

Metodologías de Aprendizaje Cooperativo y Proyectos online con un enfoque sistemático, en la asignatura “Profesionalización y Gestión” de 4º curso del Grado de Creación y Diseño.

D^a Ana María Sainz Gil

^aProfesora Titular de la Facultad de BB.AA. de la UPV/EHU; (anamaria.sainz@ehu.eus)

Abstract

The Student Guide delivered to students of the subject "Professionalization and Management" of 4th year of the Degree of Creation and Design has been reformulated in the "Workshop DOITU 2017 within the Training Plan for teacher improvement organized by the UPV / EHU. It has managed to align the planning and development of the teaching-learning process of this subject with the criteria that define the teaching model- IKD (Ikaskuntza Kooperatibo eta Dinamikoa) of the UPV / EHU, through active teaching methodologies and educational multimedia materials , as well as with reality 2.0. for the creation of companies focused on the client / user. The subject is worked with the methodology of Cooperative Learning, with the Bill Aulet methodology (2015) focused on the client / user to create or boost companies in the field of design and online resources that prepare students for a current job market, within a digital society.

The result has been a Student's Guide that has obtained the highest score in the Dimension 1 rubric of DOCENTIAZ 2017. DOCENTIAZ is the program of evaluation of the teaching activity of the UPV / EHU teaching staff that complies with the requirements established by the DOCENTIA program of the ANECA Quality Agency.

Keywords:

Student's Guide, Docentiaz, Professionalization and Management, Degree of Creation and design, online companies, Cooperative Learning, Bill Aulet, community manager.

Resumen

La Guía del Alumnado que se entrega a los estudiantes de la asignatura “Profesionalización y Gestión” de 4º curso del Grado de Creación y Diseño ha sido reformulada en el “Taller DOITU 2017 dentro del Plan de formación para la mejora docente organizado por la UPV/EHU. Se ha conseguido alinear la planificación y desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de ésta asignatura con los criterios que definen el modelo de enseñanza- IKD

(Ikaskuntza Kooperatibo eta Dinamikoa) de la UPV/EHU, a través de metodologías docentes activas y materiales multimedia educativos, así como con la realidad 2.0. para la creación de empresas centradas en el cliente/usuario. La materia se trabaja con la metodología de Aprendizaje Cooperativo, con la metodología de Bill Aulet (2015) centrada en el cliente/usuario para crear o dinamizar empresas en el ámbito del diseño y con recursos online que preparan al alumnado para un mercado laboral actual dentro de una sociedad digital.

El resultado ha sido una Guía del Alumnado que ha obtenido la máxima puntuación en la rúbrica de la Dimensión 1 de DOCENTIAZ 2017. DOCENTIAZ es el programa de evaluación de la actividad docente del profesorado de la UPV/EHU que cumple con los requisitos establecidos por el programa DOCENTIA de la Agencia de Calidad ANECA.

Palabras clave: *Guía del Alumnado, Docentiaz, Profesionalización y Gestión, Grado de Creación y diseño, empresas online, Aprendizaje Cooperativo, Bill Aulet, community manager.*

1.Introducción

1.1. Competencias docentes básicas en la UPV/EHU: Modelo IKD-Aprendizaje Cooperativo y Dinámico

La Guía del Alumnado que entrega el profesorado al comenzar la asignatura, contiene de forma explícita la planificación y el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, ésta planificación ha de servir de brújula en la ruta de la asignatura, e instrumento de mejora continua en el proceso. La Guía del Alumnado ha de estar en línea con el título y con el modelo IKD-Aprendizaje Cooperativo y Dinámico, que es el modelo educativo de la UPV/EHU y que pretende formar a los estudiantes con nuevas maneras de enseñar y aprender, más ágiles y cooperativas, ver más en <https://www.ehu.es/es/web/sae-helaz/ikd>.

Las acciones entre otras que apoyan la construcción de IKD-Aprendizaje Cooperativo y Dinámico, y que permiten al profesorado trazar un camino para su desarrollo profesional, son el programa de formación en metodologías activas de enseñanza Eragin (Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje basado en Problemas, Aprendizaje basado en Proyectos y Método de Caso), y las herramientas de evaluación docente formativa DOCENTIAZ, que veremos más adelante y que evalúan la docencia del profesorado con criterios alineados con IKD en tres Dimensiones, con sus Rúbricas formativas correspondientes.

La Guía del Alumnado de “Profesionalización y Gestión”, asignatura de 4º curso del Grado de Creación y Diseño, quiere reformularse para dar respuesta adecuada a las Competencias docentes básicas del modelo IKD-Aprendizaje Cooperativo y Dinámico, como son, optimizar el proceso de aprendizaje mostrando un alto grado de coherencia interna en su desarrollo, y situar al alumnado como centro de éste proceso; también IKD quiere enfocar

el aprendizaje en conexión con las necesidades sociales y laborales de la actualidad, para favorecer el progreso profesional y socio-personal.

1.2. Competencias específicas de la asignatura en línea con IKD-Aprendizaje Cooperativo y Dinámico

La asignatura de 4º curso “Profesionalización y Gestión” prepara al alumnado para que sea un agente activo de su propio aprendizaje, y lo hace a través de la metodología activa del Aprendizaje Cooperativo porque es una metodología que subraya el aprendizaje autónomo, pone énfasis en las competencias sociales, y se adquieren habilidades para un trabajo futuro; con el Aprendizaje Cooperativo se alcanzan competencias sobre todo referidas a la organización y a la interacción de los protagonistas de los trabajos, en proyectos comunes (Prieto, 2005). El aprendizaje cooperativo confiere una práctica de mucha autonomía en el aprendizaje, pero hay que prepararla con todo detalle para que se logren los objetivos más valiosos (Pujolas, 2008). Evaluar el aprendizaje (cantidad y calidad) y la interacción grupal (resolución de conflictos), requiere de esfuerzo redoblado por la diversidad del feedback que hay que evaluar (evaluación y autoevaluación grupal) (Johnson y Johnson, 2014).

