



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria: 2017/2018

Nº de proyecto: 119

Título del proyecto: Desarrollo de una App para el Grado de Publicidad y Relaciones Públicas como Sistema de Evaluación y Mejora Continua de la Calidad.

Nombre del responsable del proyecto: Dr. Alfredo Arceo Vacas.

Centro: Facultad de Ciencias de la Información.

Departamento: Teorías y Análisis de la Comunicación (antes Comunicación Audiovisual y Publicidad II)

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

- Objetivo 1: Crear y posteriormente fomentar el uso de una APP con fines de evaluación de la calidad docente entre los distintos colectivos, además de observar su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes. Desarrollo en entornos Android e iOS con máximo estándar de seguridad.
- Objetivo 2: Describir el impacto suscitado por la apertura de dicha APP en las relaciones que se establecen entre los miembros de la comunidad de la titulación. Elaboración de un mapa de relaciones.
- Objetivo 3: Averiguar el potencial de las aplicaciones móviles como herramientas para la evaluación de la satisfacción del alumnado. Elaboración de un mapa de actitudes.
- Objetivo 4: Analizar si existe mejora alguna en la valoración media de la titulación, a causa del uso de la APP educativa como herramienta formativa, así como de contacto con los docentes y la coordinación.
Análisis estadístico de los cuestionarios de satisfacción del curso 2017-2018 y años anteriores. • Celebración de dos grupos de discusión con alumnos, en los que obtener información cualitativa sobre su valoración de la herramienta implantada. Los grupos de discusión estarán compuestos al 50% entre estudiantes que hayan mostrado una alta participación en la aplicación y las redes sociales, y aquellos menos activos en estas plataformas.
- Objetivo 5: Determinar la evolución de las relaciones del personal PAS con el resto de la comunidad, como consecuencia de la utilización de esta herramienta.
Análisis estadístico comparativo de las encuestas de satisfacción del PAS con la titulación, en los cursos 2015-2016 y 2017-2018.
Celebración de grupo de discusión específico sobre la aplicación implantada, con la participación de seis miembros del PAS.
- Objetivo 6: Como consecuencia de todo lo anterior, implementar mejoras en los procesos docentes y de gestión de la docencia.

En definitiva, se trata de desarrollar e implementar un Sistema de Evaluación y Mejora Continua de la Calidad que permita poner en marcha mejoras en los procesos y en los procedimientos.

2. Objetivos alcanzados

- Objetivo 1: Crear y posteriormente fomentar el uso de una APP con fines de evaluación de la calidad docente entre los distintos colectivos, además de observar su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes. Desarrollo en entornos Android e iOS con máximo estándar de seguridad.
 - Alcanzado el objetivo de desarrollar la versión beta de la APP en entorno Android. Para la versión iOS será necesaria una segunda fase del proyecto.
 - Para acceder a la versión de demostración:
 - Descargar la App “MobApp Creator” en Google Play.
 - Introducir las siguientes claves:
 - Usuario: calidadpubliyrpp@ucm.es
 - Contraseña: 128844



- Objetivo 2: Describir el impacto suscitado por la apertura de dicha APP en las relaciones que se establecen entre los miembros de la comunidad de la titulación. Elaboración de un mapa de relaciones.
 - Alcanzado.
- Objetivo 3: Averiguar el potencial de las aplicaciones móviles como herramientas para la evaluación de la satisfacción del alumnado. Elaboración de un mapa de actitudes.
 - Alcanzado.
- Objetivo 4: Analizar si existe mejora alguna en la valoración media de la titulación, a causa del uso de la APP educativa como herramienta formativa, así como de contacto con los docentes y la coordinación.
 - Alcanzado.
- Objetivo 5: Determinar la evolución de las relaciones del personal PAS con el resto de la comunidad, como consecuencia de la utilización de esta herramienta.
 - No alcanzado. Pendiente de una segunda fase del proyecto.
- Objetivo 6: Como consecuencia de todo lo anterior, implementar mejoras en los procesos docentes y de gestión de la docencia.
 - No alcanzado. Pendiente de la puesta en marcha de la App en la Facultad de Ciencias de la información.

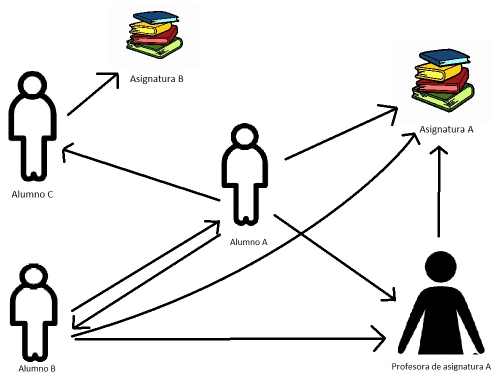
3. Metodología empleada en el proyecto

El desarrollo del proyecto se ha basado en la escucha social activa de lo vertido por los alumnos, docentes y PAS en la APP, como plataforma en la que interactuar.

Una Comisión de Calidad conjunta entre los departamentos CAVP I y CAVP II de la Facultad de Ciencias de la Información ha incluido periódicamente la marcha de este proyecto entre sus temas a tratar.

Se han creado tres equipos de cuatro personas cada uno (todos contando con al menos un profesor y un alumno), para atender a los distintos objetivos.

- Objetivo 1. De manera conjunta, se analizaron las variables más relevantes a incluir en la APP. Para ello se realizarán focus group, entrevistas y cuestionarios con alumnos, PAS y técnicos de audiovisual. Una vez identificadas las variables se consultaron a expertos en la creación APP para realizar su diseño. Un primer equipo se centrará en el análisis estadístico de las calificaciones obtenidas por los alumnos del curso 2016-2017, frente a las resultantes en el curso 2017-2018. Para identificar el papel de la APP en una hipotética variación, se realizaron mediciones de las distintas asignaturas en la plataforma y las redes sociales que se vinculan a ella (frecuencia de mención, número de interacciones relacionadas con la materia, número de reacciones positivas o negativas a sus contenidos, cantidad de contactos mantenidos por los alumnos con los profesores que la imparten, etc.).
- Objetivo 2. Un segundo equipo de investigadores se ha dedicado a rastrear periódicamente (una vez al mes) las interacciones públicas acumuladas por los distintos sujetos participantes en la APP, para determinar qué perfiles, asignaturas, temas y elementos de la herramienta creada son centrales. Con este ejercicio, se han plasmado gráficamente (esquema de flechas) la evolución mensual del comportamiento de sus usuarios (alumnos y docentes). Ejemplo de mapa de relaciones (las flechas reflejan interacciones o menciones):



- **Objetivo 3.** Creación de libro de códigos para análisis de contenido de comentarios y publicaciones realizados en Twitter y Facebook, que citaran expresamente a la titulación o interactuarán con sus cuentas oficiales. Se buscará identificar si tales comentarios poseen un tono positivo o negativo. Paralelamente, suministro de los tradicionales cuestionarios de satisfacción, y cotejo de los resultados obtenidos en el mapa con los de las citadas encuestas. Un tercer y último equipo de cuatro personas será destinado específicamente a esta tarea.
- **Objetivo 4.** Análisis estadístico de los cuestionarios de satisfacción del curso 2017-2018 y años anteriores. Celebración de dos grupos de discusión con alumnos, en los que obtener información cualitativa sobre su valoración de la herramienta implantada. Los grupos de discusión estarán compuestos al 50% entre estudiantes que hayan mostrado una alta participación en la aplicación y las redes sociales, y aquellos menos activos en estas plataformas.
- **Objetivo 5.** No procede.
- **Objetivo 6.** Se han analizado los puntos detectados de incidencias en “deméritos de calidad” para desarrollar programas de intervención de cara a la mejora de los procedimientos y los procesos. Posteriormente se tendrán que evaluar los resultados de dichas incorporaciones.

