

Tratamiento profesional de la enseñanza. La productora audiovisual en el aula

Rocío de la Maya Retamar

Universidad de Málaga (España) rmaya@uma.es

Resumen

En este trabajo describimos el resultado de una experiencia desarrollada en el contexto de la docencia universitaria de una asignatura del grado en Comunicación Audiovisual con el objetivo de enfrentar a los estudiantes al proceso real de creación y simulacro de venta de un paper format o package para internet o televisión. La experiencia se describe atendiendo a tres pasos esenciales: los propios contenidos del proyecto, la organización el trabajo entre los estudiantes y las implicaciones de la evaluación, cuyos beneficiosos resultados apuntan a un aumento considerable de la motivación del alumnado.

Palabras clave: Aprendizaje cooperativo, Aprendizaje basado en proyectos, Competencias, Producción audiovisual, Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

Professional Treatment of Education. A Production Company in the Classroom

Abstract

In this paper we describe the result of an experience developed in the context of university teaching of a subject's degree in Audiovisual Communication in order to face the students to the actual process of creation and mock sale of a paper format or package for internet or tele-

vision. The experience is described according to three essential steps: the content itself of the project, organizing work among students and the implications of the evaluation, with the result of a significant increase in student motivation.

Keywords: Cooperativa learning, Project-based learning, Competencies, Media production, European higher education area.

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo describimos el resultado de una experiencia desarrollada en el contexto de la docencia universitaria de una asignatura del grado en Comunicación Audiovisual -Producción Audiovisual- con el objetivo de enfrentar a los estudiantes matriculados al proceso real de creación y simulacro de venta de un *paper format o package* de un producto audiovisual para internet o televisión. El proyecto se ha ido desarrollando y perfeccionando durante tres cursos académicos, coincidiendo con la implantación y adaptación al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) del citado grado que oferta la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga. La experiencia se describe atendiendo a tres pasos esenciales de su progreso: los propios contenidos del proyecto, elaborados siguiendo los formatos reales utilizados en las transacciones comerciales vigentes en el mercado audiovisual, la manera de organizar el trabajo entre los estudiantes y las implicaciones de la evaluación. Como ya ha sucedido en otras experiencias similares de acercamiento al mundo profesional (ver Rossi *et al*, 2008), este tipo modelo de formación basado en el aprendizaje y, más concretamente, en el modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL por sus siglas en inglés) reporta como beneficio inmediato un aumento considerable de la motivación del alumnado, que ve recompensado su esfuerzo no sólo mediante una calificación académica, sino que ven mejoradas sus destrezas de cara a una posterior incorporación a un entorno profesional cuyas reglas de funcionamiento ya no les resultarán ajenas.

2. CONTEXTO

Esta experiencia se ha desarrollado en el grado de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga, en la que hay matriculados unos mil seiscientos

alumnos (quinientos de ellos solo en Comunicación Audiovisual). En concreto, la asignatura implicada es Producción Audiovisual, obligatoria de tercer curso perteneciente al Módulo de Gestión y Producción Audiovisual del citado grado. En este módulo se integran los conocimientos y aplicaciones de las técnicas y procesos de producción y difusión en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios en sus diversos soportes (cine, televisión, vídeo, multimedia, etc.), hasta su comercialización.

La asignatura de Producción Audiovisual, con una media de cien estudiantes matriculados por curso académico –ver gráfica en el último apartado del artículo– introduce al estudiante de Comunicación Audiovisual en el proceso de elaboración del producto audiovisual desde un punto de vista práctico, analizando las diferentes fases que se desarrollan desde la idea al producto final con especial énfasis en las etapas de desarrollo y preproducción. Asimismo, la producción audiovisual se contextualiza necesariamente en el entorno económico y empresarial en el que se desarrolla, estudiándose conceptos clave como la elaboración del presupuesto de una obra audiovisual y sus fuentes de financiación que son evaluados mediante la realización de un examen teórico celebrado al final del cuatrimestre.

La profesora cuenta con una experiencia docente de varios años impartiendo la asignatura, así como otras materias afines en el ámbito de la empresa y la industria de los medios audiovisuales. Además, ha participado en cursos de formación docente relacionados con metodologías activas y nuevas técnicas de enseñanza de aprendizaje basado en proyectos. El desarrollo de esta experiencia nos ha permitido contrastar sobre el terreno los beneficios de esta metodología.

3. LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (PBL)

Como ya hemos comentado, el proyecto práctico de la asignatura Producción Audiovisual se ha realizado atendiendo a los preceptos de los modelos de enseñanza basados en el aprendizaje y, más en concreto, del llamado método de *Aprendizaje Basado en Proyectos* (PBL). Este método presenta una serie de atributos que lo definen (Morón, 2015), algunos de los cuales comparte con la metodología de *Aprendizaje Basado en Problemas* y

otros que le son únicos. A continuación repasaremos esas cualidades y la forma en la que nuestro proyecto da respuesta a las mismas.

3.1. Atributos compartidos entre el Aprendizaje Basado en Problemas y el Basado en Proyectos aplicados a nuestra propuesta¹

Los atributos compartidos entre ambas metodologías activas son los siguientes:

- *Implican a los estudiantes en tareas auténticas del mundo real; son proyectos que simulan situaciones profesionales:* seguimos los preceptos del típico *paper format* o *package* que se utilizan en el ámbito de la producción delegada en televisión, es decir, el proyecto en el que trabajan los estudiantes sigue la misma estructura y contenidos que demandan las televisiones en las negociaciones de compraventa de sus productos.
- *Los problemas o proyectos tienen más de un método posible o respuesta:* aunque parten de una estructura similar, la diversidad o variedad son características inherentes a los proyectos al tratarse de propuestas creativas.
- *Centrados en el estudiante, orientados por el profesor:* durante el desarrollo del curso, la profesora da las pautas mínimas necesarias para abordar cada punto del proyecto, pero son los estudiantes los que modulan su propio aprendizaje.
- *Los estudiantes trabajan en grupos por períodos de tiempo amplios:* los estudiantes disponen de 11 semanas para trabajar en el proyecto –la duración de un cuatrimestre– y presentan/defienden los resultados en la semana 12. En el siguiente apartado profundizaremos en la composición de los grupos de trabajo.
- *Los estudiantes son animados a buscar múltiples fuentes de información:* aunque la creatividad juega un papel muy importante en el resultado final, las decisiones de los estudiantes han de estar justificadas en base a una investigación previa que requiere del manejo de múltiples fuentes documentales. Por ejemplo: una de las primeras decisiones que los estudiantes deben tomar es el formato sobre el que harán el trabajo (cortometraje, *webserie*, programa de entretenimiento, documental, etc.), debiendo informarse de las caracte-

rísticas del mismo, de las reglas del formato, para que pueda ser adquirido por un posible comprador.

- *Énfasis en una evaluación auténtica basada en la realización, se debe proporcionar el tiempo adecuado para la reflexión del estudiante y la autoevaluación.* En algunos casos, los estudiantes pueden evaluar su propio trabajo y el del grupo a partir de la utilización de rúbricas diseñadas al efecto incluso por ellos mismos. En nuestro caso hemos preferido aplazar ese método a un momento posterior para darle un papel más relevante a la evaluación de la profesora y del resto de estudiantes. Es decir, la calificación del proyecto se obtiene a partir de la evaluación de la profesora y de la que otorgan el resto de estudiantes a partir de la exposición o sesión de *pitching* que se lleva a cabo en la semana 12. Es decir, los estudiantes se someten al escrutinio de los demás, no al de ellos mismos.

3.2. Atributos únicos o propios del Aprendizaje Basado en Proyectos

Además de los atributos compartidos, el Aprendizaje Basado en Proyectos se rige por una serie de pautas que en nuestro caso se resuelven de la siguiente manera:

- *Comienzan con un producto final o un “artefacto” en mente:* un producto audiovisual en casi cualquiera de sus variantes: cortometraje, serie o webserie, documental, animación, etc. En este sentido, tratamos de que sea la asignatura se adapte a los intereses del estudiante, que puede decantarse por uno u otro formato. Su selección se concretará en la elaboración y defensa del *paper format* o *package* de su proyecto. En un apartado posterior detallaremos los contenidos del mismo.
- *La producción de ese artefacto genera normalmente uno o más problemas que los estudiantes deben resolver:* como la elección del formato antes citada, selección equipos técnicos y artísticos, elección y gestión de localizaciones y diseño escenográfico, realización de un cronograma y de un plan de rodaje, etc.
- *Usa un modelo de producción y refleja las actividades de producción del mundo real:* el proyecto se formula siguiendo las fases por las que atraviesa la realización de cualquier producto audiovisual, esto es, desarrollo, preproducción, producción y

postproducción, aunque en la asignatura solo nos centramos en las dos primeras fases, aquellas en las que la productora audiovisual y el equipo de producción juegan un papel más importante como impulsores del proyecto.

- *Los estudiantes usan o presentan el producto que han creado:* en la última semana, la número 12 del proyecto, los estudiantes presentan su propuesta de programa audiovisual en una sesión de *pitching* enfocada a la venta del producto o a la consecución de financiación. Es decir, representan el papel de una productora audiovisual que presenta su proyecto ante posibles compradores o financiadores que juzgarán la viabilidad o conveniencia de llevarlo a cabo. Los estudiantes han de ser conscientes, y se les prepara para ello, de que cuando presentan una propuesta de programa, un proyecto audiovisual, la exposición tiene mucha importancia, especialmente si de ello depende que el proyecto sea aceptado o rechazado. La fórmula elegida para la presentación es un *pitching*, técnica de venta muy empleada en el mercado audiovisual que consiste en la presentación oral de un proyecto en un tiempo muy breve que suele extenderse entre uno y siete minutos.
- *El producto final es la fuerza motriz:* no solo lo es, sino que los estudiantes se sienten enormemente motivados de poder realizar un proyecto real que pase a formar parte de su portfolio al terminar la carrera. La asignatura se convierte así en una herramienta al servicio de su primer proyecto “profesional”, tratando de alejarnos así de que la única motivación del alumnado sea superar la asignatura sin más.
- *El conocimiento del contenido y las habilidades adquiridas durante el proceso de producción son importantes para el éxito.* En el último apartado se valoran los conocimientos y competencias que, a nuestro juicio, adquiere el estudiante mediante la realización del proyecto.

Una vez definidas las pautas o atributos del proyecto, a continuación profundizaremos en otros aspectos del mismo, como la composición de los grupos de trabajo y los contenidos a desarrollar por los estudiantes en la creación del producto.

4. CREACIÓN DE GRUPOS DE TRABAJO

Desde el principio se decidió que el trabajo se realizase en grupos de 4 componentes. Aunque en un principio no se establecieron roles², ciertos estudios apuntan a que cuatro es el número de roles que suelen darse en un proyecto (Morón, 2015): el *coordinador/a*, que sería el encargado de organizar al resto, coordinar las reuniones y llevar la agenda de trabajo; el *secretario/a*, que toma nota de las decisiones, lleva un diario de los progresos, etc.; el *responsable de material*, que recopila el material que vayan encontrando en su búsqueda de información o el generado durante su aprendizaje³, y el/la *portavoz*, que será el encargado de comunicar al resto de la clase la experiencia y lo aprendido llevando además, en nuestro caso, el peso de la sesión de *pitching*. Con este reparto de tareas, todos los estudiantes se responsabilizan y se centran en el proyecto. Además, durante el transcurso de las clases es conveniente reservar algún tiempo para que todos los estudiantes intercambien experiencias (no solo entre los grupos, sino con el resto de la clase) o se pongan de acuerdo en algún punto común a los proyectos.

Respecto a la composición de los grupos, los estudiantes se organizan entre ellos y notifican su decisión a la profesora. El resultado ha sido que tienden a organizar los grupos con los compañeros más afines de clase, aquellos con los que comparten ideas, formas de enfrentarse y resolver problemas, etc. En un futuro próximo pretendemos cambiar este sistema para potenciar la creación de grupos heterogéneos, esto es, formar los grupos de aprendizaje de la manera más heterogénea posible. En este sentido, creemos que la diferencia -al contrario que la afinidad- aportará más valor al grupo y, en una situación de aprendizaje, los estudiantes aprenderán más si lo hacen junto a personas con ideas nuevas, estrategias nuevas, puntos de vista diferentes, etc. Además, eso ayudaría a reproducir con mayor fidelidad la realidad profesional del audiovisual, en la que se crean nuevos grupos de trabajo cada vez que se inicia un proyecto, y una adaptación rápida a los compañeros de trabajo resulta crucial para concluir el trabajo con éxito. Las formas de crear esos grupos heterogéneos son múltiples; lo mejor quizá sería establecer criterios de heterogeneidad y hacer que los participantes se organizaran ellos mismos según estos criterios, aunque otra forma más sencilla pasaría por hacerlo de manera aleatoria entre los matriculados en la asignatura. En cualquier caso, se