La metodología de Aprendizaje Cooperativo se trabaja en la asignatura con dos de sus técnicas, la del Group Investigation - Grupo de Investigación (Sharan y Sharan, 1976), y la del Jigsaw, Puzzle o Rompecabezas (Aronson y otros, 1975, y Slavin 1980), técnicas que se han estudiado para éste trabajo a través de Prieto (2005) y que sus creadores han desarrollado en publicaciones recientes (Sharan y Sharan, 2004; Aronson y Shelley, 2011; Slavin, 2002).

El alumnado ha de estar en un contraste continuo con la realidad social y profesional, por lo que en “Profesionalización y Gestión” se trabajará el proceso de planificación de una empresa de diseño, con un enfoque cómo el propuesto por Bill Aulet (2015) profesor del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts en EE.UU.), porque es un enfoque sistemático que se centra en el emprendimiento y está basado en el cliente, lo que necesariamente coloca al alumnado en un contraste continuo con la realidad social y profesional, para diseñar empresas nuevas o dinamizar las ya existentes.

Las nuevas tecnologías están transformando a gran velocidad la realidad social y profesional, están presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje con materiales multimedia educativos: Cursos mooc (Miriadax, ...), plataformas de apoyo a la docencia reglada (eGela, ...), vídeos didácticos, grabaciones polimedia, asignaturas publicadas en OCW, etc., y también están presentes en el diseño de nuevos productos con el enfoque 2.0. de las empresas en una sociedad digital. La empresa web se combina con branding en canales como FaceBook, Instagram, Twitter, YouTube, etc., y se ve la necesidad de hacerse cargo del marketing de las redes sociales, contando con una gestión de contenido a través de un community manager (Mejía, 2013).

Es necesario identificar con el alumno la necesidad de prepararse para la inercia, aún vigente en las empresas, de trabajar sin un plan elaborado o política bien definida acerca del uso de estos recursos (Rojas y Redondo, 2013). Hay que trabajar con una mentalidad nueva (Stalman, 2014).

La mayoría de las convocatorias de emprendimiento actuales se hacen eco de la sociedad digital que tenemos delante, y apoyan diseños de empresas con recursos 2.0., y con estructuras de branding definidas por un community manager, desde nuestra asignatura las empresas que se diseñan, no pierden de vista todos estos elementos con el objeto de favorecer el progreso profesional de los alumnos.

1.3. Plan de formación en IKD para el profesorado

Para apoyar la construcción de IKD-Aprendizaje Cooperativo y Dinámico y sus Competencias docentes básicas, se cuenta en la UPV/EHU con la evaluación docente formativa del profesorado, que desarrolla el Servicio de Evaluación Docente (SED/IEZ), y dispone entre otras, de dos actividades principales, que son el Programa Docentiaz

(ver https://www.ehu.es/documents/1882427/8924136/ManualV8_cast/aafaa3bc-962b-7630-eb04-acf4303b3871) y la Encuesta de Opinión al Alumnado sobre la docencia de su profesorado, tanto de grado como de postgrado (ver <https://www.ehu.es/es/web/sed-iez/erabilitako-tresna-graduko-galdetegia>).

Con estas actividades evaluadoras, se pretende asesorar al profesorado en los criterios de calidad que apoyan la construcción del modelo IKD.

El instrumento de evaluación docente formativa Docentiaz, evalúa diferentes Dimensiones para alcanzar las Competencias de calidad IKD, y cuenta con una Dimensión específica para la Planificación y Desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Guía del Alumnado, que es la Dimensión 1, con un peso del 50% en la evaluación docente formativa; por otra parte está La Dimensión 2, con un peso del 20% en la evaluación Docentiaz, y que valora los resultados a través de las Tasas de éxito y la Encuesta de opinión del alumnado, y la Dimensión 3, con un peso del 30% en la evaluación docente formativa, que valora el desarrollo profesional docente (Liderazgo docente, Innovación docente en educación Superior, etc.).

El objeto de la Dimensión 1, en la evaluación docente pedagógica Docentiaz es: “Valorar la calidad de la planificación docente y si el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje está en consonancia con las directrices establecidas en el título y con el modelo IKD” como reza en la Rúbrica Docentiaz 2017 (ver infra Tabla 4). Hay Indicadores dentro de la Rúbrica Docentiaz, como los siguientes referidos a la Encuesta de Opinión del Alumnado:

Indicadores 17-18 para la subdimensión 1.1. Planificación docente de la materia, e Indicadores 29-30-31-32 para la subdimensión 1.2. Desarrollo del proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

La mejora de todas las dimensiones de DOCENTIAZ tiene un Plan de formación organizado por el SED/IEZ que se puede ver en <https://www.ehu.es/es/web/sed-iez/irakaskuntza-hobetzeko-prestakuntza-plana>.

Es dentro de éste Plan de formación donde está el Taller DOITU, de 50 horas de duración, que es el que hemos cursado y que está destinado a la mejora de la Planificación docente de la asignatura, Dimensión 1 de Docentiaz, es un Taller que se evalúa al final con la Rúbrica propia de Docentiaz para la Dimensión 1.