4. Recursos humanos

- Dr. Alfredo Arceo, Departamento de Teorías y Análisis de la Comunicación (responsable del proyecto).
- Dr. Ubaldo Cuesta, director del Departamento de Teorías y Análisis de la Comunicación (antes CAVP II).
- Dra. Patricia Núñez, directora del Departamento de Ciencias de la Comunicación Aplicada (antes CAVP I).
- Dr. Luis Felipe Solano, Departamento de Teorías y Análisis de la Comunicación.
- Dr. José Ignacio Niño, Departamento de Teorías y Análisis de la Comunicación.
- Dr. Antón Álvarez, Departamento de Ciencias de la Comunicación Aplicada.
- Sergio Álvarez, becario predoctoral del Departamento de Teorías y Análisis de la Comunicación.
- Carolina Bengochea, personal de apoyo a la investigación del Departamento de Teorías y Análisis de la Comunicación.
- Alberto Monroy alumno de grado en Publicidad y Relaciones Públicas.
- Juan Carlos López, alumno de doctorado.

Se formaron tres grupos de trabajo en el proyecto, cuya composición es la siguiente:

- Grupo 1: Dr. Ubaldo Cuesta; Dr. José Ignacio Niño; Dr. Luis Felipe Solano; Carolina Bengoechea y Alberto Monroy.
- Grupo 2: Dra. Patricia Núñez; Dr. Antón Álvarez y Juan Carlos López.
- Grupo 3: Dr. Alfredo Arceo y Sergio Álvarez.

5. Desarrollo de las actividades

En la fase de investigación se han analizado los siguientes ítems (ver el apartado de anexos para más información):

- Repaso a los indicadores de calidad docente de la UCM y de otros organismos.
- Grupos de discusión con alumnos del grado.
- Informe de benchmarking con las principales aplicaciones que ya han puesto en marcha universidades e instituciones de todo el mundo.

Primera fase de elaboración de la App (ver el apartado anexos para más información):

- Noticias: Sobre la universidad y sobre el sector de la publicidad y las relaciones públicas.
- Localización: Situación en el mapa de los servicios más usados de la Complutense.
- Agenda de eventos.
- Acceso al correo electrónico de la UCM. (Pendientes de permiso por parte del Rectorado).
- Agenda de teléfonos de interés.
- Danos tu opinión: módulo para lanzar votaciones sobre los temas que queremos sondear.
- Buzón de sugerencias.

Segunda fase de elaboración de la App (a desarrollar en un segundo año de trabajo, si es el caso):

- Compartir apuntes.
- Chat en tiempo real.
- Compartir la aplicación con otros usuarios (vía WhatsApp, Facebook, etc). Quienes más compartieran se convertirían en usuarios 'VIP'.
- Reserva de entradas para eventos con control mediante QR.
- Frecuencias de transporte público.
- Encuestas a grupos de alumnos concretos.

Estudio de neurocomunicación:

- Muestra:
 - 22 sujetos de edades de los 18 a los 25 años que realizan la prueba de modo voluntario y que cursan el Grado de Publicidad y Relaciones Públicas.
 - Segmentados entre hombres/mujeres y 1er ciclo/2º ciclo.
- Método:
 - Neurocomunicación (respuesta psico-fisiológicas y "eye-tracking" de 18 imágenes fijas de la aplicación).

- Prueba real de la App en dispositivo móvil.
- Cuestionario sobre valoraciones de uso.
- Variables:
 - Galvanic Skin Responses (GSR): Medición de la reacción y estrés a través de los cambios en la conductividad de la piel.
 - Expresión facial: Medición de las expresiones mediante registro de coordenadas de puntos de referencia faciales.
 - “Engagement”: Media de la activación de los músculos faciales (cejas, labios, sonrisa...).
- Conclusiones más sobresalientes del estudio de neurocomunicación:
 - Valoración general muy positiva de la App. La experiencia del usuario se caracterizó por la navegación fácil y el interés por el contenido.
 - No se aprecian diferencias significativas por segmentos de alumnos. Todos tienen un mismo patrón visual y tiempos de dedicación por áreas.
 - Aspectos menos atractivos según los participantes: el diseño y las imágenes, aunque dentro de unos márgenes de aceptación generalizada.
 - Posibles áreas de desarrollo:
 - Acceso más claro al Campus Virtual.
 - Incorporación de nuevos tipos de contenidos.
 - Introducir un menú inicial de secciones tipo índice.
 - Evitar menús que impliquen “scroll” hacía abajo.

6. Anexos

En la fase de investigación podemos destacar:

- **Repaso a los indicadores de calidad docente de la UCM y de otros organismos.** Los elementos analizados han sido:
 - Aspectos generales sobre la evaluación de la calidad docente en la Universidad Complutense.
 - Peso específico de la valoración de los estudiantes en Docencia-UCM.
 - Indicadores actualmente utilizados para cada criterio de evaluación:
 - Indicadores actuales para evaluar las percepciones de los estudiantes.
 - Otros aspectos a tener en cuenta de la encuesta de satisfacción de alumnos.
 - Otras recomendaciones a tener en cuenta sobre la satisfacción de los estudiantes.
 - Indicadores relacionados con las asignaturas del plan de estudios.
 - Las asignaturas y el plan de estudios en el cuestionario a estudiantes.
 - Otras recomendaciones a considerar sobre las asignaturas del plan de estudios.
- **Grupos de discusión con alumnos del grado.**
 - Objetivo: Conocer la opinión de los estudiantes del Grado de Publicidad sobre el plan de estudios actual.
 - Material: Ninguno.

