

MEMORIA FINAL DE LOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DE LA CALIDAD DOCENTE. CONVOCATORIA 2014



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE

MADRID

Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente.

Convocatoria 2014

Título del proyecto: **Innovación en las enseñanzas del patrimonio artístico y la historia del coleccionismo a través de Apps y códigos QR.**

Nº de proyecto 237

Nombre del responsable del proyecto: María Jesús Muñoz González

Centro: Facultad de Geografía e Historia

Departamento: Historia del Arte II (Moderno)

1. . Objetivos propuestos en la presentación del proyecto (Máximo 2 folios)

Crear un recurso educativo que sirva para el estudio del patrimonio artístico español.

Desarrollar una app sobre el patrimonio que procede de las colecciones de la edad moderna y la edad contemporánea.

Virtualizar contenidos científicos para volcarlos en esta app como pdfs, y seleccionar videos y fotografías también ilustrativas de estos contenidos en esta app.

Realizar códigos QR que sirvan de enlace para las contenidos

Dejar no solo para uso de los alumnos de grado de Turismo y de Historia del Arte la aplicación sino permitir su su uso en abierto.

2. Objetivos alcanzados (Máximo 2 folios)

Se ha creado un recurso pequeño recurso educativo que ha servido a modo de ejemplo a los alumnos para el estudio del patrimonio artístico español.

Se comenzó a desarrollar una app sobre el patrimonio que procede de las colecciones de la edad moderna y la edad contemporánea. Como el

proyecto no esta ba dotado, este ha sido uno de los objetivos que solo se ha podido realizar en parte.

La virtualización de los contenidos científicos para volcarlos en esta app como pdfs, la seleccionar videos y fotografías también ilustrativas de estos contenidos en esta app, ha sido una de las partes más desarrolladas del proyecto. Gracias a contar ya con un amplio material, se ha podido disponer de ello. Como no ha habido dotación, en lugar de poder mostrarlo por App hemos utilizado el campus virtual, pues era el modo de conseguir que pudiese estar a disposición de los alumnos el material, y que aportasen algún contenido, cuestión a la que no han aportado mucho material. La localización de todo el patrimonio ha quedado hecha, con todos los pdfs de material científico y fotografías, que podrán ser usadas, si alguna vez se consigue financiación para este proyecto.

Para realizar códigos QR que sirvieran de enlace a los contenidos para todos los objetivos propuestos, habríamos necesitado dotación para el proyecto. Hicimos en clase a modo de ejemplo una simulación, para, en parte, comparar con algunos de los códigos QR que ya están instalados en el Campus Moncloa. Utilizando nuestro propio material es lo que hemos podido hacer. Habríamos necesitado dotación para llevar a cabo el objetivo propuesto.

La app no se ha podido completar por falta de financiación, por lo que no ha podido ser puesto en abierto.

3. Metodología empleada en el proyecto (Máximo 1 folio)

Una parte importante del proyecto era la selección de los materiales que se debían virtualizar. Puesto que uno de los objetivos que nos habíamos planteado era que en la app se mostrasen las revistas científicas, las últimas novedades en patrimonio, y que no fuese solo divulgativo, esta era una parte importante en la metodología propuesta y es la que se ha conseguido.

Se han definido también cómo debían mostrarse los contenidos, es decir ya está el el diseño de la aplicación, se ha organizado cómo se deben hacer los enlaces y qué contenidos deben aparecer en cada una de las partes.

La última parte de la metodología que propusimos fue que el diseñador gráfico hiciese la app con nuestros contenidos y nuestros esquemas sobre cómo se debían mostrar los contenidos de texto, video y gráficos. Puesto que el proyecto no ha tenido financiación. Este apartado solo se ha podido desarrollar en parte. Recurriendo a tutoriales de internet, y puesto que no dominamos la informática a esos niveles, hemos simplemente podido hacer alguna simulación, creando algún código e incorporándolo a una app simulada.

4. Recursos humanos (Máximo 1 folio)

María Jesús Muñoz González, además de realizar la organización y diseño de los contenidos, se ha encargado de la parte del coleccionismo en la edad Moderna.

Javier Pérez Segura se ha encargado de la selección de contenidos sobre legislación, sociología, administración de empresas y marketing.

Isabel García García se ha encargado de la selección de contenidos sobre el coleccionismo en la edad contemporánea.

5. Desarrollo de las actividades (Máximo 3 folios)

El comienzo de las actividades ha estado marcado por la falta de financiación, que ha alterado por completo el desarrollo del proyecto, puesto que la financiación solicitada era necesaria para realizar parte de los objetivos. Se habían pedido 750€ para el pago al diseñador gráfico que realice la app y los códigos QR y otros 750€ para material informático, puesto que los profesores no contamos con los dispositivos portables necesarios para la aplicación.

A partir de estas limitaciones se ha acomodado el proyecto al presupuesto 0.

Cada miembro ha seleccionado los contenidos que le han sido asignados. Se han reunido unos contenidos generales y unos contenidos específicos, además de novedoso material sobre patrimonio.

Cuando tuvimos la mayor parte de los contenidos, nos reunimos para consensuar el diseño que previamente había realizado pro la directora del proyecto. Debatimos sobre los tipos de enlaces queríamos poner y cuales irán en códigos QR.

Después tendríamos que haber dado al diseñador gráfico el material para que realizase la app pero al no contar con financiación, como ya hemos señalado anteriormente solo hemos podido realizar alguna simulación.

6. Anexos