
Investigación e Innovación Educativa en Docencia Universitaria. Retos, Propuestas y Acciones

Edición de.

Rosabel Roig-Vila
Josefa Eugenia Blasco Mira
Asunción Lledó Carreres
Neus Pellín Buades

Prólogo de.

José Francisco Torres Alfosea
Vicerrector de Calidad e Innovación Educativa
Universidad de Alicante

Edición de:

Rosabel Roig-Vila
Josefa Eugenia Blasco Mira
Asunción Lledó Carreres
Neus Pellín Buades

© Del texto: los autores (2016)

© De esta edición:

Universidad de Alicante
Vicerrectorado de Calidad e Innovación educativa
Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) (2016)

ISBN: 978-84-617-5129-7

Revisión y maquetación: Neus Pellín Buades

Coordinación y análisis del primer curso del grado en Ingeniería Multimedia

F.J. Esclapés Jover (Coord.); A. Garrido Alenda; S.T. Puente Méndez; A. Márquez Ruiz; M.L. Sempere Tortosa; R. Satorre Cuerda; F.J. Brotons Molinero; V. Migallón Gomis; P.M. Martínez Barco; E. Colomina; M.J. Castel de Haro.

*Escuela Politécnica Superior de Alicante
Universidad de Alicante*

RESUMEN (ABSTRACT)

Comprometidos con la mejora de la calidad de la docencia, un curso más se ha propuesto el presente proyecto de red cuya finalidad revisar y analizar los contenidos, materiales y metodologías docentes de las distintas asignaturas con el propósito de subsanar las posibles insuficiencias detectadas. En esta memoria se presentan los resultados de la evaluación de las asignaturas del primer curso y el análisis comparativo con cursos anteriores, obteniendo datos muy positivos, lo que muestra, un año más, la preparación y motivación de los actuales alumnos y futuros Ingenieros/as Multimedia.

Palabras clave: Ingeniería multimedia; Planificación docente; EEES; REDES

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Problema/cuestión

Durante el curso académico 2009-10 se constituyó una red académica para preparar la puesta en marcha del nuevo grado en Ingeniería Multimedia. El resultado de esta red fue, esencialmente, la planificación concreta de las diez asignaturas que componen el curso académico incluyendo elementos sobre el flujo de trabajo, la planificación del uso de los recursos y la organización de la evaluación que tendría lugar.

Durante los cursos 2010-11 y sucesivos, la red, con algunos cambios en lo relativo a sus componentes, continuó sus trabajos bajo la forma desarrollada en la convocatoria anual de redes docentes, por lo que la red se constituyó de facto en el sistema de coordinación que la dirección de la titulación ha utilizado para realizar el seguimiento de las asignaturas y el desarrollo de primero de la titulación. El objetivo de dichas redes fue el seguimiento de los trabajos propuestos por las redes del año anterior y la evaluación de los resultados obtenidos, así como la solución de los problemas concretos e incidencias que la implantación del primer curso de Ingeniería Multimedia pudiera presentar.

Tal fue la naturaleza del trabajo de coordinación de la red y los resultados obtenidos que durante el curso 2015-16 se ha considerado muy conveniente seguir el trabajo realizado hasta el momento. Tengamos en cuenta que, en cada curso académico, es necesaria una fase de retroalimentación que permita analizar los distintos aspectos relacionados con la planificación y el desarrollo del curso con el fin de realizar los correspondientes cambios en el diseño de cada nuevo curso académico.

1.2 Revisión de la literatura.

Desde el curso académico 2003-04, los profesores que firmamos este trabajo estamos inmersos en proyectos de investigación sobre docencia universitaria en distintas titulaciones para adecuarla a la temática EEES y ECTS (véase [1]). Desde entonces hemos ido planteando estrategias docentes innovadoras basadas en la integración de las TIC y en distintos tipos de aprendizajes. Comprobamos que esto tuvo buena aceptación entre el alumnado ya que éste participaba más activamente en su propio aprendizaje. Año tras año hemos ido añadiendo propuestas novedosas para retroalimentar la metodología del curso anterior, con el propósito de alcanzar las

pretensiones y objetivos propuestos en las guías docentes que íbamos elaborando de las diferentes asignaturas en las que hemos participado (véase [2] y [3]).