- N° participantes: 16 alumnos: 10 mujeres y 6 hombres. El 80% corresponden a 1° de Grado de Publicidad y RRPP y el 20% restante a 2° de Grado de Publicidad y RRPP.
- Desarrollo: El Focus Group se desarrolla en la Sala de investigación de la Facultad de Ciencias de la Información bajo la dirección del profesor Ubaldo Cuesta, quien mediante preguntas abiertas invita a los alumnos a dar su opinión sobre su satisfacción con el plan de estudios del Grado de Publicidad y RRPP de dicha Facultad, haciendo especial hincapié en: asignaturas, contenido de las mismas y profesorado.
- Conclusiones:
 - Los alumnos prefieren profesores más jóvenes, ya que esto implica mayor comunicación y mayor empatía. A su vez, consideran que los profesores más jóvenes proponen clases más tecnológicas con menor contenido de teoría.
 - Los alumnos demandan asignaturas impartidas en inglés. Y para ello, a su vez, solicitan cursos o asignaturas de inglés para estar preparados para poder recibir la materia directamente en inglés.
 - Los alumnos consideran que existen muchas asignaturas con contenido irrelevante, no pertinente a la materia ni a la carrera. Dicho contenido irrelevante en ocasiones viene dado por la asignatura y en otras por el profesor, que imparte contenidos que nada tiene que ver con la asignatura.
 - Los alumnos creen interesante añadir nuevas asignaturas al plan de estudios: sobre todo asignaturas relacionadas con “nuevas tecnologías”, para que el temario esté más actualizado y sea de mayor relevancia para ellos y para el mercado actual.
 - Los alumnos aluden a solapamientos en las asignaturas. Se refieren tanto en cuestión de temario, de asignaturas como en cuestión de profesores. A menudo se repite la información, lo que implica una falta de coordinación.
 - Los alumnos creen que existe una mala gestión en la estructura del plan de estudios. Esto alude sobre todo a las asignaturas aplicadas, que creen que deberían estar previas al desarrollo de trabajos para poder ponerlas en práctica en tiempo real.
 - Los alumnos ven los grupos de clase demasiado grandes. Están demasiados masificados para poder hacer un clase más dinámica y participativa.

- **Benchmarking.**

- Introducción. El desarrollo del informe se basa en el resultado de la búsqueda de proyectos, aplicaciones y/o herramientas a la vanguardia en la innovación docente, con especial interés por las soluciones que otras instituciones hayan adoptado para que los estudiantes puedan evaluar su calidad. La investigación abarca distintos aspectos de búsqueda, por lo que la estructura del mismo es la siguiente:

1. Conclusiones:

- A día de hoy, no existen proyectos similares al que estamos preparando para la evaluación de la calidad docente mediante una aplicación móvil.
- Es vital ofrecer servicios y contenidos a través de la App que sean de utilidad para los estudiantes para fidelizar a los usuarios.

- Las Apps punteras de universidades consisten en plataformas en las que, entre otras acciones, se comparte material docente, y se proporciona una agenda de asignaturas, contenidos, horarios, etc.; en algunas de ellas, se facilita un canal de sugerencias o se habilita una sección para suministrar encuestas de satisfacción.
- A pesar de ello, aquellas aplicaciones que sí contemplan la realización de encuestas, garantizan el anonimato en las evaluaciones de docentes y asignaturas, si así lo desea el usuario.

2. En virtud de la revisión efectuada en el presente estudio, conviene que nuestra App:

- Integre material docente, agenda de asignaturas, notas, calendario, horario, contenidos de interés y demás información relevante para el alumno que nos permita generar engagement, así como una herramienta de feedback que nos permita medir la satisfacción del alumno (la cual debería ser independiente de que además se integren las encuestas de satisfacción dentro de la aplicación).
- Cuenten con un buscador con el que la localización del material docente preciso y de las asignaturas de interés sea sencilla.
- Destine un espacio específico a cada asignatura del curso, en el cual las herramientas de evaluación estén inequívocamente asociadas a cada materia por separado.
- Disponga de un canal de comunicación directa con profesores y personal concreto de la universidad (responsables de decanato, rectorado, PAS, etc).
- Incorpore pasarelas al menos a las siguientes redes sociales: Facebook, Twitter y LinkedIn.
- Necesite la identificación a través de la cuenta personal de cada usuario en la UCM, a imagen y semejanza de las Apps corporativas de universidades.
- Esté conectada al mayor número posible de plataformas informáticas ya existentes en la UCM.
- Presente canales de chat bidireccional en los que se promueva la comunicación entre el profesor y el alumno.
- Ofrezca la posibilidad de hacer formación online (cursos gratuitos o incluso freemium).

3. Análisis del estado del sector.

- Indicadores de calidad. Los indicadores de calidad que nos proponemos medir con nuestra aplicación se corresponden con los que figuran en las siguientes tablas y ya recoge la Universidad Complutense en su programa de evaluación. En primer lugar, en cuanto a la satisfacción de los alumnos:

Indicador	Descriptor en el cuestionario UCM
Organización de la asignatura	El profesor organiza y estructura bien las clases
Aspectos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - El profesor explica de forma clara y comprensible. - Los materiales utilizados y/o recomendados son útiles para cursar la asignatura. - El profesor es competente en la materia que explica. - El sistema de evaluación permite al estudiante reflejar los conocimientos y competencias adquiridas.

Aspectos relacionales	<ul style="list-style-type: none"> - El profesor resuelve las dudas y ayuda a los estudiantes cuando lo necesitan. - El profesor se muestra accesible con los estudiantes. - El profesor mantiene un trato correcto con los estudiantes.
Satisfacción del alumnado con la actividad docente del profesor	<ul style="list-style-type: none"> - Estoy satisfecho con la labor docente del profesor. - En mi opinión es un buen profesor.

- En relación con las asignaturas del plan de estudios, se aplican otra serie de indicadores a colectivos distintos de los estudiantes:

Criterio	Indicador	Fuentes	Descriptor de los cuestionarios UCM
Adecuación	Información sobre la asignatura	Consejo de Departamento	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con los plazos establecidos para la organización y la planificación docente. • El profesor completa/asume/participa en la guía docente.
Adecuación	Participación en actividades de coordinación	Consejo de Departamento	El profesor asiste a las reuniones de organización, coordinación, planificación o calidad docente.
Orientación a la innovación	Identificación y análisis de fortalezas en la planificación, el desarrollo y los resultados de la docencia.	Profesor	Identificación y comentario de los aspectos destacables o especialmente positivos en las dimensiones que menciona el indicador.
Orientación a la innovación	Identificación y análisis de vías de mejora en la planificación, el desarrollo y los resultados de la docencia.	Profesor	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación y comentario de aspectos mejorables en las dimensiones que menciona el indicador. • Especificación de acciones de mejora.

- Además, se ha valorado tener en cuenta toda una serie de indicadores que recoge la propia encuesta de satisfacción para alumnos de la Universidad Complutense, o bien otras instituciones de educación superior españolas:
 - El plan de estudios es adecuado.
 - El nivel de dificultad del grado es apropiado.
 - La titulación integra adecuadamente teoría y práctica.
 - Las asignaturas de la titulación permiten alcanzar los objetivos propuestos.
 - Los contenidos de las asignaturas son innovadores.
 - Los contenidos de las asignaturas están organizados.

- Los contenidos de los programas no se solapan entre asignaturas.
- Los exámenes y trabajos reflejan aspectos importantes de la asignatura.
- Los horarios en los que se imparten las asignaturas son adecuados.
- Las competencias definidas y su número total son coherentes con el título y con el volumen de créditos.
- El plan de estudios incluye las competencias de saber comunicar, argumentar, interpretar datos, sacar conclusiones en base a ellos e identificar las propias necesidades formativas.
- Los módulos, materias y créditos son coherentes con las competencias y objetivos marcados, así como con los tipos de enseñanza.
- La planificación temporal de la titulación es coherente con la dedicación prevista para el estudiante.
- Las actividades formativas, su metodología y sistemas de evaluación son los adecuados para adquirir las competencias previstas y para el tipo de enseñanza.
- Se establecen mecanismos para la coordinación entre módulos y materias.

