



Universidad de Alicante

Investigación y Propuestas Innovadoras de Redes UA para la Mejora Docente

Coordinadores

José Daniel Álvarez Teruel
María Teresa Tortosa Ybáñez
Neus Pellín Buades

© **Del texto: los autores**

© **De esta edición:**

Universidad de Alicante
Vicerrectorado de Estudios, Formación y Calidad
Instituto de Ciencias de la Educación (ICE)

ISBN: 978-84-617-3914-1

Revisión y maquetación: Neus Pellín Buades

Estudio y planificación de contenidos, materiales y metodologías docentes según el EEES: Itin. Gest. Contenidos. 4º Ingeniería Multimedia

P.A. Pernias Peco¹, M. Marco Such¹; J.V. Berna Martínez²; B. Ledesma Latorre²; D. Gil Mendez²; R. Molina Carmona³; C.J. Villagra Arnedo³; S.T. Puente Mendez⁴; A. Amilburu Osinaga⁵

¹*Dpto. Lenguajes y Sistemas Informáticos*

²*Dpto. Tecnología Informática y Computación*

³*Dpto. Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial*

⁴*Dpto. Física, Ingeniería de Sistemas y Teoría de la Señal*

⁵*Dpto. Filología Inglesa*

RESUMEN

La red pretende servir de plataforma para la coordinación de las asignaturas de cuarto curso que constituyen el itinerario de Gestión de Contenidos correspondiente al grado de Ingeniería Multimedia para la ejecución de una metodología basada en proyectos.

La red ha detectado los problemas de coordinación asociados a gestionar simultáneamente proyectos de naturaleza variada y las posibilidades de conexión de estos mismos con las asignaturas de Prácticas de empresa I y II y la elaboración del Trabajo de Fin de Grado. Se proponen soluciones para paliar estos problemas y se explica el alcance de los objetivos a conseguir.

Palabras clave: Gestión de Contenidos; ABP; Evaluación; Metodología; Guía Docente; Ingeniería Multimedia

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Problema/cuestión.

La titulación de Ingeniería Multimedia es un grado de Nueva creación de la Universidad de Alicante que en el curso 2013/14 ha llegado a completar todos sus niveles de estudios con la organización e impartición del cuarto curso del mismo.

Una característica importante de estos nuevos estudios ha sido que, al carecer de una normativa profesional regulada por las autoridades correspondientes, fue necesario diseñar cuáles son los perfiles profesionales para los que podía habilitar.

Estos fueron “creación y ocio digital” y “gestión de contenidos”. Las asignaturas optativas del grado (un total de 36 créditos ECTS) fueron utilizadas para caracterizar cada uno de los dos perfiles, constituyéndose así dos “itinerarios” con los nombres de los perfiles profesionales mencionados. Para poder seguir alguno de ellos era necesario elegir las optativas correspondientes. La idiosincrasia diferente de los dos itinerarios ha obligado a mantener coordinaciones diferentes para cada uno de ellos. Existen ciertas diferencias en ambos que justifican una aproximación diferente a la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos propuesto en cada uno de ellos.

En esta memoria se reflejará el trabajo realizado durante el curso 2013/14 en la coordinación de las asignaturas del itinerario y el análisis de las diferencias mencionadas y en cómo afectan a la coordinación del itinerario de Gestión de Contenidos.

1.2 Revisión de la literatura.

Para la coordinación del itinerario de Gestión de Contenidos ha sido utilizada como documentación básica la memoria para la verificación del título de grado en Ingeniería Multimedia [MEMORIA, 2010], la normativa de permanencia de la Universidad de Alicante [PERMANENCIA, 2013], las normas y recomendaciones de evaluación para las asignaturas de grado [BOUA, 2008] y las fichas docentes de las asignaturas del itinerario disponibles en el campus virtual de la Universidad de Alicante.

En cuanto al ABP, el grupo de profesores ha tenido acceso a algunos documentos básicos sobre esta metodología. En ellos se pone de manifiesto que el ABP estimula habilidades para el trabajo en grupo, el aprendizaje autónomo, la planificación del tiempo, el trabajo por proyectos o la capacidad de expresión oral y escrita, y mejora

la motivación del/la estudiante. Esto conduce a que el alumno desarrolle un mejor rendimiento académico. [Garrigós, 2012], [Valero, 2011-2012].