Con esta experiencia adquirida y con el deseo de que las asignaturas del grado en Ingeniería Multimedia [4] en las que participamos tengan la mejor calidad docente posible, hemos trabajado e implementado una metodología educativa adaptada a las nuevas exigencias sociales y profesionales.

1.3 Propósito.

El propósito de la red ha sido coordinar y analizar el plan de trabajo establecido para el curso académico 2015-2016 en primero de Ingeniería Multimedia, que esencialmente viene definido en las propuestas docentes de las asignaturas desarrolladas para dicho curso académico. Estas propuestas docentes están resumidas bajo el nombre “guía docente” y figuran en el Campus Virtual a disposición pública tanto del alumnado como del resto de la comunidad universitaria.

La ejecución del plan docente implica la coordinación de las tareas individuales de cada miembro de la red, por lo que el segundo propósito de la red ha sido establecer mecanismos para que la información necesaria fluyese entre los componentes.

El seguimiento de los resultados académicos derivados de la evaluación continua y el nivel de satisfacción del alumnado también han sido objeto de esta red. Todo esto nos permitirá retroalimentar el proceso y realizar los cambios oportunos en el próximo curso académico.

2. METODOLOGÍA

2.1. Descripción del contexto y de los participantes.

El primer curso del grado en Ingeniería Multimedia de la Universidad de Alicante consta de diez asignaturas de 6 créditos ECTS cada una de ellas y distribuidas en dos cuatrimestres. Ocho de dichas asignaturas corresponden a formación básica y dos son de tipo obligatorio. Las asignaturas básicas son:

- Fundamentos de la Física,
- Programación I,
- Fundamentos del Diseño Gráfico,
- Matemáticas I,

- Administración de Empresas,
- Fundamentos de los Computadores,
- Matemáticas II,
- Estadística.

De estas asignaturas básicas, las cinco primeras se imparten en el primer cuatrimestre y las tres últimas en el segundo cuatrimestre junto a las siguientes asignaturas obligatorias:

- Fundamentos de las Bases de Datos,
- Programación II.

El perfil del alumnado de esta titulación no es demasiado homogéneo, encontrando grandes diferencias según su procedencia. Así por ejemplo, el alumnado procedente del Bachiller de Ciencia y Tecnología tiene mejor base para abordar las asignaturas relacionadas con matemáticas y física, mientras que el alumnado procedente de Formación Profesional está más preparado para abordar las asignaturas relacionadas con los aspectos más informáticos y tecnológicos de primero de la titulación.

Una característica general de las nuevas titulaciones acordes al Plan Bolonia es la implementación de metodologías de enseñanza/aprendizaje basadas en la evaluación continua, consistente en la valoración de todo el proceso de aprendizaje del estudiante. De esta forma, el profesorado de todas las asignaturas de primer curso del grado realiza un seguimiento continuado del trabajo del alumnado valorando de manera periódica los conocimientos adquiridos, tanto en teoría como en prácticas. En este contexto, las tareas básicas de esta red han sido supervisar y coordinar la implementación de los planes docentes de cada asignatura de primer curso de Ingeniería Multimedia, establecer los mecanismos de intercambio de información necesarios para la coordinación entre integrantes de la red, analizar los resultados del trabajo realizado y definir propuestas concretas de mejora.

2.2. Materiales.

Una de las herramientas con las que cuenta tanto el profesorado como el alumnado para que se pueda llevar a cabo la metodología propuesta en cada asignatura es el uso de diversos materiales docentes. El material propuesto en las distintas asignaturas intenta conseguir una relación en el proceso de aprendizaje más cercana y personalizada.

Tengamos en cuenta que el principal objetivo del profesorado al diseñar el material de cada asignatura se ha centrado en que el alumnado consiga alcanzar los conocimientos y competencias propuestos en la misma en correlación con la evaluación de la misma.