En ésta “Rúbrica para evaluar la Guía del Alumnado en DOITU”, que podemos ver más adelante en (infra ídem), los Indicadores relacionados con la Encuesta de Opinión al Alumnado, no se tienen en cuenta para evaluar DOITU, ya que se revisan con posterioridad a la puesta en marcha de la Planificación Docente trabajada en éste Taller, y sirven de punto de partida para la siguiente mejora de la Guía del Alumnado a través del taller DOITU.

2. Objetivos

Partiendo de la Guía Docente de la asignatura “Profesionalización y Gestión”, de 4º curso del Grado de Creación y Diseño, que se obtiene en:

https://www.ehu.es/es/grado-creacion-y-diseno/creditos-y-asignaturas?p_redirect=consultaAsignatura&p_cod_proceso=egr&p_anyo_acad=20170&p_ciclo=X&p_curso=4&p_cod_asignatura=26943

Se quiere **reformular la Guía del Alumnado**, para orientarla hacia los criterios que definen el modelo de enseñanza-aprendizaje IKD -Aprendizaje Cooperativo y Dinámico de la UPV/EHU (ver supra 1.1.), para ello nos servimos del Taller DOITU, incluido dentro del Plan de formación para la mejora docente, organizado por el SED/IEZ.

La Planificación docente reformulada en la Guía del Alumnado, es evaluada en DOITU desde la Rúbrica de la Dimensión 1 de Docentiaz (ver parte de ésta Rúbrica DOITU en infra Resultados (Tabla 4), y completa en

Drive<https://drive.google.com/drive/folders/1ZLk7PX1GUBHK8iyHtHk3WHp5_UV_B8A?usp=sharing>).

Además de ofrecer los resultados de ésta **evaluación de la Guía del Alumnado en DOITU**, se pretenden **mostrar los Resultados de Aprendizaje** que vayan apareciendo en el grupo 02 del **presente curso 2017-2018**, consecuencia de la puesta en práctica de la planificación docente, y el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje trabajados en el Taller DOITU.

2.1. Puntos de partida en DOITU

En el “Taller DOITU 2017: ¿Qué puedo hacer en mi planificación docente?,” se trabaja con un punto de partida para reestructurar la planificación de la asignatura, y no es otro que el análisis de los resultados de aprendizaje, y de la opinión del alumnado sobre la docencia recibida en el curso anterior 2016-2017, que en nuestro caso coincide también con el inicio de impartición de ésta asignatura.

En Doitu 2017, los Indicadores relativos a la Encuesta de satisfacción del alumnado de Grado, para identificar la propuesta de mejora, son los que aparecen en la Tabla 1:

Los 2 únicos ítems (1 y 2) de la Dimensión Planificación de la docencia, y el único ítem (25) de la Dimensión Satisfacción general. Los otros Indicadores tenidos en cuenta, son el resto de Dimensiones que componen la Encuesta de la evaluación del alumnado, y aquí, los ítems son elegidos en función del criterio de mejora que quiere realizar el profesor, en nuestro caso, se trata de mejorar el “Ítem más bajo en la dimensión”.

Así pues, la puntuación obtenida en la Encuesta de opinión del alumnado en el curso 2016-2017, es el punto de partida para identificar las áreas de mejora en las que se va a trabajar.

Tabla 1. Indicadores a mejorar con el Taller DOITU

Indicador	Valor	Criterio	Aspecto a mejorar (ítem general o aspectos del mismo)
(ítem1) “La programación está enfocada hacia el desarrollo de competencias para nuestra profesión”	4,1	Quiero mejorar unos indicadores. Ítem más bajo en la dimensión	Dimensión Planificación de la docencia
(ítem 2) “El programa de la asignatura contiene la información necesaria para seguimiento de la misma”	3,7		Dimensión Planificación de la docencia
Dimensión “Metodología Docente”	3,8		(ítem 4) “Los recursos utilizados por el profesor o profesora (...)”
Dimensión “Desarrollo de la docencia”	3,8		(ítem9) “Establece conexiones entre ésta asignatura y otras asignaturas afines”
Dimensión “Interacción con el alumnado”	3,8		(ítem 16) “Muestra disponibilidad ante las demandas del alumnado (en clase ...)”
Dimensión “Evaluación de aprendizajes”	3,5		(ítem23) “El sistema de evaluación me permite conocer si voy alcanzando ...”
(ítem 25) “En general, pienso que es un buen profesor o profesora”	3,7		Dimensión Satisfacción general

Fuente: Encuesta de Opinión del Alumnado al Grupo 02 en el Curso 2016-2017

El curso 2016-2017 que sirve de referencia en DOITU para elaborar la Guía del Alumnado, fue trabajado con grupos de alumnos y alumnas para diseñar distintas empresas con la metodología de Bill Aulet (2015), el resultado fue de 4 empresas web (ver en DRIVE https://drive.google.com/drive/folders/1ZL-k7PX1GUBHK8iyHtHk3WHp5_UV_B8A?usp=sharing): Pintamonas (ilustradoras de cómic y manga). Tantum (anillos de porcelana). B-one (bolsas para universitarios/as de la facultad de ciencias) y PAP (promoción audio-visual proyectada).

La evidencia de estas cuatro empresas web del curso 2016-2017 sirve también para comenzar a trabajar con la Guía del Alumnado en DOITU, y por supuesto el punto de partida de la Guía Docente, que es común para todos los grupos de la asignatura “Profesionalización y Gestión” de 4º curso del Grado de Creación y Diseño.

3. Desarrollo de la innovación

Se ha trabajado la GUIA DEL ESTUDIANTE /GUIA DEL ALUMNADO como se puede ver en DRIVE (https://drive.google.com/drive/folders/1ZL-k7PX1GUBHK8iyHtHk3WHp5_UV_B8A?usp=sharing) reformulándola en base a los

criterios explicitados en la Rúbrica de DOITU (ver infra Resultados: Tabla 4).

