

# MATERIALS VIRTUALS D'AUTOAPRENTATGE EN APLICACIONS GRÀFIQUES PER A LA LLICENCIATURA DE PUBLICITAT I RELACIONS PÚBLIQUES

## AUTOR

**Nom:** Daniel Tena Parera  
**Departament:** Comunicació Audiovisual i Publicitat  
**Centre:** Facultat de Ciències de la Comunicació  
**E-mail:** [daniel.tena@uab.es](mailto:daniel.tena@uab.es)

## COAUTORS

**Nom:** Jordi Fernández Cuesta  
**Departament:** Comunicació Audiovisual i Publicitat  
**Centre:** Facultat de Ciències de la Comunicació  
**E-mail:** [jordi.fernandez.cuesta@uab.es](mailto:jordi.fernandez.cuesta@uab.es)

**Nom:** David Roca Correa  
**Departament:** Comunicació Audiovisual i Publicitat  
**Centre:** Facultat de Ciències de la Comunicació  
**E-mail:** [david.roca@uab.es](mailto:david.roca@uab.es)

## RESUM DE L'EXPERIÈNCIA

El projecte d'elaboració de materials virtuals d'autoaprenentatge en programari gràfic per al Grau de publicitat i Relacions Públiques té l'objectiu de desenvolupar unitats videotutorials adaptades a les necessitats docents d'alumnes i professors de cara a complir els perfils professionals que hi són relacionats. Aquests materials virtuals estan dissenyats per aplicar-se en les classes pràctiques de les assignatures audiovisuals. Els videotutorials representen una millora en la qualitat d'interacció docent alumne-professor que s'inicia a classe i pot ser continuada autònomament fora d'ella.

A partir d'un model semipresencial, els materials virtuals han actuat com a videotutorials dinamitzant les activitats pràctiques tant en el laboratori informàtic amb el professor com per continuar l'aprenentatge virtualment des de casa.

Els resultats d'enquestes qualitatives als alumnes després d'usar els materials virtuals corroboren la seva utilitat, valorant-los positivament perquè aporten més flexibilitat en el seu ritme d'estudi. També es reconeix la dinàmica diferent que precisa tant de preparació com de recepció dels tutorials virtuals pel seu llenguatge multimèdia i les limitacions i problemes tècnics que distorsionen l'experiència d'autoaprenentatge.

Concloem que els videotutorials cobreixen una necessitat de noves tàctiques d'interacció docent en un àmbit d'aprenentatge de programari gràfic professional, encara que apreciem necessari el suport docent presencial com també el posterior seguiment i aprofundiment dels exercicis de forma autònoma pels estudiants.

## ABSTRACT

The project of virtual materials for graphical software tools has the objective of developing video-tutorial units adapted to the educational needs of professors and students of advertising and public relations degree at UAB. These educational materials are designed to be applied as a self-learning system for the practical exercises in the university audio-visual subjects. The tutorials are representing an improvement in the quality of educational 'professor-student' interaction in and outside the class.

Several international studies support 'self-learning' as an educational methodology with great possibilities that facilitate the cognitive development of the student. Furthermore, he is helped to become more independent and flexible. In addition, this project is looking for contributing in new ways of learning the graphical software used by the professional sector in order to fulfil students' competencies of their curricula.

The results of the qualitative surveys after the students' first contact with the tutorials corroborate their utility: students appreciated them as a useful tool, valuing the initiative as positive. It was also noticed the different dynamics that requires preparing teaching materials with a multimedia language.

A final evaluation of the educational effectiveness of the materials was made in several tests to analyze the learning evolution between the students. Summarising, the video-tutorials assume the need of new tactics in educational interaction by using these materials in learning processes for graphical software. Anyway, we appreciate that these video-tutorials would require a combination of present assistance of teachers as well as the later virtual pursuit for an effective self-learning experience for the students.

## **PARAULES CLAU**

materials virtuals / aplicacions gràfiques / publicitat

## **ÀMBIT GENERAL D'INTERÈS DE LA INNOVACIÓ**

- Eines i materials virtuals per a l'aprenentatge autònom.
- Models semipresencials de docència amb programari informàtic: aplicacions gràfiques professionals adaptades al sector publicitari audiovisual

## **DESENVOLUPAMENT**

Un punt de cabdal importància de tot el procés de construcció de l'Espai Europeu d'Ensenyament Superior (EEES) és el salt qualitatiu que suposa l'adopció dels crèdits ECTS. Aquest sistema de crèdits situa el treball de l'estudiant en el punt central de la programació acadèmica, mentre que en l'actualitat la programació recau sobre l'activitat docent del professor. Més enllà de l'establiment d'equivalències entre hores i crèdits, que podria finalment reduir-se a un canvi de l'escala en la mesura, cal entendre que hi ha l'objectiu d'aconseguir una veritable renovació pedagògica en l'ensenyament universitari.