Recursos como el Campus Virtual de la UA, Moodle, páginas webs, blogs y redes sociales, entre otros, están siendo eficientes para hacer llegar al alumnado cualquier material elaborado por el profesorado. Pero también es primordial orientar al estudiante acerca de cómo utilizar dicho material para conseguir adquirir los conocimientos y competencias exigidos. En la elaboración de materiales se ha tenido en cuenta, por un lado, la procedencia del alumnado, pues determina cómo organizarlos a partir de los conocimientos básicos adquiridos. También son factores importantes, la capacidad de análisis y abstracción, síntesis y razonamiento, capacidad de percepción y atención, el sentido de la organización y el método de aprendizaje. No se ha obviado que el tiempo que usará cada estudiante en cada asignatura en el uso de sus materiales, debe estar equilibrado. Con esto, los materiales se han diseñado para hacer un aprendizaje ameno, crear interactividad en el aula, hacer que el alumnado busque la orientación del profesorado y coordinación con sus compañeros, motivar a investigar sobre contenidos y sus aplicaciones y en conclusión para que el alumnado pueda superar las asignaturas con éxito.

Los materiales docentes se clasifican en materiales para la parte teórica y para la parte práctica. Se hace a continuación un resumen de los más relevantes:

Para la parte de teoría destacamos el siguiente material:

- Exámenes tipo test: pruebas escritas que se realizan en horario de clase.
- Manuales de teoría: conceptos teóricos, con ejercicios y ejemplos.
- Diapositivas animadas: con conceptos y métodos para seguir las clases de teoría.
- Pruebas objetivas: colección de preguntas tipo test que se realizan en Campus Virtual o Moodle, en el lugar de trabajo.
- Pruebas on-line: actividades que se resuelven en clase, de manera intuitiva, antes de comenzar algún concepto teórico y se entregan al profesor.
- Controles para clases de problemas: ejercicios para controlar el aprendizaje de teoría que se realizan en horas de clase.

- Ejercicios propuestos: ejercicios sin solución relacionados con cada tema teórico para afianzar el aprendizaje de los mismos en el lugar de trabajo.
- Videos, videojuegos y material multimedia teórico: recursos on-line de ayuda para el trabajo no presencial.
- Trabajo final: realización de un proyecto original o propuesto por el profesor, que plantee el diseño gráfico para un proyecto multimedia.
- Enlaces y libros: colección de enlaces web y de libros recomendados.

Para la parte de prácticas destacamos el siguiente material:

- Enunciados de prácticas: colección de ejercicios y trabajos para realizarlos en las clases de prácticas de laboratorio.
- Videos, videojuegos y material multimedia práctico: recursos on-line de ayuda para el trabajo no presencial.
- Diapositivas animadas: con conceptos y métodos para seguir las clases de prácticas.
- Controles de evaluación: exámenes tipo test y de desarrollo para evaluar la realización de las prácticas.
- Kate: editor de textos del sistema operativo Linux, que incluye un terminal para la compilación y ejecución de programas escritos en lenguaje C. Se usa en la asignatura Programación I.
- TextWrangler: editor de textos para el sistema operativo MacOSX que incorpora sintaxis de colores para el lenguaje de programación C, empleado en la asignatura Programación I.
- Adobe Photoshop CC: aplicación informática destinada a la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits que se utiliza en la asignatura Fundamentos del Diseño Gráfico.
- Macromedia Flash: programa que facilita la utilización de tecnología en la Web, permitiendo la creación de animaciones vectoriales. Se emplea en la asignatura Fundamentos del Diseño Gráfico.
- SPSS: programa estadístico muy usado sobre todo por su capacidad para trabajar con bases de datos de gran tamaño que se emplea en la asignatura Estadística.
- PSPP: aplicación de software libre para el análisis de datos que se utiliza en la asignatura Estadística.

