



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2021/2022

Nº de proyecto: 3

Píldoras virtuales de orientación profesional para el Grado de Publicidad y Relaciones
Públicas

Responsable del proyecto:

Luis Mañas Viniegra

Facultad de Ciencias de la Información

Departamento de Ciencias de la Comunicación Aplicada

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

Este Proyecto Innova-Docencia nº 3 se ha realizado con el objetivo de dotar de contenido a la comunidad virtual dentro de la *app* de orientación profesional GoalPro creada en los anteriores Proyectos Innova-Docencia nº 4 2020/2021, nº 60 2019/2020 y nº 290 2018/2019, de los que es continuación, para facilitar la orientación profesional y posterior integración laboral de los estudiantes del Grado en Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad Complutense de Madrid.

En la encuesta previa realizada, ya se puso de manifiesto la urgencia de implantar el Mapa Interactivo de Orientación Profesional propuesto, ya que el 72% de los 406 encuestados, que es muestra representativa de los alumnos del Grado en Publicidad y RR.PP., afirmó no tener claro a qué le gustaría dedicarse al finalizar la carrera.

El análisis de contenido realizado a partir de 1.134 ofertas de empleo publicadas en *domestika.org*, portal especializado en publicidad, comunicación y diseño, sirvió para establecer los perfiles profesionales principales en el anterior Mapa Interactivo de Orientación Profesional, tanto en el ámbito *offline* como *online*.

La aplicación informática permitió a través de un cuestionario la conversión de las habilidades, competencias e intereses individuales de cada estudiante en una salida profesional específica a través de un Mapa Interactivo de Orientación Profesional que adecúe su preferencia vocacional y la integre en su desarrollo personal, educativo, social y laboral.

A partir del *software* libre Elgg se creó la comunidad virtual, que permite actualmente la cocreación de contenidos formativos por parte de los usuarios y la posibilidad de comentar, valorar y compartir los mismos. La generación de una identidad propia permitió integrar en la aplicación programas formativos de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid, de modo que se potencien las actividades promovidas por la Universidad.

La *app* GoalPro de orientación profesional es un recurso para el asesoramiento del alumnado en el ámbito profesional, diseñado a la medida del contexto en el que se va a utilizar, el Grado universitario de Publicidad y RR.PP. de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Con esta herramienta, se brinda no sólo un instrumento específico, sino todo un proceso de ayuda especializada a los alumnos y alumnas, con la intención de que adquieran un mayor conocimiento de sus propias capacidades, aptitudes y potencialidades profesionales. El objetivo final es adecuar sus preferencias vocacionales e integrarlas en su desarrollo personal, educativo, social y laboral, así como ofrecer un contenido formativo que permita desarrollarse en este ámbito y que sea compartido con otros usuarios con perfil y expectativas similares. De este modo, la aplicación aconseja al alumnado, informando y aportando experiencias de aprendizaje para favorecer la adquisición de conocimientos, actitudes y competencias que toda persona necesita para poder desarrollar con éxito su carrera, sirviendo simultáneamente de promoción para los programas formativos ofrecidos por la Universidad Complutense de Madrid. Además, este proceso es participativo gracias a la creación de una comunidad virtual en la que se pueden crear, valorar y compartir los recursos por parte de los usuarios.

Objetivos generales del proyecto

- 1) Asesorar y ayudar al alumnado del Grado de Publicidad y Relaciones Públicas a elegir una salida profesional.

- 2) Ofrecer al profesorado herramientas y técnicas para realizar una mejor labor en la orientación profesional.
- 3) Desarrollar nuevos materiales docentes para la orientación vocacional, profesional y laboral.
- 4) Introducir al profesorado de publicidad en el uso de la infografía, la visualización de datos y la gestión de comunidades virtuales.
- 5) Consolidar el trabajo del laboratorio de innovación del Departamento, a través de un trabajo que involucra por igual al profesorado y al alumnado que participa en el proyecto.
- 6) Generar herramientas y recursos que se pueden extender y adaptar a otras disciplinas.

Objetivos específicos para este cuarto año del Proyecto

- 1) Dotar de contenido a la comunidad virtual de usuarios desde el eje temático de la orientación profesional para mejorar la inserción laboral y el emprendimiento.
- 2) Innovar en recursos educativos en abierto y enseñanza virtual mediante entrevistas a reputados profesionales del sector.
- 3) Mejorar la accesibilidad de los contenidos para facilitar la inclusión de públicos vulnerables.
- 4) Modificar el registro de propiedad intelectual como software para adaptarlo a la versión definitiva del proyecto y comenzar la explotación masiva en conocimiento abierto de este registro.

2. Objetivos alcanzados

Se han cumplido todos los objetivos específicos propuestos para el cuarto año de este Proyecto Innova Docencia. Sin embargo, los objetivos 1, 2 y 4 se continuarán desarrollando en las próximas ediciones del proyecto.