4. Universidades internacionales: iniciativas más relevantes

- Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT)
 - **Innovaciones en la interacción con los alumnos**
 - **OpenCourseWare:** Espacio en el que el MIT hace públicos todos los materiales docentes que se emplean en sus clases, para que puedan ser consultados por cualquier persona desde cualquier lugar del mundo, sea o no miembro del Instituto. Los documentos disponibles en OpenCourseWare se pueden buscar por **materiales de enseñanza** (hay que proceder a seleccionar asignatura + contenido del curso: exámenes, imágenes, lecciones, libros de texto, etc); o bien por **enfoque formativo**, para lo cual habrá que escoger un ítem dentro de una clasificación que incluye: aprendizaje activo, evaluación, pensamiento crítico, ponencias, comunidades educativas, etc. El MIT ofrece incluso una newsletter con las novedades que se incorporan a esta enorme plataforma de contenidos docentes.
 - **Athena:** permite a los alumnos el acceso desde cualquier lugar a los ordenadores públicos del MIT.
 - **edX** fue fundada por la Universidad de Harvard y el Instituto Tecnológico de Massachussets, y conecta a las personas con las principales universidades del mundo, Cuenta con más de 5 millones de estudiantes -de los cuáles 600.000 son latinoamericanos-, ofreciendo más de 950 cursos masivos, abiertos y en línea (MOOCs).
 - **Aplicaciones móviles**
 - **MIT App Inventor:** Plataforma que cualquier alumno puede usar para crear sus propias Apps. Emplea un entorno de programación de código abierto, llamado Blockly, que hace más visual el proceso de desarrollo, para que gente menos experta

también pueda crear su aplicación. Para enseñar a usar MIT App Inventor, cuenta con una red de profesores de todo el mundo, “**App Inventor Master Trainers**”.

- **MIT Mobile:** Noticias, información sobre instalaciones, cafetería, servicios online de la biblioteca... La única funcionalidad relacionada con la calidad es el reporte de los problemas de mantenimiento que el usuario detecte en las instalaciones.
 - **MIT Möbius:** Permite gestionar a través del móvil la reserva y uso de los laboratorios, al igual que la localización de los materiales y de las tiendas donde se pueden comprar.
 - **Diploma digital:** El MIT ha empezado a expedir certificados digitales a través de la App “Blockcerts Wallet”, gracias a la cual se puede hacer de manera encriptada y verificada.
 - **Herramientas de evaluación de la calidad**
La **Encuesta de Satisfacción con la Calidad de Vida** se viene administrando desde 2013 para medir indicadores de satisfacción general del alumnado, no necesariamente relacionados con la docencia o las asignaturas; en concreto, pregunta acerca de la carga de trabajo, actividades extracurriculares, ambiente en el campus, salud y bienestar, y espacios académicos y de residencia. Esta encuesta se puede contestar a través de la plataforma online “**Touchstone@MIT**”.
- Universidad de Stanford
- **Innovaciones en la interacción con los alumnos**
 - **VPTL (Virtual Provost for Teaching and Learning):** Espacio en la web de Stanford Proporciona apoyo personalizado a sus docentes para desarrollar métodos de enseñanza innovadores en los que se integre el medio digital: esta ayuda incluye las nociones que necesiten para crear sus propios programas y la participación de productores en el caso del contenido audiovisual. Contempla la evaluación por este medio y la recepción de feedback de los estudiantes.
 - **Stanford Online:** Espacio virtual en el que la universidad proporciona al gran público más de 100 cursos abiertos.
 - **Lagunita (antigua Stanford OpenEDX):**
 - Plataforma de código abierto para el aprendizaje colaborativo. Permite complementar las clases tradicionales con nuevos módulos interactivos, vídeos, notificaciones, ejemplos... La web de Stanford afirma que ha añadido “**elementos al código base para que otras universidades y proveedores educativos puedan usarlo para apoyar sus propias iniciativas de aprendizaje online**”.
 - Está integrado con el sistema de identificación del espacio virtual de Stanford.
 - Todos los vídeos disponibles con Lagunita han sido subidos a YouTube.
 - El entorno permite mezclar componentes en una misma pantalla: un vídeo de una lección, un texto de otra...
 - **Se puede combinar con sistemas externos de encuestas como Qualtrics, que además protegen los datos del usuario.**
 - Se pueden abrir foros de discusión específicos para cada contenido.

- Permite realizar evaluaciones.
 - **Canvas:**
 - Permite la colaboración en la creación de contenido entre estudiantes y facultad.
 - Los proyectos en grupo pueden ser calificados a través de esta plataforma.
 - Permite tener conferencias virtuales con webcam en directo.
 - Cuenta con sistema “Arrastrar y soltar” para seleccionar y manipular archivos.
 - **Stanford Syllabus:** Buscador de material por curso académico y temática.
 - **Aplicaciones móviles**
 - **Stanford on iTunes:** Incluye vídeos, presentaciones de clase, música, ponencias... de todas las facultades y departamentos.
 - **Stanford Mobile:** Mismas facilidades que en el MIT, pero además en esta ocasión sí se integran las redes sociales. En la sección de cursos, todo el mundo puede comprobar qué lecciones o ponencias se van a dar, con qué instructor, qué horarios... y en qué clases y seminarios, por si fueran de su interés.
 - **Stanford Career Fair Plus:** Sirve para que los alumnos encuentren ofertas de trabajo y eventos sobre empleo.
 - **Herramientas de evaluación de la calidad** Gracias entre otras razones a la posibilidad de incluir encuestas, la evaluación de la calidad docente y de las asignaturas es fácilmente incorporable a las plataformas de código abierto Lagonita y Canvas. Por otra parte, el sistema VPTL haría posible una evaluación cualitativa al recoger los comentarios de los alumnos.
- Universidad de Harvard
 - **Innovaciones en la interacción con los alumnos**
 - **HILT (Harvard Initiative for Learning&Teaching):** Espacio web destinado a catalizar la innovación y la excelencia en el aprendizaje.
 - Los cuatro objetivos principales son:
 - La organización de una conferencia anual HILT.
 - Subvenciones HILT: la organización ha otorgado 102 proyectos hasta la fecha diseñados para catalizar actividades innovadoras en aprendizaje y enseñanza en Harvard.
 - Envío de una newsletter bisemanal que comparte consejos de enseñanza basados en evidencias a profesores de todas las escuelas de Harvard.
 - Seminarios y conferencias de enseñanza y aprendizaje y paneles de discusión para el público en general de Harvard.
 - **Innovaciones en el aprendizaje docente**
 - **Project Zero:** se trata de un proyecto de investigación centrado en la naturaleza de la inteligencia, la comprensión, el

pensamiento, la creatividad, la ética, y otros aspectos esenciales del aprendizaje humano. Su objetivo es entender y mejorar la educación, la enseñanza, el pensamiento y la creatividad en las artes, así como también en disciplinas humanísticas y científicas, a nivel individual e institucional en una variedad de contextos incluyendo escuelas, empresas, museos y entornos digitales. Principalmente, está orientado a orientar a los docentes a replantearse su trabajo desde la pedagogía para la comprensión. Está basado en estrategias cognitivas bastante fáciles de seguir en procesos de enseñanza – aprendizaje, que consisten en preguntas o afirmaciones abiertas que promueven el pensamiento en los estudiantes.