La missió del docent es concentra en aquest cas a crear entorns en què els alumnes, el professor i el material acadèmic interaccionin, amb la finalitat que l'alumne seleccioni, organitzi i apliqui adequadament la nova informació (Díaz Fondón et alt.,

2005) que li proporciona el professor. Actualment, la pregunta que més sovint es formula un professor referida a "com impartir uns coneixements" ha de donar pas a una nova pregunta referida a "com guiar l'estudiant perquè aprengui uns coneixements". S'imposa, doncs, un replantejament de la concepció de l'activitat docent, que necessàriament haurà de considerar que el canvi de l'ensenyament tradicional al nou tipus d'ensenyament actualitzat de l'espai europeu té en compte com a principal característica que les necessitats docents teoricopràctiques estan orientades al desenvolupament de competències i el treball autònom de l'alumnat.

La construcció del Pla d'Estudis de la Prova Pilot de la Titulació de Publicitat i Relacions Públiques aplicat a la Universitat Autònoma de Barcelona es fonamenta en l'aplicació del pla de Bolonya i la nova metodologia docent que això comporta. Aquestes lliçons virtuals han d'esdevenir uns recursos docents que serveixin d'eines eficients per al treball autònom de l'alumne. Les lliçons seran adequades a la titulació i reproduïxen els passos bàsics i molt concrets que l'alumne ha de realitzar en els laboratoris d'aplicacions gràfiques de la Facultat de Ciències de la Comunicació. Aquests materials basats en lliçons sobre aplicacions gràfiques són disponibles a tots els estudiants matriculats a les assignatures mitjançant el Campus Virtual (CV) de la universitat.

## 1. Objectius

El primer objectiu del projecte és desenvolupar materials adaptats i coordinats segons les necessitats docents de professors i alumnes de la titulació. Cal dur a terme uns materials docents dissenyats per ser efectius en les classes pràctiques de les assignatures, on aquests materials puguin representar una millora en la qualitat de la interacció docent professor-alumne.

El segon objectiu és adoptar les noves tecnologies en la nova metodologia docent ECTS. En primer lloc, a les classes "no presencials" el professor es converteix en un guia de l'aprenentatge dels estudiants mentre segueixen les instruccions dels materials. Cal dur a terme una avaluació final de l'eficàcia docent dels materials. I, per últim, és necessari que els materials estiguin orientats a pràctiques desenvolupades al voltant de l'àrea de coneixement impartit en els laboratoris de publicitat i les relacions públiques, particularment de les aplicacions gràfiques.

## 2. Descripció teòrica

La construcció dels materials virtuals per a l'aprenentatge autònom ha partit d'una base teòrica que Sara Redondo (2005) ha desenvolupat sobre models estandarditzats d'avaluació i marques de qualitat de materials educatius digitals. Aquests models d'elaboració de materials pedagògics es basen en mantenir una qualitat docent adequada a la base tecnològica virtual que adopten. El marc d'anàlisi emprat en la investigació es basa en dues coordenades: coordenada vertical i coordenada horitzontal.

La **coordenada vertical** fa referència als processos que funcionen com a pautes d'ús dels materials per garantir-ne la seva adequació i qualitat. La coordenada vertical té sis camps d'anàlisi respecte al material educatiu: entorn; aprenentatge de l'alumnat; ensenyament i equip docent; comunicació i interactivitat; avaluació; i, administració i gestió.

Els camps d'aquesta coordenada han estat establerts com a *processos* i ordenats com un sistema de guies d'ús dels materials virtuals. Cadascun dels camps ha estat configurat segons criteris de qualitat associats a cadascun dels processos.