- R con entorno gráfico R-Commander: aplicación de software libre con entorno gráfico utilizada para el análisis estadístico de datos que se utiliza en la asignatura Estadística.
- SWI-Prolog: intérprete libre y multiplataforma del lenguaje de programación lógica Prolog que se usa en las prácticas de la asignatura Matemáticas I.
- MaGrada: aplicación para desarrollar ejercicios de teoría de grafos en la asignatura Matemáticas I.
- Sistema on-line de prácticas de Matemáticas I: aplicación para implementar programas escritos con el lenguaje Prolog en la asignatura Matemáticas I.
- Eclipse JEE: entorno de desarrollo integrado de código abierto multiplataforma para desarrollar lo que el proyecto llama "Aplicaciones de Cliente Enriquecido", opuesto a las aplicaciones "Cliente-liviano" basadas en navegadores. Se emplea en la asignatura Programación II.
- Evince: visor de documentos PDF y PostScript para el entorno de escritorio GNOME, que se usa en la asignatura Programación II.
- Geogebra para MAC: software matemático interactivo libre para la educación en colegios y universidades, escrito en Java y por tanto disponible en múltiples plataformas. Se utiliza en la asignatura Matemáticas II.
- MySQL: sistema de gestión de bases de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones que se emplea en las prácticas de la asignatura Fundamentos de Bases de Datos.
- HeidiSQL: interfaz ligera, basada en Windows, para la gestión de bases de datos MySQL y Microsoft SQL Server, usada en la asignatura Fundamentos de Bases de Datos.
- Electronics Workbench: software capaz de simular circuitos digitales o electrónicos a través de un laboratorio virtual compuesto por varios paneles donde se ofrecen instrumentos para el diseño de dispositivos electrónicos. Se utiliza en la asignatura Fundamentos de los Computadores.
- Manotas: aplicación que permite el estudio del lenguaje ensamblador utilizando un procesador sencillo, mostrando en la ruta de datos del procesador la ejecución de las instrucciones. Se usa en la asignatura Fundamentos de los Computadores.
- Microsoft Visio: software de dibujo vectorial para Microsoft Windows que se utiliza en la asignatura Administración de Empresas.

- Microsoft Office 2010: versión más reciente de la suite ofimática Microsoft Office de Microsoft, la cual se emplea en casi todas las asignaturas.
- Open Office: suite ofimática libre (código abierto y distribución gratuita) que incluye herramientas como procesador de textos, hoja de cálculo, presentaciones, herramientas para el dibujo vectorial y base de datos, disponible para varias plataformas (Windows, Linux, MAC). Se utiliza prácticamente en todas las asignaturas.

2.3. Instrumentos.

Además de la herramienta del Campus Virtual de la Universidad de Alicante para distribuir el material docente, algunas de las asignaturas que nos ocupan también disponen de una página web o blog donde, antes de comenzar el curso, se publica toda la información que no varía durante el mismo curso (temario, horarios, metodología, evaluación, etc.). Algunas asignaturas utilizan dicha página web o blog de cuaderno de bitácora para ayudar al alumnado a organizar su trabajo no presencial además de también tener presencia en distintas redes sociales como Facebook o twitter. No obstante, es en el Campus Virtual donde se publica todo el material principal que se va necesitando según la planificación y la secuencia metodológica prevista para el curso.

El Campus Virtual también proporciona otros mecanismos de relación alumnado/profesorado, como la posibilidad de resolver dudas mediante el envío/respuesta de tutorías, el establecimiento de debates, realización de controles y tests on-line, publicación de notas, etc. En las aulas se explican todas estas cuestiones al inicio del curso y se van recordando, cuando se plantea alguna actividad a realizar desde el Campus Virtual, con el suficiente tiempo de antelación.

Otro de los instrumentos de interacción entre profesorado y alumnado es Moodle. Se trata de un ambiente educativo virtual o sistema de gestión de asignaturas, de distribución libre, que ayuda al profesorado a crear comunidades de aprendizaje en línea. A través de él, el profesorado puede poner a disposición del alumnado todos los materiales de las asignaturas, incluyendo presentaciones, ejercicios, exámenes, etc., y el alumnado puede realizar las entregas de prácticas, controles, etc. Además, proporciona la posibilidad de crear foros de debate o de dudas frecuentes, así como de publicar las calificaciones de exámenes.