1.3 Propósito.

El propósito de la red es coordinar la actuación de los docentes del itinerario de Gestión de Contenidos del grado de Ingeniería Multimedia para formar en las competencias asociadas al perfil profesional

1.3.1 Contexto del Itinerario de Gestión de Contenidos

El cuarto curso de Ingeniería Multimedia posee un contenido obligatorio que se articula en las asignaturas mostradas en la Tabla 1:

Tabla 1. Asignaturas obligatorias de cuarto curso de IM y créditos asignados

Asignatura	Créditos
PROYECTOS	6
TÉCNICAS AVANZADAS DE GRÁFICOS	6
TRABAJO FINAL DE CARRERA	12

También posee un contenido optativo (36 créditos totales) que los alumnos deben cursar eligiendo de entre las siguiente lista de optativas: (todas ellas con 6 créditos cada una (Tabla 2)

Tabla 2. Asignaturas optativas de cuarto curso de IM

21032 - SERVICIOS MULTIMEDIA BASADOS EN INTERNET
21033 - E-LEARNING
21034 - SISTEMAS DE DIFUSIÓN MULTIMEDIA
21035 - SERVICIOS MULTIMEDIA AVANZADOS
21036 - NEGOCIO Y MULTIMEDIA
21037 - POSTPRODUCCIÓN DIGITAL
21038 - VIDEOJUEGOS I
21039 - TÉCNICAS PARA EL DISEÑO SONORO
21040 - REALIDAD VIRTUAL
21041 - VIDEOJUEGOS II

21042 - PRÁCTICAS EXTERNAS I
 21043 - PRÁCTICAS EXTERNAS II
 34541 - INGLÉS I
 34542 - INGLÉS II

Estas asignaturas optativas se dividen en dos grupos: las que proporcionan posibilidad de obtener una “mención de itinerario” y las generales. Estas últimas son: INGLÉS I y II y las PRACTICAS EXTERNAS I Y II

El resto de las asignaturas se agrupan en dos itinerarios o áreas temáticas (tabla 3):

Tabla 3. Asignaturas con mención de itinerario

Itinerario de Gestión de Contenidos	Itinerario de Creación y Ocio digital
Servicios Multimedia Basados Internet	Postproducción Digital
E-Learning	Videojuegos I
Sistemas de Difusión Multimedia	Técnicas para el Diseño Sonoro
Servicios Multimedia Avanzados	Realidad Virtual
Negocio y Multimedia	Videojuegos II

El alumno ha de elegir 36 créditos mínimos de asignaturas optativas. Si logra completar 24 créditos de las asignaturas de un itinerario, se le otorga la “mención de itinerario” correspondiente.

Cada uno de los itinerarios se ajusta a un perfil profesional que responde al tema en que se centra [comision2010]:

1.- El sector del ocio digital

El sector del ocio digital vendría a ser definido por aquel tejido productivo creado en torno a la producción de videojuegos y todas sus derivaciones tales como los denominados “serious games” o las dedicadas al entrenamiento y/o formación.

Además, el sector del ocio digital también comprendería la industria de producción de imagen sintética dedicada al cine, efectos especiales o televisión.