- **Procés de relació amb l'entorn:** *Diagnosi prèvia*. Cal tenir en compte: l'anàlisi de les demandes i necessitats de formació i els criteris de qualitat emprats (diversitat, nivell de resposta, satisfacció dels grups destinataris).
- **Procés d'aprenentatge de l'alumne:** *Disseny del model pedagògic i planificació dels materials*. Cal tenir en compte: el nivell d'autoaprenentatge que han de permetre els materials en ésser dissenyats.
- **Procés d'ensenyament:** *Elaboració dels materials i planificació*. Ens referim a la versatilitat a la qual han de respondre els materials per permetre diversos itineraris d'autoaprenentatge (diversos nivells de necessitats, estils, motivacions, característiques i expectatives).
- **Procés de comunicació i interacció.** Cal tenir en compte: el nivell de diversitat dels recursos, els recolzaments tutorial i tecnològics que pot oferir el sistema per facilitar la interactivitat i l'autoaprenentatge.
- **Procés d'avaluació.** Els materials han hagut de respondre a uns determinats requisits per permetre que l'alumne assoleixi uns nivells d'aprenentatge suficients i pugui controlar el seu propi procés (establint metes a superar).
- **Procés d'administració i gestió de tot el sistema.** Cal observar la capacitat de resposta de tot el sistema administratiu i de gestió i manteniment per facilitar les tasques dels professors i els alumnes.

La **coordenada horitzontal** té tres dimensions que s'utilitzen per descriure cadascun dels aspectes analitzats als camps mencionats anteriorment. Amb aquesta coordenada s'especifiquen els requisits d'anàlisi de cadascun dels processos, de la mateixa manera que se sol fer en la majoria de models o normes de qualitat. Les dimensions d'anàlisi són les següents:

- **Criteris:** normes que serveixen per jutjar alguna cosa
- **Indicadors:** descripció o definició del criteri com a indicador de qualitat
- **Evidències:** documents que serveixen com a evidència de l'acompliment i la resposta als criteris establerts

### 3. Metodologia

Com hem esmentat anteriorment, aquest projecte consta de la creació de materials virtuals sobre aplicacions de software gràfic necessaris per completar les futures competències professionals dels estudiants de la llicenciatura de publicitat i relacions públiques. Aquestes aplicacions foren Indesign, Illustrator i Photoshop, tots ells d'Adobe.

#### - *Diagnosi prèvia*

Abans de procedir al disseny, el grup de docents realitzà una àmplia cerca sobre la tipologia de tutorials d'aquest tipus de programes que existeix actualment. Entre aquests, destacaven els tutorials que constitueixen simples llibres d'instruccions dels passos a seguir per a les eines gràfiques exemplificat amb captures de pantalla. A un nivell superior, al qual ens vam emmirallar eren els tutorials dinàmics i

audiovisuals per a que l'alumne no només llegís la teoria, sinó que també imités els passos que hauria de seguir per completar aquests coneixements.

Per això, també, es realitzà una observació dels materials virtuals existents en altres universitats punteres (Tena et al., 2006) amb la finalitat d'exemplificar la quantitat de coneixements, continguts i les característiques tècniques amb què solen produir-se.

#### *- Disseny pedagògic i planificació de materials*

Després de l'estudi, es procedí a l'establiment dels criteris docents mínims que haurien de complir els materials per a l'àmbit de la docència universitària en l'àrea de la publicitat.

La funció de l'aprenentatge d'aquests materials virtuals comptà amb la coordinació dels professors de les assignatures seleccionades que aprofitarien els materials (Disseny, composició visual i tecnologia en premsa i publicitat; Producció i disseny gràfic en publicitat; Teoria i tècnica de la fotografia publicitària). Els programes de les quals es recolliren per dissenyar els materials com tutorials per a determinades classes pràctiques.

El recolzament a aquestes classes pràctiques complia el requisit d'estar d'acord amb les competències que es desenvolupaven en el curs. A més, els videotutorials foren dissenyats per donar suport als professors, no per substituir-los. La intenció era que aquestes classes clàssiques anteriors, es poguessin fer més flexibles amb el treball autònom de l'alumne posteriorment també des de casa seva.

#### *- Elaboració dels materials*

Abans de procedir a la producció dels materials virtuals (videotutorials), la construcció es basà en la creació dels guions i dels storyboards / guions tècnics de cada una de les lliçons. Aquests guions eren aprovats de forma participativa pels mateixos professors de l'assignatura on s'impartirien els materials. L'objectiu era fer uns videotutorials ni massa simples ni complexos, que s'adaptessin al nivell de coneixement que es manejava durant les classes pràctiques.