formule de un modo u otro, resultan evidentes las ventajas del trabajo en grupo tanto para el estudiante como para el docente, que reduce la carga de trabajo a la hora de gestionar los aprendizajes de un número alto de estudiantes.

5. EL PAPER FORMAT O EL PACKAGE. CONTENIDOS DEL PROYECTO

El *package* o *paper format* es el dossier que suele elaborar una productora audiovisual para la presentación de un proyecto con el fin de conseguir financiación, bien sea a través de la venta de la idea o de la entrada de un coproductor en el proyecto. En realidad, se trata de una carpeta informativa que cubre todos los datos esenciales sobre los aspectos creativo-artísticos, técnicos y económicos del proyecto audiovisual que se pretende llevar a cabo.

Para la asignatura de Producción Audiovisual, los puntos a recoger en la memoria se estructuran en torno a cuatro grandes apartados: presentación general del proyecto, datos técnicos, aspectos formales y producción del *teaser*. A continuación presentamos (Tabla 1) a modo de esquema-resumen en las que indicamos los subapartados que incluyen esas categorías, tomando como referencia un proyecto que adoptase la forma de una serie de programas destinados a televisión :

No hemos considerado oportuno en el presente artículo entrar a explicar detenidamente cada uno de los apartados que conforman el proyecto. Los estudiantes tienen a su disposición en el campus virtual de la asignatura una guía más amplia del mismo en la que se detallan los contenidos a desarrollar en cada uno de ellos. En cualquier caso, a partir del planteamiento del proyecto, es la curiosidad de los estudiantes y la indagación a partir de esta, las que provocan la necesidad de la teoría y la adquisición de conocimientos. En este modelo, la función del profesor sería la de poner a disposición del estudiante las experiencias adecuadas que faciliten no solo el conocimiento, sino las habilidades.

Tabla 1.

1. PRESENTACIÓN GENERAL DEL PROYECTO	
Presentación	Público al que se dirige
Género	Idioma
Copyright del guión (no obligatorio)	Duración de cada programa
Estructura	Número de capítulos
Referencias del programa	Sinopsis de cada uno de los capítulos
Equipo creativo	Periodicidad
Equipo artístico	Franja horaria propuesta
Justificación del proyecto	Estado fiscal (no obligatorio)

2. DATOS TÉCNICOS	
Número de jornadas de registro	Plan de financiación
Calendario o cronograma	Otros elementos a destacar
Presupuesto aproximado de realización de la serie	

3. ASPECTOS FORMALES	
Diseño escenográfico y localizaciones	Música de sintonía
Presencia de presentadores	Otros aspectos formales
Relación entre las distintas partes de cada programa	

4. PRESENTACIÓN DEL <i>TEASER</i>	
Justificación del tema	Plan de producción
Objetivos comunicativos específicos del <i>teaser</i>	

6. LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

En los apartados anteriores se han expuesto los aspectos de este trabajo relacionados con la metodología docente y las actividades de aprendizaje. Sin embargo, aún queda un elemento no menos complejo por describir: la evaluación del estudiante.