La Guía para el Alumnado elaborada tiene una doble aplicación, es el soporte principal de la presentación de la asignatura, y también es la hoja de ruta para la profesora y alumnado durante todo el curso. Es una guía donde se explicitan todo el abanico de competencias que se pretenden impulsar con la materia, y que se encuentran en el plan de estudios. Los Resultados de Aprendizaje concretos serán las evidencias del nivel adquirido en las competencias (ver infra Tabla 3).

Se han reorganizado los Contenidos de la asignatura por medio de un enfoque sistemático a través de los Pasos de Bill Aulet (2015, 2018), con propuestas de empresas en conexión directa con el cliente/usuario, con el objeto de dar una respuesta a las necesidades sociales más actuales, y prestando atención a los formatos más demandados, los on-line dentro de ésta sociedad digital. Los Pasos más importantes que se trabajan en la asignatura son los relativos a los apartados QUIÉN ES TU CLIENTE (Segmentación de mercado, Selecciona un mercado inicial, Traza el perfil del usuario final, Describe al personaje del mercado inicial) , ¿QUÉ PUEDES HACER POR TU CLIENTE? (Caso de uso de la vida útil del producto, Especificación de alto nivel del producto, Propuesta de valor cuantificada, Posición competitiva), ¿CÓMO ADQUIERE TU CLIENTE EL PRODUCTO? (UTD (Unidad Toma de Decisiones), ¿CÓMO OBTIENES DINERO CON TU PRODUCTO? (CAC (Coste de adquisición de un cliente)).

El modelo IKD encauja un modelo de enseñanza basado en la autonomía del alumnado en su aprendizaje y en el trabajo colaborativo, inmerso en contextos sociales y profesionales actuales; para conseguir éste objetivo, hemos trabajado la Guía desde la metodología de Aprendizaje Cooperativo, con dos técnicas, la del Grupo de Investigación para diseñar la empresa que vertebra todo el curso, y la técnica del Puzzle o Rompecabezas en una tarea del curso, para comprobar cómo los diseños enfocados al cliente, tanto de empresa, concepto, objeto etc., tienen fundamentos similares. Las fases de las dos técnicas de AC son conocidas y aquí presentamos parte del Cronograma de la asignatura para apreciar cómo se empiezan a distribuir las fases del G.I.: Grupo de Investigación (ver todas las fases de las dos técnicas de AC y Cronograma completo en DRIVE, ídem)

Tabla 2. Cronograma de la asignatura en la Guía del Alumnado

Profesionalización y Gestión 4ºCurso		
1ª Taller	1º	<p>.Presentación de la Guía del Estudiante (30')</p> <p>.BT1 (1h.) Perspectiva profesional del diseño y diseño de concepto</p> <p>.Planteamiento Grupo de Investigación (G. I.)</p> <p>Paso 1 G. I.: Seleccionar la temática que más le interesaría</p>

		estudiar al alumno (45´)
	No presenciales	Portfolio
	2º	.Paso 2 G. I.: Elaboración de los grupos en función de los intereses. Equipos de 5 a 6 estudiantes (1 h.30´) .Exposición por grupos del avance producido en la semana (45´)
	Seminarios 1ª	.Curso en Miriadax (1h.30´)
	No presenciales	.Información de otras Instituciones
2ª Taller	1º	.BT2 (1h.) Gestión de un proyecto de diseño y/o diseño de concepto: Análisis de PPT´s de alumnado de cursos pasados .Paso 3 G. I.: Presentar bibliografía básica y otros recursos. Plantear posibilidad de seleccionar noticias actuales del contexto profesional en periódicos, etc., para analizar en clase (30´) .Paso 4 G. I.: Dividir tareas (45´)
	No presenciales	.Concretar los intereses del grupo, planificar funcionamiento
	2º	.BT2 TEMA 2.1. (1h.): Principios de gestión del diseño. ¿Quién es tu cliente?/Segmentación del mercado/Selecciona un mercado inicial/(...) .G.I.: Trabaja los temas expuestos en la teórica de hoy (1h.) .Exposición por grupos del avance producido en la semana (15´)
	Seminarios 2ª	.Curso en Miriadax (1h.30´)

(Ver completo en DRIVE: Guía del Alumnado

https://drive.google.com/drive/folders/1ZLk7PX1GUBHK8iyHtHk3WHp5_UV_B8A?usp=sharing)

La evaluación tiene un carácter formativo y continuo, cada una de éstas técnicas de A C se evalúan por separado, en cada una de ellas se evalúa el aprendizaje individual y grupal, la coevaluación y la autoevaluación. El completo sistema de evaluación de la asignatura se puede ver en (DRIVE, ibídem) y parte de la Rúbrica de aprendizaje grupal del G. I. la podemos ver en la Tabla 3, donde aparecen los Resultados de Aprendizaje de la asignatura (ver Rúbrica de aprendizaje grupal completa en DRIVE, ídem).