#### *- Procés d'interacció: Implementació*

Una vegada produïts els tutorials i instal·lats en el Campus Virtual universitari per estar disponibles als alumnes, va dur-se a terme la implementació dels materials a les assignatures programades del 2n semestre. L'aplicació dels tutorials a l'activitat docent real fou introduïda a les classes pràctiques amb el fi que els estudiants els consultessin, però a la vegada amb l'assessorament del professor per resoldre qualsevol dubte. Això possibilità poder assessorar personalment als alumnes en el seu primer contact / interacció amb els videotutorials. Els alumnes havien de continuar la pràctica a casa, on havien d'aplicar els coneixements mostrats en els tutorials de les aplicacions gràfiques. Aquesta autonomia que permetien els videotutorials ja destacà aleshores per facilitar el ritme d'aprenentatge que els alumnes precisaven per assimilar aquestes eines informàtiques aplicades a exercicis típics del sector publicitari.

#### *- Avaluació*

La novetat d'aquests nous materials virtuals semipresencials requerí un seguiment d'ús i avaluació de l'eficàcia docent. Amb aquesta finalitat es creà un experiment amb metodologia quantitativa ja usat en un altre projecte (Tena et al., 2006a) per avaluar el progrés de coneixement en cada alumne. D'aquesta manera, es pretenia aconseguir un control de l'ús i aprofitament dels materials online. L'experiment

comptà també amb un grup de control que realitzà les mateixes lliçons sobre aplicacions gràfiques però amb el sistema antic: totalment presencial.

*- Procés de gestió de tot el sistema*

L'experiència d'aprenentatge autònom dels alumnes amb aquests materials virtuals (videotutorials) fou la principal font per planificar com realitzar la gestió i manteniment del sistema. Les seves opinions permeteren corregir aspectes més tècnics i rítmics. Els professors implicats en aquests materials també opinaren sobre la introducció de tals materials nous com reforç a la seva activitat, ja que estaven confiant que els videotutorials complissin part de les seves funcions en l'explicació de les aplicacions gràfiques professionals.

#### 4. Resultats

Els resultats de l'experiment portat a terme no foren concloents, encara que la progressió en el grup experimental d'aprenentatge autònom sí fou superior a la mitjana de progressió del grup d'aprenentatge plenament presencial. A pesar d'aquestes diferències de mitjanes, tampoc no es detectaren diferències significatives en l'anàlisi T-student amb SPSS relatives a l'efectivitat dels materials virtuals. Així, en aquest punt, no podem recolzar-nos en les dades quantitatives al no evidenciar dita diferència significativa.

També aprofitarem l'ocasió per demanar als alumnes uns comentaris sobre com havien viscut la lliçó amb aquesta nova metodologia. Aquests comentaris qualitius foren beneficiosos per corregir alguns errors de les primeres lliçons i per millorar aspectes tècnics i de disseny per a les següents. Així, per exemple, es manifestà que era precís afinar el ritme de coneixements mostrats, la usabilitat de navegació i aspectes tècnics de velocitat de descàrrega (arxius audiovisuals pesats), etc.

Sobre l'anterior apartat de gestió dels materials virtuals, s'ha de comentar que un factor de debilitat és precisament la producció i gestió d'aquests materials. ¿Qui, tècnicament capacitat, aplica anualment les actualitzacions dels programes gràfics o del temari de l'assignatura? ¿Quin recolzament institucional i tècnic disposen en cas de caiguda del sistema i/o malmesa? Aquestes últimes qüestions plantegen la problemàtica que aquests materials, a pesar de ser virtuals, sofreixen de la necessitat de manteniment i actualització que també necessiten els materials 'reals'.

#### CONCLUSIONS

En el marc de la nova metodologia docent del pla de Bolonya, aquest projecte dona l'oportunitat d'aportar noves formes d'aprenentatge de les aplicacions gràfiques usades en publicitat i relacions públiques. A partir d'un model semipresencial, els materials virtuals han actuat com a videotutorials dinamitzant les activitats pràctiques tant quan el professor està present en el laboratori informàtic com per continuar i reforçar l'aprenentatge virtualment des de casa.

L'autoaprenentatge autònom que representen els videotutorials és el més valorat per l'alumnat universitari perquè li aporta més flexibilitat en el seu ritme d'estudi. Negativament també afecten les limitacions i problemes tècnics que poden fastiguejar l'experiència d'autoaprenentatge que els videotutorials exigeixen. La continuació d'un projecte com aquest demana l'esforç d'una constant actualització i millora dels materials virtuals, el que requereix que l'equip docent fusioni funcions pedagògiques amb les tecnològiques mínimes.