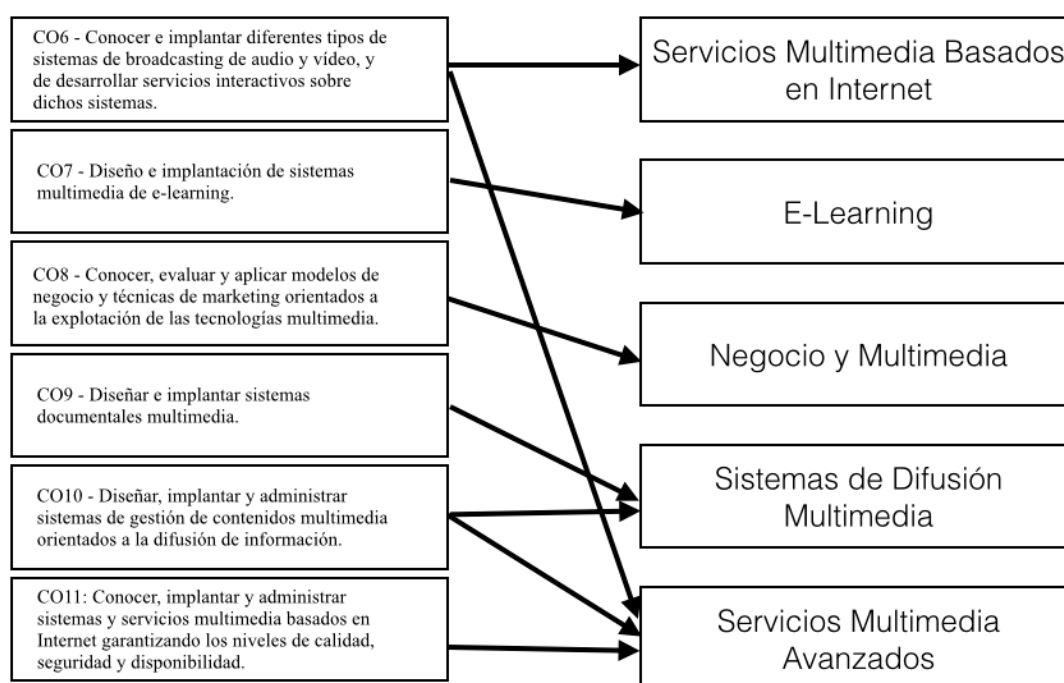
El ingeniero/a multimedia dominaría las habilidades necesarias para analizar y especificar las necesidades de los profesionales creativos de estos sectores y convertirlas en productos y sistemas multimedia.

2.- El sector de la producción y difusión de contenidos digitales enriquecidos

El ingeniero/a multimedia estaría capacitado para desarrollar productos relacionados con la creación, gestión y difusión de contenidos digitales de carácter enriquecido mediante las redes de telecomunicaciones. Así, el ingeniero/a multimedia tendría competencias en la creación de sistemas de gestión de contenidos para las bibliotecas digitales, la prensa digital y, en general, las nuevas formas de difusión de información sin olvidar las relacionadas con la formación a distancia utilizando las nuevas tecnologías.

Al respecto de este último itinerario, las competencias que las asignaturas deben desarrollar se enumeran en la figura 1:

Figura 1. Competencias del itinerario de Gestión de Contenidos por asignatura



Bajo la óptica del grupo de competencias que se desea desarrollar, resulta obvio que las asignaturas del itinerario, complementadas con las asignaturas obligatorias del mismo curso permiten desarrollar una metodología de aprendizaje basado en proyectos o ABP que permita que los alumnos “aprendan en la acción”, es decir, construyan su aprendizaje construyendo un proyecto relacionado con el perfil profesional.

Sin embargo, cuando analizamos en detalle el tipo de proyectos que los alumnos pueden llegar a realizar se hace evidente la naturaleza heterogénea de los mismos. Los proyectos no son necesariamente la suma de los contenidos y competencias que poseen todas las asignaturas del itinerario. A menudo es solo un subconjunto de asignaturas las

necesarias para realizar un proyecto concreto y otro conjunto diferente el necesario para otro proyecto. Existirán necesariamente elementos –asignaturas- comunes, pero la coordinación como un único proyecto es muy difícil, sino imposible. En esos casos, la integración de TODAS las asignaturas del itinerario resulta forzada.

La coordinación del itinerario ha tenido en cuenta esto, y que el grupo de alumnos durante el curso 2013/14 demostró ser muy heterogéneo en cuanto a las asignaturas optativas matriculadas: apenas un grupo muy reducido de los alumnos estaban matriculados de todas las asignaturas del itinerario.

Esta circunstancia ha hecho replantear los objetivos iniciales de la aplicación del ABP en el itinerario y la forma en la que éste se aplica en él.

2. METODOLOGÍA

2.1 Descripción del contexto y de los participantes

Los participantes en la red fueron los profesores de las cinco asignaturas optativas así como los de las asignaturas obligatorias. Estos profesores pertenecen a los departamentos de Lenguajes y Sistemas Informáticos (2), Tecnología Informática y Computación (3) y Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial (2). También formaba parte de la red el Jefe de Estudios de la Titulación y el Coordinador Académico de la misma, aunque se da la circunstancia de que también es uno de los docentes implicados como profesor.