2.4. Procedimientos.

Desde la puesta en marcha del grado en Ingeniería Multimedia, el profesorado de primero de dicha titulación ha trabajado en equipo para definir un plan docente adaptado al EEES analizando sus fortalezas y debilidades con el fin de retroalimentar el proceso y proponer planes de mejora e implementarlos en cursos posteriores. Para ello se han definido una serie de fases en el proceso de investigación.

- Diseño de las guías docentes y mapa de la titulación: Las primeras guías docentes de las asignaturas de primero de Ingeniería Multimedia se elaboraron en el curso 2009-2010. Dichas guías se complementaron con el denominado “mapa de la titulación”, un documento que refleja el diseño conceptual del grado completo, estableciendo las relaciones entre asignaturas.
- Elaboración del material docente: Una vez diseñada la guía docente de cada curso académico, el profesorado de cada asignatura de forma coordinada elabora nuevo material docente para la asignatura, adaptado a dicha guía docente.
- Implementación de las metodologías de la guía docente: Puesta en marcha en cada curso académico del proceso docente.
- Evaluación del alumnado: Cada una de las asignaturas conforma su metodología siguiendo diferentes opciones con las que se consigue la evaluación de la misma. Todas ellas tienen un referente común, concretamente evaluar de forma continua, para ello se han tenido en cuenta las diferentes actividades formativas:
 - Pruebas escritas (controles, informes de resolución de actividades prácticas, etc.) que se realizan, de forma individual o en grupo, a lo largo del semestre para la evaluación continua de las competencias técnicas de la asignatura.
 - Prueba final, si procede, que no excede del 50% del total.
 - Informes de desarrollo y memorias técnicas de las prácticas de laboratorio.
 - Asistencia obligatoria a clases de prácticas.
 - Valoración de la actitud del estudiante en el aprendizaje.

Basándose en dicho contexto cada asignatura de primer curso de la titulación de Multimedia presenta su particular procedimiento de evaluación (véase <http://cvnet.cpd.ua.es/webcvnet/planestudio/planestudiond.aspx?plan=C205>)

- Análisis y retroalimentación de la implementación: En cada curso académico se hace un análisis tanto de la implementación de las metodologías docentes

realizada en cada asignatura, así como del curso en global. Dicho análisis se basa en varios aspectos:

- El estudio y análisis de los resultados obtenidos por el alumnado en las distintas actividades para intentar definir los problemas más importantes a la hora de la obtención de las competencias de cada asignatura.
- El análisis de la encuesta que el alumnado de Ingeniería Multimedia elabora y cumplimenta todos los cuatrimestres para que el profesorado de la titulación conozcamos su opinión respecto al funcionamiento del curso y su satisfacción respecto a las distintas asignaturas.
- La valoración que el profesorado hace del proceso, plasmada en las distintas reuniones de la red y la ficha de seguimiento de cada asignatura. Dicha ficha, elaborada por la EPS, consiste en un cuestionario en el que cada coordinador/a de asignatura refleja las posibles desviaciones producidas respecto a la planificación docente programada para el correspondiente curso académico, los posibles problemas que pudieran haber surgido y cualquier observación que considere oportuna en relación al funcionamiento de la asignatura.

Atendiendo a todo esto, en cada curso académico, se hacen las modificaciones pertinentes con el fin de mejorar la calidad del proceso.

3. RESULTADOS

A continuación presentamos los resultados más importantes obtenidos de los estudios realizados por esta red.

La matrícula en la primera promoción de este título (curso 2010-11) fue de 105 estudiantes incluyendo estudiantes adaptados de otras titulaciones. El número medio de estudiantes en las asignaturas de primero fue aproximadamente 96, variando entre 84 y 102. En este sexto curso académico en el que se imparte este grado el número medio de estudiantes en las asignaturas de primero ha sido aproximadamente 121 variando entre 91 y 166 estudiantes dependiendo de la asignatura.