- Universidad de Arizona.
 - **Innovaciones en la interacción con los alumnos**
 - **SALT** (Strategic Alternative Learning Techniques) es el programa líder de apoyo académico integral para estudiantes universitarios que aprenden de manera diferente. Cuentan con un equipo formado por profesionales experimentados y entusiastas.
 - Sus principales áreas de enfoque son:
 - Plataformas de aprendizaje online con cursos de la Universidad de Arizona.
 - Aplicaciones sobre todo enfocadas al estudio, ayuda de la gestión del tiempo y la organización y mapas mentales.
 - Read and Write Gold: software gratuito de tecnología de asistencia.
- Universidad Autónoma de Puebla (BUAP).
 - **Innovaciones en la interacción con los alumnos**
 - Realiza una encuesta de satisfacción con su nivel de transparencia como institución, disponible en su página web. En el cuestionario se pregunta acerca de la facilidad para localizar información en el site, cómo está organizada, etc.
 - **BlackBoard**: Plataforma institucional online con la que funciona la comunidad BUAP. Comprende siete módulos: Actualidad, tablero de discusión, anuncios, correo electrónico y mensajes, blogs, pruebas (autoevaluaciones)... y, en el lugar que antes ocupaba el chat, ahora cuenta con BlackBoard Collaborate, desarrollada pensando en la realización de videoconferencias. Conviene destacar todo su sistema de soporte técnico con preguntas frecuentes, solucionador de problemas dividido por temas (plugins, collaborate, calificaciones, etc), envío de solicitudes... **La mayoría de las secciones de soporte incluyen además un espacio para comentarios.**
 - **Aplicaciones móviles**
 - **Visión BUAP**: La universidad en realidad aumentada. Cuando el usuario encuentra un logo de la BUAP por sus instalaciones, puede escanearlo y al momento le aparecerá en la aplicación la información clave sobre el lugar del campus en el que se encuentra.

- **AppBUAP:** A los servicios habituales de los portales universitarios adaptados a aplicaciones (horarios de transporte, gestión de la biblioteca, mapas, historial académico, calendario, etc), AppBUAP añade la **comunicación directa con el rector de la universidad**. También está debidamente conectada a Facebook, Twitter, Instagram y YouTube.
 - **Herramientas de evaluación de la calidad**
 - En cuanto a la valoración de docentes y asignaturas, la BUAP utiliza las Apps y herramientas digitales parcialmente: se le puede enviar feedback al rector a través de AppBUAP, y las aplicaciones contenidas en el marco de CODAES cuentan con terceras personas que actúan como evaluadoras de los recursos educativos que se vuelcan.
- Universidad de Qatar: Aplicación [“Qatar University Mobile”](#)
 - Ligeras novedades frente a las ya analizadas: Integra un módulo desde el que los estudiantes pueden sugerir ideas para la mejora del campus, llamado **Improve QU**, pero sólo está pensado para advertir de problemas de mantenimiento de las instalaciones. No obstante, puede tomarse como una referencia para crear cualquier herramienta de evaluación.
 - La sección de Vídeo está conectada a YouTube (canal QU TV) y la de fotos a Instagram (perfil Qatar University). El módulo **“Social”** permite tener de un vistazo en las pestañas de la pantalla las actualizaciones de todos los perfiles en redes sociales (aunque preferentemente se mostrará Twitter).
 - **Banner:** Módulo exclusivo para estudiantes, que se tienen que identificar. A través de él, pueden organizarse los cursos en los que están inscritos, su expediente académico, etc. Lo personalizan escogiendo su semestre, su curso y a partir de ahí, las asignaturas cuya información desean ver desde la App. Con este proceso, la asignatura queda añadida al horario mostrado.
 - **Blackboard:** Incluye los contenidos de cada asignatura y las noticias relacionadas, disponibles en exclusiva para alumnos y personal de la universidad. (Advierten de que los cambios que se hagan desde Blackboard sólo estarán disponibles cuando pase un minuto). El funcionamiento del módulo **“Continuing Education”** es similar, y además permite matricularse y pagar desde la App.
 - **“Catalogue”:** el estudiante puede comprobar la información sobre las asignaturas que puede escoger para cada curso y semestre.
 - Permite registrarse en la asociación de alumnos y que sus miembros se mantengan conectados. También proporciona descuentos en comercios de Qatar. Por lo demás, ofrece los servicios habituales: mapa, directorio, noticias, cursos, redes sociales, becas, etc.

5. Universidades españolas: iniciativas más punteras

- AppCrue

- Plataforma que sirve como modelo para las Apps de las universidades españolas. Por el momento, está implantada en tres universidades. Este curso se unen 22.
 - Está diseñada para que participen alumnos, PDI y PAS.
 - Los estudiantes pueden consultar horarios, notas, menús de las cafeterías... y, como novedad respecto a las revisadas en otros países, con AppCrue nace una tarjeta digital que sustituye a la física para operaciones como los préstamos bibliotecarios. Por lo demás, una serie de servicios son comunes a todas las aplicaciones AppCrue: Guía de titulaciones, información sobre pruebas de acceso, descuentos para alumnos, becas del Santander, acceso a los servicios financieros del Santander...
 - La App distingue entre zona pública (información general, actualidad, oferta académica, etc) y zona privada que exige la identificación del usuario, con un muro personalizado al que llegará la información segmentada que le envíen los servicios de comunicación de la universidad.
 - Las redes sociales están integradas.
 - Ofrece canales de chat bidireccionales entre profesor y estudiante; profesor y universidad; y estudiante con universidad (el departamento que ésta estime oportuno enlazar en la App.
 - App 'gamificada': los juegos disponibles se aprovechan de vez en cuando para hacer concursos entre los usuarios.
 - *Contempla tanto el diseño como la aplicación de encuestas.*
 - *Ejemplo de adaptación de AppCrue: UgrAPP (Universidad de Granada).*
 - UgrAPP está conectada a bases de datos institucionales y aplicaciones informáticas de la UGR.
 - Se pueden crear grupos de conversación en función de intereses específicos.
 - Las gestiones administrativas que se pueden realizar con ella abarcan desde las actas hasta la consulta de nóminas y la reserva de espacios o instalaciones.
 - Todavía se encuentra en una primera fase, pero la universidad promete que se añadirán más funciones.
- *Posibilidades de evaluación de la calidad a través de AppCrue*

Junto a la integración de los formularios de contacto que la universidad estime oportuno, una de las funciones de AppCrue es el suministro de encuestas. En el caso de la Universidad de Granada, esto permite la integración del [cuestionario al discente](#), en el que se le preguntan aspectos como la utilidad percibida de los contenidos desarrollados durante la acción formativa en la que participó, los métodos didácticos, el sistema de

evaluación, las tutorías, etc. Además, los profesores pueden recibir feedback mediante los canales de comunicación académica mencionados.