Ambos cargos académicos también son, respectivamente, los coordinadores de las asignaturas de prácticas de empresa y del Trabajo de Fin de Grado. Este punto resulta de especial importancia por cuanto, como se verá en los resultados, uno de los puntos fuertes del itinerario es la conexión con las mencionadas asignaturas finales.

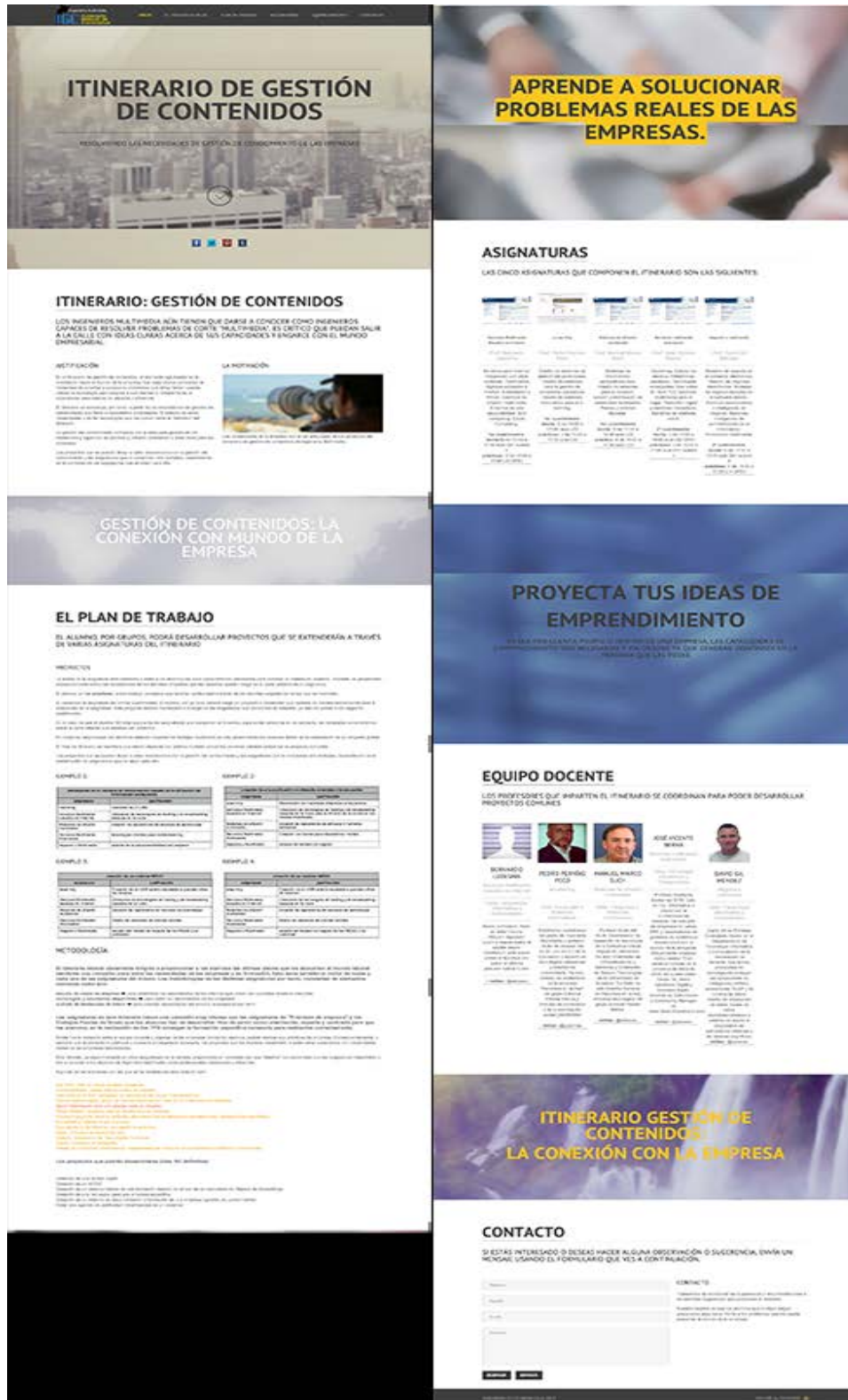
2.2. Materiales

Para poder realizar la coordinación de la red, se mantuvieron reuniones durante el curso 2013/14, tanto al principio como al fin de cada cuatrimestre. En ellas se ponía de relieve la naturaleza de los proyectos que los alumnos realizaban y se intercambiaban mensajes de coordinación bilateral entre las asignaturas que así lo requiriesen.