Tabla 3. Rúbrica aprendizaje grupal del G.I. en la Guía del Alumnado

CRITERIOS DE EVALUACION ESPECIFICOS	GRADACIÓN				
	Matrícula de Honor (10)	Sobresaliente (9)	Notable (8-7)	Aprobado (6-5)	Suspense (0-4)
	Completa realización: Participa muy activamente en...	Realización solvente con incorrecciones mínimas: Participación significativa en...	Realización con incorrecciones importantes pero no esenciales: Participación notable en...	Realización de lo elemental: Escasa participación en...	No realiza lo elemental y/o lo realiza con ausencias importantes e incoherencias: Ninguna o escasa participación en...
RA1	Elaboración de las 8 fases de la realización del proyecto de empresa, elaboración de la presentación visual (PPT, Impress etc), del dossier escrito y de la presentación oral				
RA2	Elaboración de los 6 Pasos de Bill Aulet (2015)				
RA3	Relación entre las metodologías innovadoras (gestión y creación) centradas en el cliente/usuario: La teoría Océano Azul (2015), Promotores Netos (2012), Tim Brown (2009) y Alejandro Aravena (2014) con la metodología de Bill Aulet (2015)				
RA4	Estudio de las aplicaciones directas del trabajo llevado a cabo en la asignatura con el Contexto profesional cercano en el Campo del diseño UPV/EHU: con ZITEK ("Bizkaia Creativa"/"Think Big") y con EHU/DENDA y otras instituciones diversas elegidas por el alumnado (Cuadro 2)				
RA5	Correcta aplicación de su curso Miriadax al proyecto de empresa de la asignatura e identifica más de * ideas del proyecto de empresa que se hayan generado a través de los fundamentos de la creatividad de Edward De Bono (1991), Joaquín Lorente (2011), Luis Bassat (2014) y otros				
	*4 ideas	* 4 ideas	* 3 ideas	* 2 ideas	*0 - lid ea
RA6	Correcta aplicación de las herramientas de Diseño Gráfico que han cursado durante el Grado para la comunicación visual destinada a transmitir el mensaje del proyecto de empresa				
RA7	Correcta aplicación de un sistema de exposición oral en público para las presentaciones semanales del avance en el proyecto de empresa y para la defensa y presentación final del proyecto				
RA8	Correcta comunicación audio-visual, visual, oral y escrita del proyecto de empresa de la asignatura en la defensa y presentación final para optimizar su comunicación global Defensa y presentación final oral: Interrelación de lo Visual y Escrito				

(Ver completa en DRIVE, ídem Tabla 2)

4. Resultados

La Guía del Alumnado elaborada obtuvo la máxima puntuación (5) en todos los Indicadores de la Rúbrica DOITU (Dimensión 1 de DOCENTIAZ 2017), por lo que tanto la planificación como el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia, es adecuado.

Se pueden ver parte de éstos Indicadores en la Tabla 4 y en DRIVE <https://drive.google.com/drive/folders/1ZLk7PX1GUBHK8iyHtHk3WHp5_UV_B8A?usp=sharing> la evaluación completa de la Guía del Alumnado en DOITU.

La puntuación (5) de la Rúbrica indica que La Guía del Alumnado de la asignatura “Profesionalización y Gestión” está en línea con el modelo IKD, es decir, que se promueve una enseñanza centrada en el alumnado, con aprendizaje autónomo y trabajo colaborativo, dando respuesta a las necesidades sociales y laborales.

Tabla 4. Rúbrica para evaluar la Guía del Alumnado en DOITU

Dimensión 1.- Planificación y Desarrollo del proceso Enseñanza-Aprendizaje
<i>Objeto de la Dimensión 1:</i> Valorar la calidad de la planificación docente y si el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje está en consonancia con las directrices establecidas en el título y con el modelo IKD.
1. 1 Planificación docente de la materia:

Criterio: Guía para el Alumnado estructurada, completa y clara (Peso del criterio 10 sobre 25)
Indicador 1: Contiene los datos de identificación de la materia y del profesorado.

Indicador 2: Contextualiza la asignatura en el marco de la titulación.
Indicador 3: Presenta las competencias específicas y transversales y/o resultados de aprendizaje.
Indicador 4: Incluye los contenidos teórico-prácticos de cada tema.
Indicador 5: Contiene aclaraciones sobre la metodología de enseñanza-aprendizaje y especifica los tipos de actividades de aprendizaje integradas en las distintas modalidades docentes.
Indicador 6: El sistema de evaluación incluye criterios, instrumentos y su valor porcentual.

(...)

1.2. Desarrollo del proceso de Enseñanza-Aprendizaje:

Criterio: Método coherente y en línea con metodología activa y cooperativa (IKD) (Peso del criterio 10 sobre 25)
Indicador 19: Se desarrollan actividades de aprendizaje en equipos de trabajo colaborativo, caracterizados por la ayuda y el aprendizaje entre iguales, así como la implicación de los miembros del equipo.
Indicador 20: Los requerimientos de las actividades de aprendizaje llevan al alumnado a autorregular el propio proceso de aprendizaje, a la autonomía, a aprender a aprender.

(...)

Fuente: Rúbrica de DOCENTIAZ 2017

(Ver completa en DRIVE: Rúbrica DOITU, ídem sitio web Tabla 2 y Tabla 3)

Durante el presente curso 2017-2018, se están realizando cinco empresas (Tandem (artistas profesionales), Kunstkapital (B2B entre artista emergente y coleccionista de arte), Unoart (B2B entre galería y taller de artista), Bem (B2B en slow design), L´artkbook (catálogo artístico en moda), que pasamos a identificar en Fig.1, 2, 3, 4 y 5 a través de sus logotipos, imagotipos, isotipos y con una muestra de su trabajo, que a éstas alturas de curso está casi completo; vamos a extraer de cada una de estas empresas, uno de los 5 Pasos más

importantes de Bill Aulet (2015, 2018), Pasos entorno a ¿QUÉ PUEDES HACER POR TU CLIENTE? y la UTD (ver todos los Pasos en supra Desarrollo de la Innovación):