- [Valor US](#) (Universidad de Sevilla): Una App para medir la calidad
 - Valor US ha sido específicamente creada para administrar encuestas de satisfacción con el profesorado. Es decisión del docente optar por utilizarla y complementar los canales presenciales y vía web.
 - Es complementaria de las encuestas presenciales y vía web, pero el docente evaluado puede decidir por qué medios facilita el cuestionario.
 - Los alumnos entran con su usuario virtual de la Universidad de Sevilla (UVUS).
 - Dentro de la titulación que el alumno esté cursando, éste elige la asignatura que se dispone a valorar, proporciona información sobre sus hábitos y consideraciones respecto a la materia y, finalmente, pasa a responder a 22 preguntas sobre la asignatura y el profesor. Antes de enviarlas, el estudiante puede comprobar el resumen de todas sus respuestas.
 - La Universidad de Sevilla habilita dos periodos para cumplimentar: el correspondiente a las asignaturas del primer cuatrimestre, y el de las asignaturas anuales o de segundo cuatrimestre.

6. Iniciativas educativas de América Latina

- Puentes Educativos. Se trata de una iniciativa fruto de la unión de Nokia y Pearson, que comenzó en Filipinas en el año 2002, instalándose en 10 países hasta ahora, de los que únicamente Chile pertenece a América Latina. El objetivo del proyecto es transformar la práctica educativa con clases innovadoras que motiven a docentes y alumnos. Su método es sencillo: en primer lugar entregan un teléfono 3G de Nokia a los profesores a través del cual tendrán acceso a Internet y podrán proyectar los vídeos producidos por la iniciativa para las áreas básicas de aprendizaje y que constituyen la segunda columna en que se sustenta este Proyecto. En último lugar, proporcionan a los docentes un libro didáctico con todos los contenidos para poder llevarlos a la práctica.
- *Clic Educa*. Es un software que, en la actualidad, usan 50 escuelas con más de 20.000 alumnos y que, por medio de un paquete de recursos, ofrece actividades multimedia e interactivas para los alumnos de enseñanza básica. Por un lado brinda apoyo metodológico al docente y un servicio de seguimiento para el comportamiento académico del alumno. Por otro lado, permiten que cada alumno y profesor cree y construya su propio software educativo, totalmente a medida. Permite cargar y desarrollar cualquier programa de estudios y adaptarse a diversas necesidades.
- *Docentes innovadores*. Es una plataforma de diálogo pedagógico virtual creada por Foro 21, una productora de contenidos educativos afincada en Argentina, apoyada por la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). En la actualidad tiene 200.000 visitantes

únicos al mes, casi 40.000 docentes registrados y más de 4.200 experiencias subidas por los propios docentes.

- **Eduteka.** Un portal reconocido a nivel internacional en el que se proporciona a los profesores contenidos formativos e informativos, actualizados de forma mensual, que enriquecen los ambientes escolares de enseñanza-aprendizaje.
- **CODAES.** La BUAP es parte integrante de esta comunidad digital de aprendizaje fruto de un convenio entre México y Francia, que comprende el desarrollo de herramientas de apoyo a la docencia. Además de alumnos y profesores, pueden participar organizaciones sociales externas a la universidad. Sus aplicaciones están centradas en proporcionar recursos educativos y de aprendizaje, recabando en primer lugar información sobre las necesidades del estudiante y las tendencias existentes. ***Un importante colectivo de la comunidad de CODAES son los evaluadores externos que valoran los recursos difundidos por esta plataforma.***

7. Resumen de las mejores iniciativas

- **Edmodo:** Aunque no es específica para educación superior, esta plataforma/App se emplea en colegios e institutos con la participación de alumnos, padres y profesores. Exige que cada usuario se cree una nueva cuenta y permite crear grupos seguros, en los que sólo participen profesor y alumnos autorizados. En los grupos se pueden mantener en todo momento conversaciones sobre las materias. Permite la entrega de ejercicios, prácticas, trabajos... tal y como deberíamos integrar en nuestra App las facilidades del Campus Virtual. Los usuarios también pueden compartir fotos, hacer concursos que ayuden a repasar las asignaturas, llevar distintas agendas por cada grupo del que se es miembro...
- **Coursera** es una plataforma educativa asociada con prestigiosas universidades y organizaciones de todo el mundo, basada en cuatro ideas clave: la eficacia del aprendizaje en línea, el aprendizaje para el dominio, la evaluación entre compañeros y el aprendizaje mixto. A través de esta plataforma, 145 instituciones de 28 países ofrecen 1.970 cursos. Su base de usuarios cuenta con 17 millones de alumnos.
- **Futurelearn** es una plataforma MOOC de cursos en línea abiertos impulsada por la Open University (Gran Bretaña), en la que también participan otras instituciones, como las universidad de Auckland, Basel, Cape Town, Complutense de Madrid, y los Andes, entre otras. Actualmente cuenta con 93 partners a nivel mundial y registra más de 4 millones de personas que realizaron sus cursos desde su lanzamiento en septiembre de 2013. En Gran Bretaña, por ejemplo, el 77% de los cursos son distribuidos a través de FutureLearn, según informó el reporte 'UK MOOC Report 2016', elaborado por el website de recursos de e-learning, Moolab.club.
- **Udacity** es una organización educativa creada por Sebastian Thrun, ex-profesor de la Stanford University y docente especialista en Inteligencia Artificial. Imparte cursos de vanguardia desarrollados en asociación con empresas líderes como Google, AT&T, y Facebook. (<http://www.udacity.com/>)
- **Canvas Network.** Su lema "Engage in more than a course: Engage in a learning experience", plantea la participación en una experiencia de aprendizaje más que en un curso. La propuesta que

realiza esta organización es inscribirse en cursos online abiertos impartidos por colegios, universidades y organizaciones de todo el mundo. Finalizó 2015 con 117 partners a nivel global. (<https://www.canvas.net/>)