Durante estas reuniones también se trabajó la elaboración de las guías didácticas de las asignaturas para el siguiente curso académico y el la propuesta de aplicación del ABP para el curso 2014/15.

El itinerario dispone una web donde se da difusión al contenido del mismo. Esta web: <http://igc.ingenieriamultimedia.org> se utiliza para promocionar el ABP entre los futuros alumnos. (ver figura 2)

Figura 2: web del itinerario de Gestión de contenidos



2.3. Procedimientos

Los profesores de las distintas asignaturas han impartido sus clases teniendo en cuenta que algunos de los alumnos cuando se enfrentaban a problemas en su proyecto, debían buscar las soluciones en varias asignaturas. Cuando esto se detectaba, los profesores, puestos en comunicación a través de los alumnos, ajustaban los temas de sus asignaturas para dar cabida a estas respuestas y convertían el trabajo del alumno sobre ellas en los ejercicios de evaluación que los alumnos debían superar.

Se da el caso de que en alguna asignatura del primer cuatrimestre proponía un problema, parte del cual debía ser resuelto en una asignatura del segundo cuatrimestre y, hasta que no estuviese resuelto, no se podía dar por terminado el proyecto original planteado en la primera asignatura. Ello obligaba a posponer la evaluación de la primera asignatura del primer cuatrimestre para esos alumnos hasta el final del segundo.

Los profesores del itinerario siempre mostraron disposición a flexibilizar sus propuestas, de manera que se adaptasen a estos casos.

3. RESULTADOS

3.1. Resultados en cuanto a la coordinación entre asignaturas

Tras varias reuniones de los profesores implicados en el itinerario, se constató la imposibilidad de plantear un único proyecto para el ABP que diese cabida a los alumnos y justificase la intervención metodológica en cada asignatura. Como ya se ha mencionado, no sólo los alumnos matriculados eran diferentes en cada asignatura, sino que el orden cronológico de las asignaturas del itinerario tampoco se ajustaba a la mencionada coordinación general.

Por ello, se propuso que cada asignatura desarrollase el ABP dentro de su ámbito. Si existiesen proyectos susceptibles de ello por parte de los alumnos, se podría plantear entonces la realización transversal del mismo, pero sin forzar la integración entre asignaturas más allá de lo razonable.

Cara a la organización de la docencia para el curso 14/15, se propuso mantener la tónica de independencia de las asignaturas, esto es, que cada asignatura mantuviese independencia en los proyectos planteados en ella y desarrollase los contenidos previstos en su ficha docente y las competencias declaradas.

-Que cada asignatura plantease a los alumnos la realización de un proyecto o proyectos, ya sea a propuesta del profesor o de los propios alumnos si tuviesen ocasión. Este proyecto constituiría la esencia del ABP dentro de cada asignatura

-En la medida que los proyectos lo precisaran, los alumnos propondrán a sus docentes la realización de subproyectos transversales.

3.2 Ejemplo de interrelación:

Un grupo de alumnos acepta la propuesta docente del profesor de la asignatura de e-learning de realizar un curso on-line gratuito de enseñanza de la programación a alumnos de educación secundaria.

Dentro de este proyecto, caben numerosos subproyectos:

- Realización de contenidos en formato e-book o SCORM para su reutilización educativa.
- Realización de simuladores de programación interactiva.
- Anotación de vídeos interactivos.
- Instalación de servidores en la nube para proporcionar escalado al sistema.
- Propuesta de un modelo de negocio para la explotación comercial del curso

Cada uno de estos subproyectos puede ser desarrollado por el grupo de alumnos que comparten matrícula en otras asignaturas, por ejemplo:

- Realización de contenidos en formato e-book o SCORM para su reutilización educativa -> Asignatura de Sistemas de Difusión Multimedia
- Realización de simuladores de programación interactiva. → Asignatura de técnicas avanzadas de gráficos.
- Anotación de vídeos interactivos. → Sistemas Multimedia Avanzados.
- Instalación de servidores en la nube para proporcionar escalado al sistema → Asignatura de Servicios Multimedia Basados en Internet.
- Propuesta de un modelo de negocio para la explotación comercial del curso → Asignatura de Negocio y Multimedia.