Objetivo 1. Dotar de contenido a la comunidad virtual de usuarios desde el eje temático de la orientación profesional para mejorar la inserción laboral y el emprendimiento

El objetivo se ha alcanzado. A partir del *software* libre Elgg con el que se creó la comunidad virtual en la edición anterior del proyecto, se ha comenzado la co-creación de contenidos por parte de los usuarios y la posibilidad de comentar, valorar y compartir los mismos. El profesorado que participa en el proyecto desarrolló actividades en el aula que facilitaron la implicación de los estudiantes en la elaboración de contenidos y en la mejora de la *app* a partir de su experiencia de uso, solventando así la integración con el resto de contenido de la *app*, cuestión de la que adolecía el proyecto a la finalización del año anterior.



Figura 1. Menú y contenidos co-creados por la comunidad virtual. Elaboración propia.

Durante el desarrollo de estas actividades de co-creación de contenido se identificó la necesidad de adaptar el contenido de la *app* a las redes sociales como un elemento valorado por los estudiantes, por lo que se ha solicitado una ampliación del proyecto para el curso 2022/2023 con el objetivo de acometer esta mejora.

Objetivo 2. Innovar en recursos educativos en abierto y enseñanza virtual mediante entrevistas a reputados profesionales del sector

El proyecto ha cumplido el objetivo de grabar 10 entrevistas a profesionales del sector publicitario y de relaciones públicas especialista en los perfiles profesionales sobre los que se realiza la orientación profesional en la *app*. En cada uno de los vídeos, incorporados como contenido a la comunidad virtual desarrollada dentro de la *app*, se respondieron a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el contenido de su trabajo dentro de este perfil?
- ¿Qué requisitos está pidiendo el mercado laboral para este perfil?
- ¿Dónde hay más oportunidades para trabajar en este perfil?
- ¿Hacia dónde avanzará la especialización de este perfil durante los próximos años?
- Recomiende un programa formativo para especializarse en el perfil.

Objetivo 3. Mejorar la accesibilidad de los contenidos para facilitar la inclusión de públicos vulnerables

El objetivo de mejorar la accesibilidad para públicos vulnerables se ha cumplido, puesto que tras la mejora en la experiencia de usuario y usabilidad lograda en los diferentes años en los que se está desarrollando el proyecto, se ha incrementado el nivel de accesibilidad hasta una conformidad WCAG AA en las variables “perceptible” y “operable”, obteniendo una conformidad A en la variable “comprensible”. En la siguiente fase del proyecto, se continuará trabajando en la variable “robustez”. No existen actualmente problemas de accesibilidad y las advertencias manuales sitúan el cumplimiento de algunas variables entre el nivel A y AA.



Figura 2. Análisis WCAG de accesibilidad de la *app*. Fuente: CTIC (2022).

Adicionalmente, la *app* también ha superado el test de validación HTML de W3C:

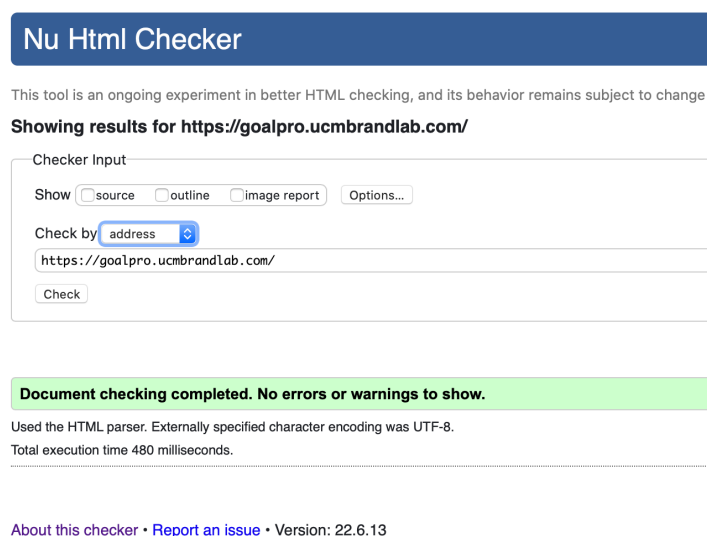


Figura 3. Análisis de validación de HTML de la *app*. Fuente: W3C (2022).

Objetivo 4. Modificar el registro de propiedad intelectual como *software* para adaptarlo a la versión definitiva del proyecto y comenzar la explotación masiva en conocimiento abierto de este registro

El objetivo se ha cumplido parcialmente, puesto que se han actualizado los registros del *software*, si bien se esperará a la finalización del proyecto en la nueva edición solicitada para el curso 2022/2023 para tramitar estas últimas actualizaciones ante el Registro de Propiedad Intelectual, de modo que se evite que la OTRI de la Universidad tenga que realizar este trámite en múltiples ocasiones en un breve periodo de tiempo.

3. Metodología empleada en el proyecto

La metodología del proyecto consta de un plan de trabajo en 4 fases, adaptadas a las condiciones y calendario de la convocatoria: planificación de actividades, grabación y edición de las entrevistas, mejora de la accesibilidad de los contenidos, difusión de los resultados.

