados de aprendizaje de los estudiantes y, a la vista de los resultados de sus imágenes, del ambiente de trabajo en los talleres y de su actitud receptiva y alta implicación, consideramos que hemos cumplido con las expectativas de mejora planteadas en la solicitud de este proyecto:

- Dinamización de la docencia, con la aportación de nuevos conocimientos asociados a metodologías novedosas para alcanzar objetivos de aprendizaje útiles para el estudiante y que pueda aplicar al mercado laboral.
- Mejoras en la dotación de infraestructura y material docente como herramientas fundamentales y necesarias para poder implantar unas enseñanzas actualizadas del dibujo artístico, anatómico y del grabado en nuestra Universidad.
- Incorporación de nuevos recursos para actividades prácticas basadas en las TIC, recursos de los que no dispone nuestra Universidad.
- Innovación y mejoras en la planificación y desarrollo de los programas docentes/contenidos en las enseñanzas del Grado en Bellas Artes.
- Colaboración desde el área de Dibujo a las mejoras indicadas por la ACSUCYL en el proceso de Acreditación del Título, concretamente en lo referente a promover mejoras para la adquisición de resultados de aprendizaje específicos del Título y mejoras en las condiciones de trabajo del estudiante: en consecuencia, colaboración para mejorar las encuestas de satisfacción del alumnado relativas al Grado en Bellas Artes.

1.- EVIDENCIAS DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS, DE LOS OBJETIVOS Y RESULTADOS ALCANZADOS

En el trabajo desarrollado a lo largo de este periodo de tiempo, haciendo uso de los recursos adquiridos tanto por los Programas de Innovación Docente como por apoyo del propio Departamento de Historia del Arte-Bellas, podemos hacer constar que el alumnado ha demostrado una adaptación a estas nueva TIC, que sin duda serán parte de su desarrollo como creadores en un mundo tecnológico imparable.

A continuación, mostraremos algunos de los trabajos vinculados a las asignaturas que forman parte de esta propuesta, que de una manera u otra están entrelazadas haciendo el uso de esas competencias transversales imprescindibles para un crecimiento creativo.

Los contenidos docentes innovadores en las programaciones, como puede comprobarse a través de la publicación de las fichas de las asignaturas en nuestra Guía Académica para el curso 2018-19 y su difusión en la plataforma STUDIUM en el curso 2017-18.

A continuación, presentamos una serie de trabajos desarrollados en las diferentes asignaturas, así como esquemas y propuestas del profesorado implicado. Los resultados son la consecuencia de los siguientes contenidos docentes:

REPERTORIO GRÁFICO.

Las posibilidades de estas nuevas herramientas permiten al alumnado conocer de primera mano elementos cotidianos del aula-taller, que posteriormente podrán usar en otros entornos afines a sus quehaceres ya sean artísticos, docentes o de cualquier índole afín a las tecnologías indicadas en esta memoria.

EQUIPAMIENTOS ADQUIRIDOS

Una cámara fotográfica Canon PowerShot G7 X Mark II

-
- Recomendación
- Intel® Core i5 □□5th Gen o procesador equivalente
- RAM: 2GB mínimo
- Resolución de pantalla mínima: 1280 x 1024
- Espacio libre en disco mínimo: 4GB
- Volumen escaneado Min: 0.2x0.2x0.2m, Max: 2x2x2m
- Rango operativo Min: 0.45 m, Max: 1.6 m
- Resolución x/y @ 0.5 m 0.9mm
- Resolución de profundidad @ 0.5 m 1mm
- Dimensiones 17.8 x 12.9 x 3.3 cm

Un Proyector Led. Fujitsu

- PCL6 y BR-Script 3
- Imprimir, Copia y escaneado, Fax
- Cartuchos XL incluidos en la impresora
- Impresión directa de archivos PDF desde USB
- Escaneado a doble cara automático
- Alimentador de documentos hasta A3 dúplex
- Red cableada, WiFi y Wi-Fi Direct
- NFC, conexión móvil y Cloud