Los alumnos ideales que siguiesen este programa pondrían en conocimiento de los profesores sus necesidades de formación correspondientes, para que constituyan parte del proceso formativo en cada una de las asignaturas relacionadas y pudiesen constituirse también en método de evaluación de su trabajo en las mismas. Igualmente, cualquiera de las otras asignaturas podría proponer un proyecto de gran envergadura que haga que los alumnos preparasen un plan similar pero con otra composición de tareas y

propuestas de trabajo para el resto de las asignaturas. Esto sería respetado por los docentes

3.3. Aplicación realista de la propuesta

Este caso descrito ofrecería al grupo de alumnos una transversalidad total al cruzar el proyecto todas las asignaturas. Sin embargo, resulta utópico pensar que el grupo de alumnos, a priori, vaya a tener la composición numérica adecuada para crear un equipo de trabajo que de soporte a la propuesta.

Puede ocurrir que el grupo que es común con la asignatura de anotación de vídeos no sea lo suficientemente numeroso para cubrir esta faceta del proyecto de una manera satisfactoria.

3.4 Resultados de proyectos propuestos por los alumnos:

A continuación se enumeran algunos de los trabajos realizados por los alumnos durante el curso 2013/14 para ejemplificar cómo ha sido realizada la integración entre asignaturas del itinerario.

3.4.1. Grupo Amalgama

El grupo Amalgama, formado por dos alumnos, propuso la realización de un trabajo de servicios informáticos para solucionar el problema de la visibilidad en internet de un prestigioso laboratorio de nanotecnología de la Universidad de Alicante denominado NANOMOL.

Este laboratorio, dirigido por Javier García Martínez, es el germen de una exitosa Empresa de Base Tecnológica dedicada a aplicaciones de las nanotecnologías. Sin embargo, su presencia en internet era muy poco visible, limitándose a una web poco adaptada a los usos actuales y poco actualizada.

Los alumnos cursaron, además, las asignaturas de prácticas externas I y II en esta unidad de la Universidad, donde estuvieron en contacto directo con los investigadores correspondientes conociendo sus necesidades y posibilidades.

El trabajo de los alumnos consistió en abordar de una manera integral el problema de la visibilidad web del grupo de investigación y proponer varias acciones:

- realización de una web basada en un gestor de contenidos que los investigadores pudiesen actualizar fácilmente para evitar la obsolescencia de la información → Asignatura de Sistemas de Difusión Multimedia
- realización de un curso MOOC sobre fundamentos de la nanotecnología → Asignatura de e-learning
- realización de simuladores de nanopartículas para ser incluidos como materiales didácticos tanto en la web como en el curso MOOC → Asignatura de Técnicas Avanzadas de Gráficos

Cabe destacar que uno de los alumnos desarrolló en su Trabajo Final de Grado un sistema de visualización de recursos de aprendizaje en formato estándar (SCORM) con lo que completaba la propuesta de trabajo realizada e la unidad NANOMOL de investigación al proporcionar una herramienta de visualización de sus contenidos en formato portable.

3.4.2 Grupo Nanolution

Este grupo lo formaron cinco alumnos que poseían diferentes perfiles de matriculación, por lo que la coordinación de su trabajo fue algo más complicada.