- **Miríada X** pone a disposición de cualquier interesado cursos MOOCs gratuitos, a través de una plataforma abierta. La iniciativa es promovida por Telefónica Educación Digital y Universia, desde enero de 2013, con el fin de fomentar la difusión del conocimiento en el espacio iberoamericano de educación superior. Impacto: 2.065.000 alumnos matriculados, 1.700 profesores, 77 universidades y 380 cursos.
- **EMMA**. El European Multiple MOOC Aggregator, es una iniciativa piloto financiada por la Unión Europea. EMMA tiene como objetivo mostrar la excelencia en metodologías y prácticas educativas a través de experiencias piloto basadas en el uso de MOOCs en varias temáticas. EMMA ofrece un sistema que permite la distribución de cursos online gratuitos en diversos idiomas. Diferentes universidades europeas participan en esta acción piloto con la idea de contribuir a preservar la riqueza cultural, educativa y lingüística europea y como medio para promover el aprendizaje transcultural y multilíngüe.
- **Iversity**. Plataforma de aprendizaje digital que ofrece cursos gratuitos en línea impartidos por instituciones de toda Europa, con el objetivo de que la educación sea más accesible, más asequible y más personalizada. La propuesta incluye la posibilidad de interactuar y compartir sus conocimientos con personas de todo el mundo, y obtener certificación de los estudios realizados, verificando los aprendizajes. El portal está en alemán e inglés.
- **Open2Study**. Construido y gestionado por Open Universities Australia, fue lanzada en 2013 y atiende a más de 600.000 estudiantes. La plataforma cuenta con más de 35 millones de visitas al año, 1,7 millones de visitantes únicos y un índice de satisfacción de los estudiantes 96%.
- **openHPI** es la plataforma educativa en Internet del Instituto Alemán Hasso Plattner (Potsdam), una red de aprendizaje social de cursos en línea interactivos, que cubren diferentes temas vinculados a las tecnologías de las comunicaciones y la información. La propuesta está abierta a interesados de todo el mundo.
- **Complexity Explorer** es un repositorio web de materiales educativos relacionados con la ciencia de sistemas complejos, desarrollado por investigadores y educadores del Santa Fe Institute y la Portland State University. Complexity Explorer también ofrece un 'Laboratorio Virtual', que consiste en programas de simulación de código abierto que ilustran las ideas, teorías y herramientas de los sistemas complejos, acompañadas de planes de estudio diseñados para profesores y estudiantes independientes que quieren tomar ventaja de estas simulaciones. Todo el contenido del website de Complexity Explorer está abierto a cualquier interesado.
- **ALISON - Advance Learning Interactive Systems Online**. Fundada en 2007, Alison es reconocido como uno de los primeros proveedores MOOC, cuyo objetivo es estar accesible para cualquier persona, en cualquier lugar, de forma gratuita, en el marco de un movimiento que hoy está revolucionando el acceso global a la educación, la capacitación en habilidades para el lugar de trabajo y oportunidades de empleo. Alison es una empresa social con fines

de lucro dirigida por Mike Feerick, un empresario social en serie, Fellow de Ashoka y MBA de Harvard, que creó previamente exitosas empresas basadas en Internet en el ámbito de las telecomunicaciones, las finanzas, y la educación en línea. Según explican el portal corporativo de la plataforma, “ALISON cuenta con 4 millones de alumnos y 400.000 graduados de todo el mundo, con 200.000 nuevos usuarios que se registran todos los meses, lo que demuestra la alta demanda por parte de alumnos en todo el mundo en los cursos de habilidades del lugar de trabajo”. Se ofrecen 600 cursos y 35.000 temas de aprendizaje. El modelo ALISON se define asimismo como altamente escalable y auto-financiado. Obtuvo los siguientes premios: ‘UNESCO Award for Innovation in ICT for Education’ y ‘WISE World Innovation Summit for Education Award’. Además fue catalogada como una de las 20 principales empresas de e-learning de Europa en el ranking EdTech.

- **MOOC-Ed: Massive Open Online Courses para Educadores**, es un proyecto del Friday Institute for Educational Innovation del NC State College of Education. Construido en los modelos de investigación basados en desarrollo profesional efectivo, comunidades profesionales de aprendizaje, y las comunidades de práctica en línea, los cursos MOOC-Ed se centran en el aprendizaje basado en proyectos, la colaboración y el aprendizaje entre iguales. La iniciativa MOOC-Ed fue desarrollada por Glenn Kleiman y Mary Ann Wolf. Los cursos se construyen en colaboración con un equipo de expertos en tecnología educativa, educación matemática y alfabetización. Cada uno de los cursos MOOC-Ed incluyen los recursos básicos y materiales suplementarios en torno a un tema específico, permitiendo al mismo tiempo una gran cantidad de personalización y flexibilidad.
- **Coursites.mooc** es una plataforma de aprendizaje en línea gratuita e interactiva, que permite la facilitación y creación de cursos en línea, y ofrece a docentes de primaria y secundaria, profesores universitarios y educadores comunitarios la posibilidad de añadir un componente basado en web a sus cursos o incluso alojar un curso completo en Internet. Pueden elegir su propia URL, para que así los estudiantes puedan encontrar su página con facilidad. CourseSites cuenta con tecnología Blackboard, incluida la versión 9.1 de Blackboard Learn™, Blackboard Collaborate™, Blackboard Mobile™ y Blackboard Connect™. Impacto: 74,200 profesores, 12,573 instituciones, 159 países.
- **Qualt**. Lanzada en mayo de 2014, es la primera plataforma Massive Open Course Online (MOOC) para competencias profesionales, diseñada para su acceso a través de dispositivos móviles. Los cursos móviles de Qualt se basan en los cursos desarrollados por la Asociación de Técnicos de Contabilidad (AAT, Association of Accounting Technicians), Google, el Instituto de Marketing Directo y Digital (IDM, Institute of Direct and Digital Marketing) y otros organismos profesionales. Cada curso está totalmente contenido dentro de una aplicación de descarga gratuita, que permite a los usuarios aprender en cualquier lugar, desde su teléfono Android o iOS.
- **eduOpen** es una plataforma creada por 14 universidades públicas italianas que ofrece cursos MOOC de formación de alta calidad a distancia, impartidos por profesores de las instituciones participantes, entre las que se encuentran las siguientes: Università

di Bari Aldo Moro, Università di Catania, Università di Ferrara, Università di Genova, Università di Modena e Reggio Emilia, Università di Milano Bicocca, Università di Parma, Università Ca' Foscari.

- **UVX** es una personalización de la plataforma EdX desarrollada por la Universitat de València. Su objetivo es ofrecer cursos con contenidos de calidad y de interés para cualquier persona donde quiera que sea la nación que se encuentre. “Queremos ampliar el acceso a la educación a todo el mundo”, señalan sus desarrolladores. Los cursos de UVX son ofertados sin ánimo de lucro y son totalmente gratuitos. La plataforma actualmente se encuentra en fase de pruebas.
- **Moodle** es una de las plataformas LMS más implementadas a nivel mundial, que puede ser utilizada para el desarrollo de proyectos MOOC. De hecho, la plataforma MOOC italiana eduOpen está basada en Moodle.
- **e-ducativa** es una plataforma de e-learning para dictar cursos y gestionar material educativo a través de Internet, dirigida a instituciones educativas, empresas o consultoras, que deseen impartir cursos a distancia o apoyar la capacitación presencial. Se trata de un LMS multi-idioma, totalmente administrable, con una configuración fácil e intuitiva de todas las funcionalidades y secciones, que puede ser utilizado para gestionar cursos MOOC desarrollados con herramientas de autoría que creen contenidos SCORM y HTML5. La plataforma está orientada al trabajo en grupos y permite generar (entre otras funcionalidades):
 - Exámenes online, parametrizables, con resultados automáticos,
 - Encuestas para obtener feedback de los alumnos,
 - Reportes con información estadística, exportable, de toda la actividad del curso
 - Certificados y constancias de cursado o aprobación,

Además, el LMS es integrable con sistemas académicos o de gestión externos.