2.- UTILIDAD DE LOS RESULTADOS ELABORADOS

Ya iniciado el proceso de dotación de nuevas herramientas en el aula, estamos elaborando material docente fruto de la investigación desarrollada en la propia aula con la participación activa del alumnado, que desde su espectro referencial sirve a la vez de guía para futuros estudiantes. Todo ello apoyado en la adaptación de las asignaturas a esas necesidades curriculares que ellos mismos van solicitando, siempre ajustado a esa guía docente, patrón de toda propuesta. Con todas estas actividades formativas FACILITADAS por la compra del material solicitado para este proyecto, hemos ido desarrollando recursos docentes con videos, en el cual desarrollamos de manera concreta cada una de los planteamientos propuestos, permitiendo de este modo un libre acceso por parte del estudiante a una metodología multidisciplinar, asimismo la elaboración de material gráfico con los resultados de las imágenes de nuestros estudiantes para enriquecer los archivos y elencos de imágenes con los que contamos actualmente, de modo que sirvan como ejemplos futuros y pasen a ilustrar las programaciones de las asignaturas y los archivos que implementamos en STUDIUM, un recurso didáctico fundamental en la enseñanza de cada una de nuestras materias. Estas asignaturas son de alta experimentalidad, necesitan explicaciones gráficas, desarrollos técnicos y demostraciones instrumentales muy precisas, por lo que estos materiales didácticos constituyen instrumentos de aprendizaje necesarios para el estudiante. El material didáctico ilustrado que vamos realizando a través de los proyectos de innovación que nos van concediendo, y su difusión en dicha plataforma, va facilitando el aprendizaje instrumental y conceptual de las distintas técnicas y soportes que se emplean en cada una de las asignaturas, ya que son elaborados por los miembros del equipo dentro del contexto de aplicaciones concretas en cada materia. De este modo ofrecemos al estudiante una formación en red que activa su asistencia a las clases prácticas, complementa su actividad de aprendizaje y sirve como método de búsqueda individual y formación personal, además de agilizar la puesta en marcha de las actividades prácticas e incentiva la exploración de nuevos caminos hacia la creación en dibujo y en obra gráfica. Comprobamos el gran interés para continuar con esta labor docente, incorporando nuevos sistemas eficientes de trabajo que faciliten la comprensión de los contenidos sobre técnicas, metodologías sobre creatividad e ideación y procesos concretos de creación, como es el caso que nos ocupa, relativo a tratamientos de imagen a través de procesos digitales aplicados al dibujo y la imagen múltiple. Estas iniciativas agilizan la dinámica de trabajo en los talleres y facilitan la enseñanza-aprendizaje, ya que los estudiantes obtienen recursos didácticos que pueden ser revisados en cualquier momento sin alterar el ritmo general de la docencia. También, por el enfoque y los contenidos innovadores de este proyecto, se pretende continuar con la difusión en abierto de nuestro material didáctico en el portal OCW USAL, donde actualmente tenemos implementadas estas dos

asignaturas:

<http://ocw.usal.es/humanidades/lenguajes-alternativos-con-la-grafica>

<http://ocw.usal.es/humanidades/la-imagen-multiple-y-procesos-de-la-obra-grafica>

Esta asignatura quedó finalista en 2012, la única de la Universidad de Salamanca, en la V Edición de los PREMIOS MECD-UNIVERSIA a la iniciativa *Open Course Ware_OCW-2011*. Secretaría de Estado de Educación, Formación profesional y Universidades. Premios a la innovación docente.

Publicando en abierto, nuestras experiencias y contenidos docentes originales pueden ser utilizados por el mayor número posible de personas interesadas en los procesos de creación artística que se desarrollan en la Universidad de Salamanca, desde un planteamiento docente basado en la innovación del profesorado de esta Universidad.

3.- REPERCUSIÓN DEL PROYECTO EN EL APROVECHAMIENTO Y RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES

Las posibilidades que generan los materiales

A la vista de algunos de los resultados gráficos de nuestros estudiantes con los que hemos documentado esta Memoria, estamos convencidos de que con la puesta en marcha de estos instrumentos de creación, a saber, las nuevas materializaciones de lo digital en los utensilios, las formas y los procesos de la creación contemporánea, se asegura la adquisición de una serie de resultados de aprendizaje fundamentales en el Grado en Bellas Artes, como son:

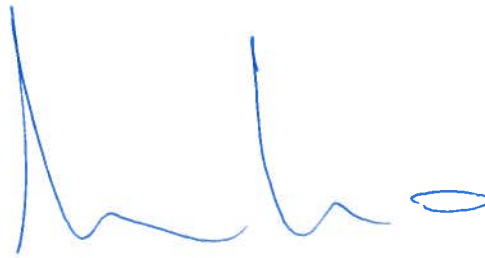
- Conocer nuevos instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- Conocer y aplicar las técnicas y métodos de producción artística actual.
- Conocer y aplicar el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito de la creación artística contemporánea.
- Agilización en las labores de trabajo dentro del aula, eficacia por lo tanto en el tiempo usado por el alumno para la realización de tareas.

Por otro lado, los conocimientos adquiridos por el estudiante sobre estos recursos de creación por medios digitales, tiene la ventaja de que además de poder aplicarlos a todas las asignaturas incluidas en este proyecto, los pueden poner en práctica con otras disciplinas de creación como pintura, diseño, escultura, ilustración o fotografía, pertenecientes a otras áreas del Grado en Bellas Artes.

Un indicador importante a tener en cuenta para valorar el aprovechamiento y rendimiento de los estudiantes son los altos índices de superación conseguidos en las asignaturas implicadas en este proyecto. Por otro lado, estamos a la espera de recibir los resultados de las encuestas de satisfacción del alumnado que durante este curso académico se han realizado en la Facultad de Bellas Artes, pero esperamos un alto grado de satisfacción con los profesores, sus programaciones y los contenidos impartidos.

Esperamos que este breve recorrido por nuestra actividad haya servido para dejar constancia del aprovechamiento de este equipo de profesores y personal investigador, así como de la utilidad y repercusión de este Proyecto en los estudiantes. Desde aquí expresamos nuestro deseo de continuar participando en esta línea de programas para la mejora de la calidad de nuestras enseñanzas.

Antonio Navarro Fernández
Coordinador del Proyecto

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large 'A' followed by a series of loops and a small circle at the end.

SALAMANCA, 11 JULIO DE 2018