Su proyecto consistió en la realización de un agregador de “tweets” que permitiese el seguimiento, la clasificación y la selección de los mensajes procedentes de esta fuente. El origen de este trabajo es propuesto desde la asignatura de Sistemas de Difusión Multimedia. Este trabajo implicaba:

- desarrollo de una propuesta educativa de utilización del sistema en el ámbito escolar → asignatura de e-learning
- desarrollo de una arquitectura de servidores basados en servicios en la nube → asignatura de Servicios Multimedia basados en Internet

3.4.3 Grupo Zone Media

3.5 Guías docentes

Los docentes del itinerario aplicaron la experiencia en el curso 2013/14 a la propuesta de asignaturas para el curso 2014/15. A continuación se enumera la lista de enlaces a las mencionadas fichas docentes: (tabla 4)

Tabla 4. Enlaces a guías docentes de las asignaturas del itinerario

- 21030 – PROYECTOS MULTIMEDIA

- <http://cv1.cpd.ua.es/ConsPlanesEstudio/cvFichaAsiEEES.asp?wCodEst=C205&wcodasi=21030&wLengua=C&scaca=2014-15>
- 21031 – TÉCNICAS AVANZADAS DE GRÁFICOS
 - <http://cv1.cpd.ua.es/ConsPlanesEstudio/cvFichaAsiEEES.asp?wCodEst=C205&wcodasi=21031&wLengua=C&scaca=2014-15>
- 21032 - SERVICIOS MULTIMEDIA BASADOS EN INTERNET
 - <http://cv1.cpd.ua.es/ConsPlanesEstudio/cvFichaAsiEEES.asp?wCodEst=C205&wcodasi=21032&wLengua=C&scaca=2014-15>
- 21033 - E-LEARNING
 - <http://cv1.cpd.ua.es/ConsPlanesEstudio/cvFichaAsiEEES.asp?wCodEst=C205&wcodasi=21033&wLengua=C&scaca=2014-15>
- 21034 - SISTEMAS DE DIFUSIÓN MULTIMEDIA
 - <http://cv1.cpd.ua.es/ConsPlanesEstudio/cvFichaAsiEEES.asp?wCodEst=C205&wcodasi=21034&wLengua=C&scaca=2014-15>
- 21035 - SERVICIOS MULTIMEDIA AVANZADOS
 - <http://cv1.cpd.ua.es/ConsPlanesEstudio/cvFichaAsiEEES.asp?wCodEst=C205&wcodasi=21035&wLengua=C&scaca=2014-15>
- 21036 - NEGOCIO Y MULTIMEDIA
 - <http://cv1.cpd.ua.es/ConsPlanesEstudio/cvFichaAsiEEES.asp?wCodEst=C205&wcodasi=21036&wLengua=C&scaca=2014-15>

En las fichas docentes figura información relacionada con:

- Datos generales, (cuatrimestre de docencia y su contexto)
- Objetivos del ABP y específicos de la asignatura.
- Contenidos relacionados con el ABP y específicos de la asignatura.
- Metodología, con la enumeración de los tipos de actividades docentes que se realizan en las clases teóricas, de prácticas de laboratorio y de ordenador, y el detalle de horas presenciales y no presenciales que se dedican a cada una de dichas sesiones.
- Cronograma, describiendo el desarrollo semana a semana y especificando el trabajo que deben realizar tanto en las horas presenciales como en las no presenciales. La suma total debe coincidir con las indicadas en el apartado anterior correspondiente a la metodología.

- Evaluación, con instrumentos y criterios de evaluación para el curso. Para cada instrumento se concreta si su tipo es evaluación continua o no, su descripción, el criterio y su ponderación en la nota final. También se incluye una mención especial para saber si la actividad es recuperable en la convocatoria de julio o no.
- Bibliografía,
- Enlaces más interesantes de Internet relacionados con la asignatura.

3.6 Resultados académicos:

Los resultados académicos de las asignaturas del itinerario durante el curso 2013/14 han sido los siguientes (ver tabla 5)

Tabla 5. Resultados académicos de las asignaturas del itinerario

asignatura	matric	aprobados	Eficacia %	Éxito %
21032 - SERVICIOS MULTIMEDIA BASADOS EN INTERNET	11	10	90,9	100
21033 - E-LEARNING	14	14	100	100
21034 - SISTEMAS DE DIFUSIÓN MULTIMEDIA	13	13	100	100
21035 - SERVICIOS MULTIMEDIA AVANZADOS	19	19	100	100
21036 - NEGOCIO Y MULTIMEDIA	16	16	100	100

Como se puede apreciar en la tabla los resultados son o se acercan mucho al 100 de aprobados sobre alumnos presentados, lo que implica unas tasas de eficacia y de éxito máximas.