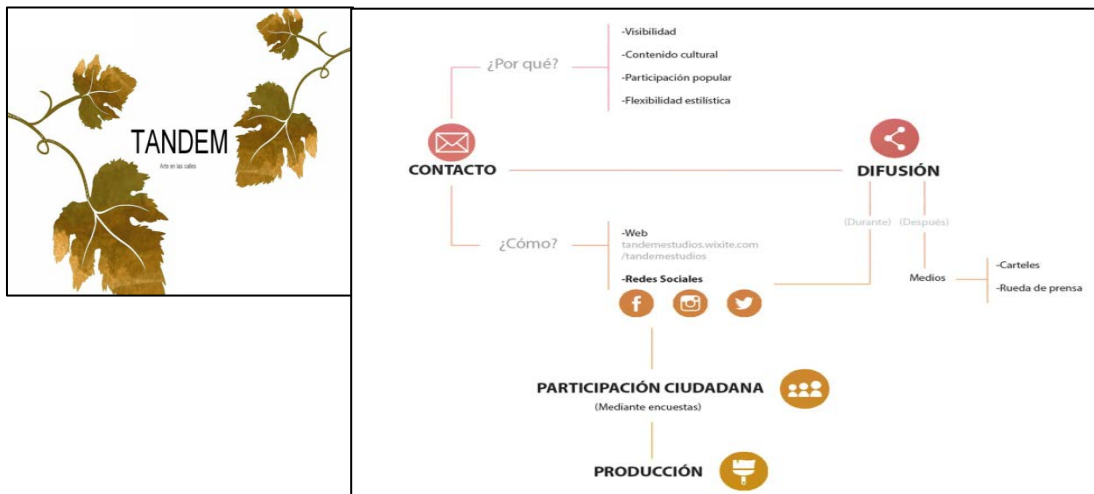


Fig 1. Logotipo y “El Caso de uso de la vida útil del producto” para averiguar la forma en la que cada cliente decide que tiene la necesidad de tener el producto y la forma en que lo usará.

The image shows a webpage for 'KUNST KAPITAL'. At the top, it says '[Marchantes de arte 20]'. The logo 'KK KUNST KAPITAL' is prominent. Below the logo, there are two main sections: 'Quiénes somos' and 'Qué ofrecemos'. 'Quiénes somos' describes the company as an intermediary between artists and collectors. 'Qué ofrecemos' is divided into two columns: 'Artista consular' and 'Artista emergente'. 'Artista consular' offers: - Un catálogo de artistas actualizado cada 2 días, - Exclusividad, - Facilitades en cuanto a trámites, - Trato especializado, - El 20% de los beneficios. 'Artista emergente' offers: - Representación en el mercado del arte, - Movimiento de obra existente, - Asesoramiento, - Servicios gratuitos, - El 50% de los beneficios. A contact box on the right lists: Contacto, U. Mello, IFA, Nombres, Teléfono, Email, Instagram.

Fig 2. Imago tipo y “Especificación de alto nivel del producto” para ver el producto desde el punto de vista de la persona que lo consumirá.

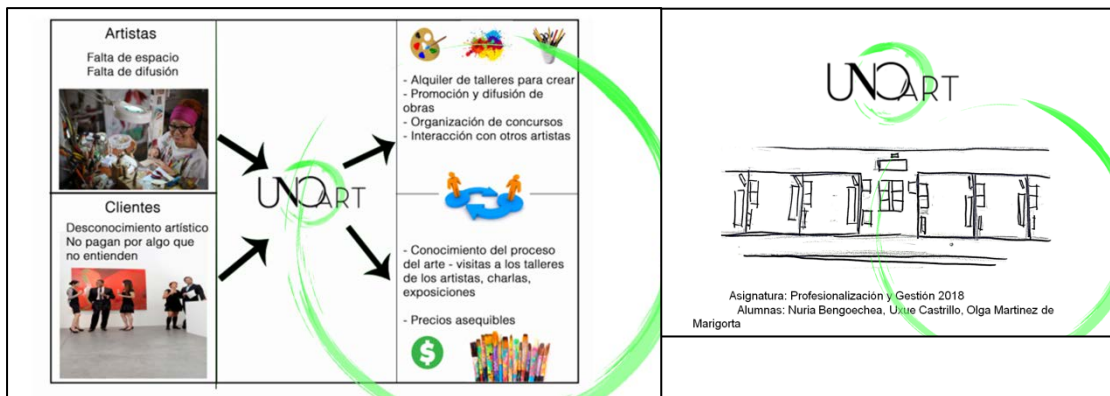


Fig 3. Isotipo y “La propuesta de valor cuantificada” para averiguar el estado actual del cliente frente al estado posible con el producto.

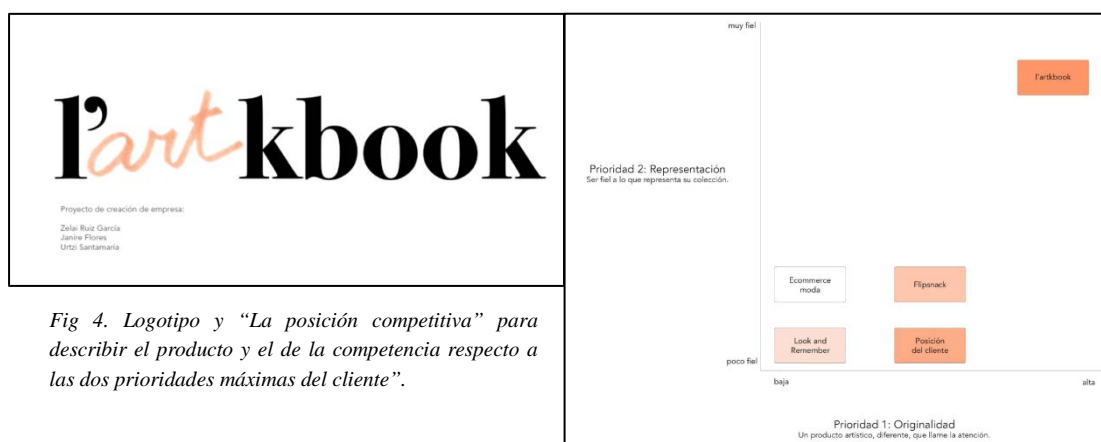


Fig 4. Logotipo y “La posición competitiva” para describir el producto y el de la competencia respecto a las dos prioridades máximas del cliente”.