# Esquema de la Interficie en format multimèdia

Presentació



Índex



Accés a capítol



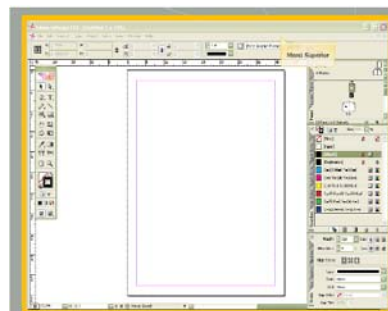
Introducció al capítol

- Botons:
- Demo
- Back
- Next

Accés a tema



Accés a demostració



Demostració  
video/àudio/text de  
reforc

Figura: Esquema de la interfície en format multimèdia



## REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

- Cebrián, M. (2003). Enseñanza virtual para la innovación universitaria, Madrid: Narcea.
- Díaz Fondón, M., Riesco Albizu, M. i Martínez Prieto, A. (2005) *Hacia el aprendizaje activo: un caso práctico en la docencia de Sistemas operativos*. Novática: revista de la Asociación de Técnicos en Informática, 174, p. 54-58.
- Jiménez Esteller, L., Estupinyà Giné, P. i Mans Alsina, C. (2006). Potencial d'un entorn virtual d'aprenentatge en assignatures ECTS semipresencials. La perspectiva del professorat. Madrid: CES Cardenal Spinola CEU.
- Kwok Chi, Ng. (2007) Replacing Face-to-Face Tutorials by Synchronous Online Technologies: Challenges and pedagogical implications. The International Review of Research in Open and Distance Learning. Vol 8, N°1.
- Mérida, R. i García Cabrera, M. (2005). La formación de competencias en la universidad. XI Congreso de Formación del Profesorado. Segovia.
- Perrenoud, P. (2001). *La formación de los docentes en el siglo XXI*. Revista de Tecnología Educativa, XIV, n. 3. p. 503-523.
- Redondo, S. (2005). Estudio comparativo internacional sobre modelos estandarizados de evaluación y marcas de calidad de materiales educativos digitales. Madrid: Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).
- Rué, J. i Martínez, M. (2005). Les titulacions UAB en l'Espai Europeu d'Educació Superior. Eines d'Innovació Docent en Educació Superior. n. 1. Barcelona: UAB .
- Tena, D., Roca, D. i Fernández Cuesta, J. (2006a). Cumplimiento de los indicadores y competencias del Perfil. Actas del 4º CIDUI: Congreso Internacional: Docencia Universitaria e Innovación. p. 655. Barcelona.
- Tena, D., Fernández, J. i Tébar, N. (2006b). Biblioteca virtual para el trabajo en ECTS. Congreso EDUTEC 2006: La educación en entornos virtuales. Tarragona
- Universitat Autònoma de Barcelona: Facultat de Ciències de la Comunicació. *Títol de Grau en Ciències de la Comunicació (Publicitat i Relacions Públiques)*. Edició juliol 2005.

## ENLLAÇOS D'INTERÈS

*Cartoon Smart* (s. d.). Recuperat octubre-novembre, 2006 de <http://www.cartoonsmart.com/>

*Illasaron* (s. d.). Recuperat octubre-novembre, 2006 de <http://www.illasaron.com/>

*Journal of Interactive Media in Education* (s. d.) Recuperat maig 2007, de <http://www.jime.open.ac.uk/>

*Mundo Tutoriales* (s. d.). Recuperat octubre-novembre, 2006 de  
<http://www.mundotutoriales.com>

*Photoshop TV* (s. d.). Recuperat octubre-novembre, 2006 de  
<http://www.photoshoptv.com>

*Sólo Tutoriales* (s. d.). Recuperat octubre-novembre, 2006 de  
<http://www.solotutoriales.com>

*Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información* (s. d.)  
Recuperat maig 2007, de <http://www.usal.es/~teoriaeducacion>

*The International Review of Research in Open and Distance Learning* (s. d.)  
Recuperat maig 2007, de <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl> .

*The Photoshop Roadmap* (s. d.). Recuperat octubre-novembre, 2006 de  
<http://www.photoshoproadmap.com>

*Videotutoriales* (s. d.). Recuperat octubre-novembre, 2006 de  
<http://videotutoriales.es>