4. CONCLUSIONES

El itinerario de Gestión de Contenidos es una parte importante, junto con el Itinerario de Creación y Ocio Digital, de la estrategia de formación de la titulación.

Los alumnos que se encuentran en su cuarto y último año de estudios tienen necesidades especiales para conectar con el mundo real de la empresa y del empleo que el itinerario

ha de cubrir. Por ello, el ABP se hace de vital importancia para el alumno desarrolle habilidades que mejoren su empleabilidad.

La naturaleza del trabajo en empresas desde la óptica de un Ingeniero Multimedia es muy variada. Por ello el itinerario debe estar abierto a la realización de proyectos muy diversos. No es posible desarrollar un único tipo de proyectos si se desea conectar las asignaturas del itinerario con las asignaturas de prácticas de empresa y Trabajo Final de Grado.

5. DIFICULTADES ENCONTRADAS

Ya ha sido comentado que las dificultades mayores provinieron de la gran heterogeneidad de perfiles de matrícula de los alumnos que seguían el itinerario. Os alumnos apenas coincidían en cuanto a grupos y asignaturas matriculadas, lo que obligó a un gran trabajo de flexibilización en cada una de las asignaturas para crear proyectos consistentes.

Por otro lado, la propuesta de que los alumnos coordinasen sus TFG y sus posibles prácticas de empresa con los mencionados trabajos quedó más en voluntad que en realidad. Sólo una minoría de los alumnos pudieron realizar esto y eligieron un tema de TFG que se ajustase a lo que estaban realizando dentro de su itinerario.

También resultó lenta la puesta en marcha de los proyectos, tomando casi la mitad del cuatrimestre para poder plantearlos correctamente. La indefinición del trabajo y la poca experiencia en este tipo de planteamientos del equipo docente representó un obstáculo para ello. Sin embargo, en el segundo cuatrimestre, los alumnos ya pudieron realizar completamente sus proyectos.

6. PROPUESTAS DE MEJORA

Es preciso aumentar la coordinación docente entre las asignaturas, creando plataformas de comunicación que permitan agilidad en la toma de decisiones. Durante el curso 2014/15, se propondrá la realización del ABP en términos más simples para los alumnos, proponiendo desde el principio de las asignaturas los proyectos básicos de cada una de ellas. Si los alumnos proponen otro tipo de proyectos se tendrán en cuenta y podrán ser utilizados como base para su ABP, si no, tomarán las propuestas del profesor como propias y desarrollarán el proyecto anunciado.

7. PREVISIÓN DE CONTINUIDAD

La coordinación de las asignaturas es una tarea necesaria para garantizar la calidad del título. No es posible obtener los objetivos propuestos sin que exista un plan previo que oriente a los docentes en el trabajo a realizar. Por ello, independientemente de si existiese o no convocatoria de un programa de Redes Docentes similar al del curso 13/14, la coordinación seguirá existiendo en los mismos términos que lleva existiendo desde que se creó.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [BOUA, 2008] Normativa de la universidad de Alicante para la implantación de títulos de Grado aprobada en Consejo de Gobierno de día 30/06/2008.
- [Garrigós, 2012] Garrigós Sabaté, J. & Valero García, M. Hablando sobre Aprendizaje Basado en Proyectos con Júlia. (2012). En REDU (Revista de Docencia Universitaria), Vol. 10, Núm. 3, pp. 125-151.
- [MEMORIA, 2010] Comisión de grado de Ingeniería Multimedia. 2010. Memoria para la solicitud de verificación del título de grado en ingeniería multimedia. Universidad de alicante
- [PERMANENCIA, 2013] Normativa de Permanencia y continuación en estudios de grado. Universidad de Alicante. Junio, 2013. <http://sga.ua.es/es/normativa-academica/ees/permanencia/permanencia-y-continuacion-en-estudios-de-grado.html>
- [RD, 2007] Real Decreto 1393/2007 de Ordenación de las Enseñanzas universitarias oficiales. BOE núm 260. 30 de Octubre de 2007.
- [VALERO, 2012] Valero García, M. PBL (Piénsatelo Bien antes de Liarte). (2012). ReVisión (Revista de investigación en Docencia Universitaria de la Informática), Vol. 5, no 2, pp. 11-16.