4. Recursos humanos

El equipo de este proyecto Innova Docencia ha estado formado por ocho profesores/as y cuatro estudiantes, uno Máster y tres del programa de Doctorado en Comunicación Audiovisual, Publicidad y RR.PP. de la Universidad Complutense de Madrid:

- Luis Mañas Viniegra (Responsable): Profesor Contratado Doctor interino del Grado en Publicidad y RR.PP. de la Universidad Complutense de Madrid.
- Carolina Bengochea González: Profesora Asociada del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Complutense de Madrid.
- Isidro Jiménez Gómez: Profesor Ayudante Doctor del Grado en Publicidad y RR.PP. de la Universidad Complutense de Madrid.
- José Juanco Linares: Profesor Asociado del Grado en Publicidad y RR.PP. de la Universidad Complutense de Madrid.
- Luz Martínez Martínez: Profesora Ayudante Doctora del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad Complutense de Madrid.
- José P. Olivares Santamarina: Profesor Asociado del Grado en Publicidad y RR.PP. de la Universidad Complutense de Madrid.
- María Isabel Reyes Moreno: Profesora Titular del Grado en Publicidad y RR.PP. de la Universidad Complutense de Madrid.
- Germán Rodríguez Perujo: Profesor Asociado del Grado en Publicidad y RR.PP. de la Universidad Complutense de Madrid.
- Ignacio Colmenero Arenado: Doctorando en el programa de Comunicación Audiovisual, Publicidad y RR.PP. de la Universidad Complutense de Madrid.
- Cecilia Duro Batalla: Estudiante de Máster de la Universidad Complutense de Madrid.
- Ismael López Cepeda: Doctorando en el programa de Comunicación Audiovisual, Publicidad y RR.PP. de la Universidad Complutense de Madrid.
- Sergio Rodríguez-Malo de la Cruz: Doctorando en el programa de Comunicación Audiovisual, Publicidad y RR.PP. de la Universidad Complutense de Madrid.

Se ha reunido a un equipo de profesores e investigadores con una amplia y variada experiencia en la formación en herramientas complementarias, con experiencia previa en innovación docente, con una excelente valoración en el programa Docencia y con experiencia profesional en el ámbito en el que se iba a orientar profesional y laboralmente. Los profesores miembros del equipo son tanto Titulares como

Contratados Doctores y Asociados, han compartido docencia en muchas asignaturas y forman parte de comisiones de coordinación y calidad comunes, lo que aseguraba, a priori, una buena integración y coordinación entre ellos, como así ha sido.

Los estudiantes que participan en el proyecto realizan distintos cursos de Postgrado en el ámbito de la Publicidad y Relaciones Públicas, colaboran en el laboratorio de innovación del Departamento de Ciencias de la Comunicación Aplicada de la Facultad de Ciencias de la Información y presentan diferentes perfiles vocacionales, lo que ha posibilitado un mejor trabajo para el desarrollo del Mapa Interactivo de Orientación Profesional y la *app* GoalPro.

5. Desarrollo de actividades

Actividades de la fase 1. Planificación de actividades

Se estructura a partir de una primera reunión general del equipo de trabajo, en la que se decidieron los nombres de los reputados profesionales a entrevistar en cada uno de los perfiles y se elaboraron las escaletas de guion para las entrevistas. Los miembros del equipo tienen una amplia experiencia profesional y son, a su vez, miembros de las principales asociaciones del sector, como la APG Spain, CdC, AEAP o BCMA Spain. Por tanto, el equipo dispone de un adecuado criterio de selección, los conocimientos audiovisuales y los contactos necesarios para la elaboración del material que se propone.

Esta fase se llevó a cabo durante el mes de octubre.

Actividades de la fase 2. Grabación y edición de las entrevistas

En esta fase se grabaron por videoconferencia las entrevistas en atención a la situación sanitaria, procediendo posteriormente a la edición audiovisual del contenido, su postproducción y la fragmentación en pequeñas píldoras formativas que faciliten un consumo adaptado al perfil de las audiencias actuales de jóvenes universitarios, facilitando también su visualización en dispositivos móviles.

Esta fase se completó durante los meses de noviembre y febrero.

Actividades de la fase 3. Mejora de la accesibilidad de los contenidos

Pese a que la *app* ha ido mejorando en experiencia de usuario y usabilidad durante las sucesivas ediciones de Innova Docencia, era necesario implementar un nivel más elevado de accesibilidad para públicos vulnerables, que actualmente se encuentra ya entre los niveles A y AA, en función de las variables, dentro de la conformidad WCAG. El acceso desde diferentes dispositivos ya está actualmente garantizado, ya que su contenido se adapta a las diferentes dimensiones de las pantallas de visualización.

Esta fase se materializó entre los meses de marzo y abril.

Actividades de la fase 4. Difusión de los resultados

Durante el año 2022 se ha publicado un capítulo de libro en editorial indexada en SPI y se encuentra aceptado para su publicación un artículo en revista indexada en Scopus/SJR. En ambas se ha indicado como entidad financiadora el Proyecto Innova-Docencia de la Universidad Complutense de Madrid.