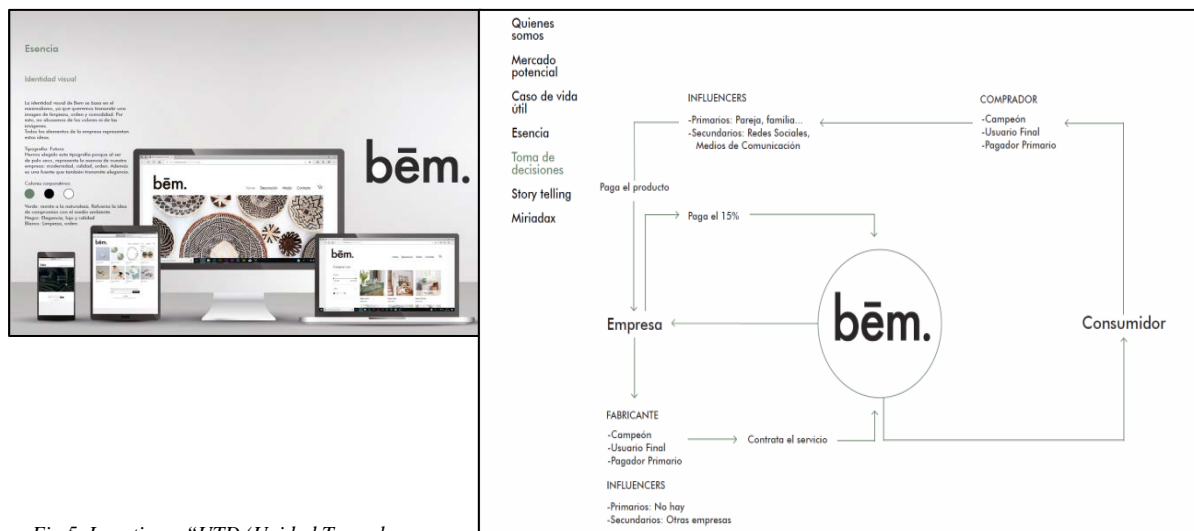


Fig 5. Logotipo y “UTD (Unidad Toma de Decisiones)” para descubrir el circuito de personas con las que se debe negociar para poder llegar al cliente.

5. Conclusiones

A través de la evaluación realizada con la “Rúbrica para evaluar la Guía del Alumnado en DOITU” (Tabla 4), se muestra que La Guía del Alumnado para el Grupo 02, de la asignatura “Profesionalización y Gestión” de 4º curso del Grado de Creación y Diseño, es una guía bien estructurada y completa, con explicaciones adecuadas para poder aprender con garantías y expuesta de forma clara y comprensible.

Ésta Guía del Alumnado también se ha puesto en práctica y está siendo la hoja de ruta del presente curso 2017-2018. Podemos avanzar que actualmente se están realizando 5 empresas: Tandem, Kunstkapital, Unoart, Bem, L´artkbook (Fig.1, 2, 3, 4 y 5).

Nos encontramos aún sin finalizar la asignatura y no podemos ofrecer resultados definitivos de las empresas diseñadas, ni de la valoración del alumnado en los ítems relacionados con la Guía del Estudiante, dado que la Encuesta de opinión al alumnado sobre la docencia de su profesorado se realiza al finalizar la asignatura, ésta encuesta arrojaría más datos sobre la idoneidad de la Planificación docente y el desarrollo del Proceso de enseñanza-aprendizaje; sin embargo para saber si se iba por buen camino en la orientación propuesta, y dado que el curso ya está bastante avanzado, se ha hecho una consulta al alumnado con dos preguntas: ¿Te está gustado el enfoque de la asignatura?/ ¿La metodología centrada en el cliente utilizada para crear y/o dinamizar una empresa te parece extrapolable a cualquier ámbito de tu futura profesión?, el 100% de los alumnos ha contestado afirmativamente a las dos preguntas, argumentando la idoneidad del aprendizaje en términos de practicidad para su perfil profesional.

También podemos decir que en éste curso 2017-18 se siguen utilizando cómo herramientas online de enseñanza-aprendizaje y búsqueda de información: Diapositivas en PPT, plataformas de apoyo a la docencia reglada (eGela), You-Tube, artículos online, páginas web, blogs y cursos mooc en Miriadax.

El alumnado recoge información sobre el cliente/usuario, a través de redes sociales desde el aula: Whatsapp, FaceBook, Twitter, etc., lo que ha posibilitado atender variedad de asuntos de forma simultánea, en tiempo real y sin límites espaciales. También se cuentan con recursos online para el diseño de las empresas que se están ideando actualmente, se dispone de Página Web, además de Instagram, FaceBook, Twitter, etc.

Los Resultados de Aprendizaje que se están logrando, permiten planificar una empresa de diseño con un enfoque sistemático, que es el propuesto por Bill Aulet (2015, 2018) profesor del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts en EE.UU.); ésta metodología por Pasos es aplicable a empresas de reciente creación y a toda empresa que desee ser más ágil e innovadora.