En las siguientes tablas se analizan y comparan los resultados obtenidos en las asignaturas de primero del Grado en Ingeniería Multimedia durante los últimos seis cursos de impartición (2010-11, 2011-12, 2012-13, 2013-14, 2014-15 y 2015-16). Estos datos han sido proporcionados por el profesorado coordinador de las asignaturas que conforman el citado primer curso de la titulación. Para cada asignatura se ofrece en

primer lugar el número de personas matriculadas en la misma en cada curso académico y luego se indica el porcentaje de estudiantes presentados en la convocatoria correspondiente. Se muestra también el porcentaje de los estudiantes que superaron la convocatoria correspondiente respecto al total de presentados.

ASIGNATURA	MATRICULADOS/AS						PRESENTADOS/AS						APTOS/AS					
	10-11	11-12	12-13	13-14	14-15	15-16	10-11	11-12	12-13	13-14	14-15	15-16*	10-11	11-12	12-13	13-14	14-15	15-16*
Administración Empresas	100	100	94	86	99	91	90%	87%	100%	100%	99%	100%	74%	72%	89%	92%	95%	98%
Fundamentos de la Física	100	103	101	111	123	114	91%	92%	97%	96%	93%	92%	78%	79%	71%	64%	74%	73%
Fundamentos Diseño Gráfico	102	93	99	101	115	105	95%	78%	100%	99%	100%	98%	91%	75%	68%	80%	87%	55%
Matemáticas I	94	98	96	100	117	107	85%	100%	100%	99%	97%	92%	64%	57%	48%	58%	80%	57%
Programación I	84	99	107	116	119	118	95%	90%	100%	100%	98%	93%	61%	61%	57%	55%	67%	58%

Tabla 1: Comparación de resultados del primer cuatrimestre: 2010-11, 2011-12, 2012-13, 2013-14 y 2014-15 (*sin contabilizar la convocatoria de Julio).

ASIGNATURA	MATRICULADOS/AS						PRESENTADOS/AS						APTOS/AS					
	10-11	11-12	12-13	13-14	14-15	15-16	10-11	11-12	12-13	13-14	14-15	15-16*	10-11	11-12	12-13	13-14	14-15	15-16*
Estadística	89	109	101	116	122	109	77%	94%	98%	97%	94%	95%	72%	85%	71%	70%	81%	79%
Fundamentos Bases de Datos	98	107	114	115	146	132	96%	100%	100%	97%	81%	81%	53%	48%	57%	33%	70%	53%
Fundamentos de los Computadores	92	99	96	108	126	122	82%	91%	93%	89%	90%	98%	78%	76%	79%	68%	70%	54%
Matemáticas II	98	114	120	127	146	146	80%	81%	88%	95%	85%	86%	39%	41%	47%	37%	54%	70%
Programación II	99	111	135	148	162	166	49%	42%	58%	66%	65%	45%	86%	94%	61%	58%	65%	85%

Tabla 2: Comparación de resultados del segundo cuatrimestre: 2010-11, 2011-12, 2012-13, 2013-14, 2014-15 y 2015-16 (*sin contabilizar la convocatoria de Julio).

4. CONCLUSIONES

En primer lugar queremos resaltar el alto porcentaje de presentados en todas las asignaturas todos los cursos académicos que lleva en marcha este grado (85% de media en el curso 2010-11, 86% de media en el curso 2011-12, 98% de media en el curso 2012-13, 94% de media en el curso 2013-14, 89% de media en el curso 2014-15 y el 88% de media en el curso 2015-16). Este dato refleja la elevada implicación de los estudiantes que inician estudios en este nuevo grado.

También cabe destacar el porcentaje bastante elevado de alumnado que ha aprobado las asignaturas en la primera convocatoria de este curso académico (sin contabilizar la convocatoria de Julio), un 68% del total de presentados/as en promedio, datos similares a los obtenidos en cursos anteriores, lo que muestra también la

motivación y ganas de trabajar de gran parte de los actuales estudiantes de primero de la titulación.