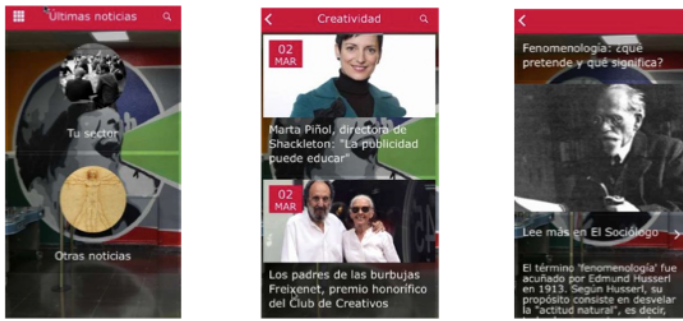
- **Inter-American Development Bank MOOCs**. El Banco Interamericano de Desarrollo (BID) ofrece desde 2014 una serie de Cursos Masivos Abiertos En Línea sobre desarrollo social y económico, los cuales son gratuitos y están abiertos para cualquier persona interesada en el progreso de los países de América Latina y el Caribe. Estos cursos se ofrecen a través de edX.org, la plataforma de educación en línea fundada por la Universidad de Harvard y el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). Los cursos en su mayoría están disponibles en español y han sido preparados por especialistas del Banco y de la Región.
- **México X**, es la Plataforma de cursos abiertos gratuitos masivos en línea de la Secretaría de Educación Pública de México, en coordinación con la Estrategia Digital Nacional de Presidencia de la República, operada por la Dirección General de Televisión, de la cual participan entre otras instituciones: la Universidad Abierta y a Distancia de México, la Universidad Hebrea, el Tecnológico de Monterrey, la Universidad Nacional Autónoma de México, la Universidad Internacional de la Rioja y la Universidad Pedagógica Nacional, entre otras. La iniciativa México X reúne cerca de 25 universidades e instituciones de educación superior y la oferta actual de 74 cursos ha impactado a más de 600,000 participantes.

Adicionalmente, otras instituciones poseen su oferta independiente. Ejemplo de ello es la Universidad Nacional Autónoma de México que, como parte de este consorcio y en alianza con Coursera ha alcanzado la cifra de 1.307.746 participantes inscritos.

- **Veduca** es una plataforma brasileña que ofrece más de 200 cursos online gratuitos en 21 área del conocimiento, generados por más de 20 instituciones educativas de prestigio, entre las que se destacan las universidades USP, UnB, Unicamp, Harvard y MIT, entre muchas otras. Ya cuenta con más de 1 millón de estudiantes matriculados, y brinda la posibilidad de certificar los cursos realizados.
- **Telescopio** es un proyecto desarrollado por un equipo interdisciplinario de investigadores, docentes, diseñadores instruccionales y diseñadores multimedia, con el apoyo y coordinación del área de e-Learning GES de Universidad Galileo. Su objetivo es brindar a todas las personas accesibilidad de programas académicos de alta calidad. Los cursos están diseñados de una forma práctica y amigable, con videos, recursos interactivos, auto-evaluaciones y aprendizaje social. Los contenidos están diseñados sobre una base de sólidos fundamentos pedagógicos, que proporcionaran retroalimentación para que cada alumno pueda monitorear su propio avance. A partir de la incorporación de la Universidad Galileo como Contributor Member de edX, Telescopio Galileo migrará a Open edX.

En la primera fase de elaboración de la App se distinguen las siguientes áreas de trabajo desarrolladas:

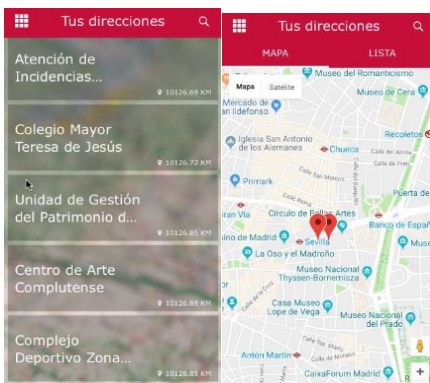
- Módulos de la aplicación UCM InnovApp
 - Las **secciones de la app** pueden clasificarse en dos grandes bloques:
 - **Módulos para el fomento de su uso** entre los estudiantes (porque les proporcionan información práctica o de interés):
 - Últimas noticias.
 - Tus direcciones.
 - Tu universidad.
 - Eventos.
 - Directorio.
 - **Módulos para opinar sobre la calidad** de las titulaciones, las asignaturas y su docencia:
 - Buzón de sugerencias.
 - Encuestas periódicas (se crean periódicamente en función de lo que nos interese evaluar).
 - Últimas noticias.



Desde **artículos divulgativos** hasta las **novedades** más recientes, tanto en el mundo del profesional de la comunicación como en el de las Ciencias Sociales.

Se enlaza a las noticias completas en una web externa (diarios digitales, blogs especializados, etc).

- Tus direcciones.

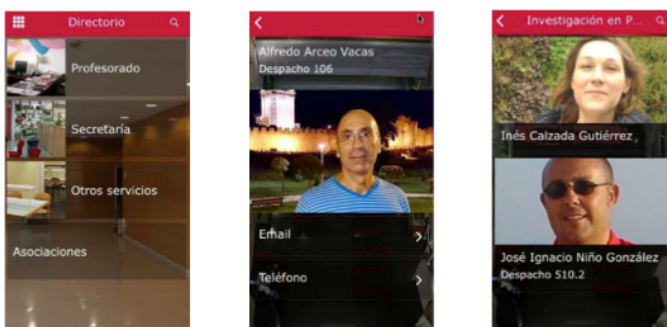


Edificios de la UCM, complejos deportivos, organismos...

El módulo siempre mostrará sobre el mapa **las seis direcciones más cercanas** al lugar que marque el GPS del usuario.

Acceso a la ruta en dos clics: Primero en la dirección de interés y, a continuación, en el botón "cómo llegar".

- Directorio



- Datos de contacto de todos los profesores del grado en Publicidad y Relaciones Públicas, así como de servicios de la facultad.
- Teléfonos, correos electrónicos, despachos, fotos...
- Ordenados por curso y asignatura.
- Funciones de 'clic a llamada' y 'clic a email'.

- Buzón y encuestas.



- Buzón de sugerencias:
 - El estudiante las puede enviar anónimamente. Se reciben en un correo electrónico propio del proyecto.
- Encuestas:
 - MobApp permite insertar preguntas abiertas, cerradas, valoraciones en una escala...
- Otros módulos.
 - Accesos directos a:
 - UCM en Línea.
 - Twitter, Facebook e Instagram.
- Próximos pasos.
 - Garantizar el acceso exclusivo de estudiantes del grado en Publicidad y Relaciones Públicas.
 - 'Push' de notificaciones a los usuarios.
 - Mapa de la facultad.
 - Concursos.
 - Chats en vivo entre estudiantes y profesores.
 -