Podemos avanzar que las 5 empresas: Tandem (artistas profesionales), Kunstkapital (B2B entre artista emergente y coleccionista de arte), Unoart (B2B entre galería y taller de artista), Bem (B2B en slow design), L´artkbook (catálogo artístico en moda), se están realizando como acabamos de indicar, con recursos combinados de web y redes sociales en la dimensión online, y son interesantes sobre todo, por haberse diseñado desde una necesidad real y contrastada con el cliente, tal y como propone Bill Aulet (2015) y su workbook (2018); también podemos adelantar que los Resultados de Aprendizaje de la

asignatura se cumplirán en su totalidad (Tabla 3) y que la evaluación que se va practicando hasta el momento, arroja resultados positivos tanto de grupo como individuales; también se puede avanzar que el ambiente de trabajo es dinámico y positivo, lo que se corresponde con un interés efectivo por el trabajo que realiza el alumnado.

Las técnicas de Aprendizaje Cooperativo Group Investigation (Sharan and Sharan, 1976) y Jigsaw, Puzzle o Rompecabezas (Aronson y otros, 1975, y Slavin 1980) que menciona Prieto (2005), están permitiendo que los alumnos alcancen entre otras, las habilidades sociales tan necesarias para la práctica profesional. La metodología de Aprendizaje Cooperativo es muy beneficiosa para la maduración del alumnado como futuro profesional, y los proyectos de empresa ideados tanto en dimensiones online, como offline para el producto diseñado, ponen en contacto al alumnado con la realidad digital, la innovación y el emprendimiento; en éste sentido también están respaldados por la Administración. Todas las empresas ideadas en el presente curso, gracias a la metodología utilizada, cumplen con los requisitos de la convocatoria actual de emprendimiento de la DFB-Programa Bizkaia Creativa. <https://info.beaz.bizkaia.eus/ai1ec-event/dfb-programa-bizkaia-creativa-2018/>, lo que permitirá que puedan presentarse a ésta convocatoria antes de su finalización el 20 de abril en curso.

Podemos concluir que el disponer de DOITU para introducir en la asignatura mejoras, tanto en su planificación, como en su desarrollo, y responder más adecuadamente a las directrices establecidas en el título y al modelo IKD-Aprendizaje Cooperativo y Dinámico, agiliza e impulsa la calidad en las prácticas académicas.

Por otra parte, podemos decir que la evaluación docente formativa del profesorado, que desarrolla el Servicio de Evaluación Docente (SED/IEZ), y dos de sus actividades principales, como son el Programa Docentiaz en su conjunto y específicamente en su Dimensión 1 para la Planificación docente, así como la Encuesta de Opinión al Alumnado sobre la docencia de su profesorado, son actividades que aportan información fiel y cotejada y propician el progreso en la calidad de las prácticas académicas.

6. Referencias

ARONSON, E. y SHELLEY, P. (2011). *Cooperation in the Classroom: The Jigsaw Method*. London: Pinter & Martin Ltd.

AULET, B. (2015). *La disciplina de emprender. 24 pasos para lanzar una startup exitosa*, (prol. Rafael del Pino). Madrid: Lid.

AULET, B. (2018). *El workbook de la disciplina de emprender*. Madrid: Lid.

DIPUTACIÓN FORAL DE BIZKAIA-Programa Bizkaia Creativa:

<https://info.beaz.bizkaia.eus/ai1ec-event/dfb-programa-bizkaia-creativa-2018/> [Consulta: 14 de marzo de 2018]

- JOHNSON, D. W. y JOHNSON, R. T. (2014). *La evaluación en El aprendizaje cooperativo: Como mejorar la evaluación individual a través del grupo*. Madrid: SM.
- MEJÍA LLANO, J. C. (2013). *La guía del community manager: estrategia, táctica y herramientas*, Madrid: Anaya Multimedia.
- PRIETO, L. (2005). *El aprendizaje cooperativo*. Madrid: PPC.
- PUJOLAS MASET , P. (2008). *9 ideas clave: El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: GRAO.
- ROJAS, P. y REDONDO, M. (2013). *Cómo preparar un plan de social media marketing*. Barcelona: Gestión 2000.
- SERVICIO DE ALOJAMIENTO DE ARCHIVOS – DRIVE: (Guía del Alumnado resultado de la reformulación en Doitu/ Rúbrica del curso Doitu/ 4 empresas web curso 2016-2017) <https://drive.google.com/drive/folders/1ZL-k7PX1GUBHK8iyHtHk3WHp5_UV_B8A?usp=sharing> [Consulta: 6 de marzo de 2018]
- SHARAN, Y. y SHARAN, S. (2004). *El desarrollo del aprendizaje cooperativo a través de la investigación en grupo*. Sevilla: MCEP.
- SLAVIN, R. E. (2002). *Aprendizaje Cooperativo: Teoría, Investigación y práctica*. Buenos Aires: Aique.
- STALMAN, A. (2014). *Brandoffon. El branding del futuro*. Barcelona: Gestión 2000.
- UNIVERSIDAD DEL PAÍS VASCO/EUSKAL HERRIKO UNIVERSITATEA. WEBS de (Modelo IKD-Aprendizaje Cooperativo y Dinámico/ Programa Docentiaz/ Encuesta de Opinión al Alumnado/ Plan de formación organizado por el SED/IEZ/ Guía Docente de la asignatura “Profesionalización y Gestión” de 4º curso) <<https://www.ehu.eus/es/>> [Consulta: 6 de marzo de 2018]