5. DIFICULTADES ENCONTRADAS

Este curso académico ha sido el sexto en el que se ha realizado la coordinación de las asignaturas de primer curso de esta ingeniería. Además existía la investigación precedente de la red realizada durante el curso académico previo a la puesta en marcha del grado en la que se organizó el título. En consecuencia, las dificultades relacionadas con el marco legal y organizativo del título han sido mínimas y en su caso han sido transmitidas a la subdirección de la Escuela para su pronta resolución o análisis. Sin embargo, tal y como se ha puesto de manifiesto en las reuniones de la red, son varios los problemas con los que nos encontramos y que se pasan a enumerar.

Analizando las diferentes respuestas a las consultas realizadas a alumnos y profesores sobre el desarrollo de las clases en ambos cuatrimestres, se concluye que este curso ha sido muy tranquilo, dado la ausencia de problemas reseñables. Destacar, la mejora del proceso de aprendizaje en las clases de teoría debido a la creación de un segundo grupo en la mayoría de asignaturas que ha permitido impartir los contenidos con mayor atención y dedicación al alumnado asistente.

Por otra parte, se certifica la recuperación en el número de aprobados en la asignatura “Matemáticas II” del segundo cuatrimestre (70%, sin contabilizar la convocatoria de Julio), que el curso pasado y el anterior tuvo un descenso importante en el porcentaje de aprobados (37% y 54% respectivamente).

6. PROPUESTAS DE MEJORA

En el apartado anterior se han tratado las principales dificultades encontradas durante este curso académico en relación a la implementación del plan docente definido en las guías docentes de las asignaturas de primero de Ingeniería Multimedia y las propuestas de mejora para intentar paliarlas. Por otra parte, pensamos que una mejora constante de la calidad exige también un conocimiento más exhaustivo y personalizado del perfil del alumnado que accede a primero de esta titulación, aspecto que sería conveniente analizar con el fin de estimular el aprendizaje responsable, mejorar los resultados del alumnado y redefinir, si fuera necesario, algunos aspectos de la planificación docente para cursos posteriores.

Centrándonos ahora en el funcionamiento y coordinación de la red, aunque el trabajo ha sido fluido, cada curso académico la red intenta mejorar su funcionamiento detectando aquellos elementos formativos necesarios para perfeccionar su práctica e incluyendo nuevos recursos tecnológicos que agilicen la cooperación y coordinación entre miembros de la red.

7. PREVISIÓN DE CONTINUIDAD

La red está siendo muy útil para desarrollar las tareas de coordinación de primer curso de la titulación. Se ha convertido en el instrumento que permite exponer públicamente los planes de trabajo individuales de cada asignatura, proponer objetivos conjuntos y evaluar la adquisición de los objetivos generales del curso, así como tomar el pulso de lo que ocurre de manera cotidiana en las aulas. Por lo anteriormente expuesto, los integrantes de esta red creemos conveniente la continuidad en el proyecto de investigación para futuras ediciones del Programa Redes.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Castel, M.J., García, P., Llopis, F., Llorens, F., Márquez, A., Migallón, V., Mora, H., Penadés, J. y otros (2005). Adecuación del primer curso de los estudios de informática al Espacio Europeo de Educación Superior. Marfil. Universidad de Alicante. ISBN: 84-268-1240-6.
- [2] Castel, M.J., Compañ, P., Marco, A., Migallón, V., Mora, J., Penadés, J. y otros (2007). Implementación de las metodologías ECTS en primer curso de las titulaciones de informática. Universidad de Alicante. ISBN: 978-84-690-3772-0.
- [3] Castel, M.J., Compañ, P., Marco, A., Migallón, V. y otros (2007). Análisis de la implementación de las metodologías ECTS en primer curso de las titulaciones de informática del curso 2005-2006. Universidad de Alicante. ISBN: 978-84-690-7815-0.
- [4] Memoria de la titulación del Grado de Ingeniería Multimedia.