El número tan elevado de estudiantes que tenemos en la asignatura –recordemos que es una asignatura obligatoria y, por tanto, la deben realizar al llegar a tercer curso todos los que estén cursando la titulación- hace

que sea muy difícil disponer de información suficiente para poder valorar el trabajo de la mayoría sin necesidad de otro tipo de datos. Aún así, la evaluación se basa fundamentalmente en lo que elaboran, en lo que producen y exponen. Se tienen en cuenta dos tipos de evaluaciones, la realizada por los propios estudiantes de los proyectos del resto de sus compañeros (excluyendo el suyo propio) y la de la profesora. En ambos casos se utiliza una “hoja de valoración” en la que se puntúan los niveles de desempeño de dos criterios: la calidad, el valor artístico y la originalidad del proyecto y la presentación y claridad expositiva en la sesión de *pitching*. La mayoría de las veces la nota de los estudiantes coincide con lo que yo creo que ha sido su producción científica, en base a otras fuentes de información (mis notas, mis observaciones, lo expuesto,...). En caso de que no coincidan, la nota que prevalece siempre es la de la profesora. En casos muy puntuales los integrantes de un grupo han recibido diferentes puntuaciones en virtud de su grado de implicación en el proyecto.

Otra de las mejoras que pretendemos llevar a cabo es que la “hoja de valoración” se transforme en una rúbrica que tendrán desde el comienzo de curso, es decir, un cuadro de valoración en el que cada fila corresponde a un criterio de evaluación y las columnas a niveles de cumplimiento de ese criterio. Esto nos proporcionará una información más detallada, y también para ellos será una herramienta útil que les permitirá saber a priori lo que les demandamos.

Además de esta evaluación, en la asignatura también se realiza una prueba final de los conocimientos teóricos de la asignatura no vinculados al proyecto. Se trata de una metodología de evaluación clásica. Sin entrar en detalles, un modelo basado en metodologías activas concibe el aprendizaje como modificación de estructuras mentales lo que en ningún momento podemos medir, mientras un modelo basado en la transmisión del conocimiento se basa en la concepción de lo aprendido como el reflejo en la conducta y por tanto esta es medible, por ejemplo, con un examen. Aún no hemos encontrado un sistema –de nuevo aquí el elevado número de estudiantes es un hándicap– que nos permita descartar esta prueba o integrar los conocimientos dentro del proyecto. En el apartado siguiente se contrastan los resultados obtenidos por una y otra forma de evaluación.

7. RESULTADOS

Esta experiencia está demostrando ser un método muy eficaz para conseguir que los estudiantes se aproximen al desarrollo real de un producto audiovisual y al papel que desempeña la empresa productora en todo el proceso. Además de este objetivo inicial, y en conformidad con los resultados de otras experiencias similares que utilizamos para adaptar a nuestro caso (Ver Rossi *et al*, 2008) también se han alcanzado otros objetivos simultáneos no menos importantes relacionados directamente con la asignatura involucrada, a saber:

- Hemos observado que con este planteamiento aumenta la motivación del alumnado en relación a los métodos clásicos de enseñanza como la lección magistral. El proyecto real planteado supone un reto muy interesante para ellos que, si bien les exige un mayor trabajo durante curso, termina aumentando su vinculación con la asignatura. Esta motivación queda patente en la alta participación de los estudiantes en todas las fases de la experiencia: asistencia a clases de grupos reducidos, consultas en tutorías relativas su proyecto, descarga del material que se pone a sus disposición en el campus virtual, bajo porcentaje de no presentados, etc.
- Cuando en la asignatura solo utilizábamos el método clásico de la descripción textual del proceso de elaboración de un producto audiovisual se limitaban ciertas parcelas del mismo al no poder desarrollarlas en la práctica, lo que hacía que la utilidad del mismo se viera limitada dificultando incluso su comprensión. Ahora, todos los conceptos planteados se relacionan de manera natural con el proyecto a desarrollar, convirtiéndolo así en eje principal de la asignatura y no en mero añadido teórico.
- Aunque en ocasiones los estudiantes consideran que la aplicación de esta experiencia incrementa la carga de trabajo, también es cierto que aumenta la calidad del aprendizaje, lo que se refleja en la mejora de los proyectos presentados respecto a años anteriores.

Para cerrar este apartado, mostramos en la siguiente (Tabla 2) los resultados obtenidos por los estudiantes de la evaluación en primera convocatoria de la realización del proyecto durante los tres cursos académicos objeto de estudio.

Tabla 2.

RESULTADOS DEL PROYECTO EN PRIMERA CONVOCATORIA				
Curso académico	Nº alumnos	No presentado	Suspense	Aprobado
2012/2013	99	4%	25%	71%
2013/2014	103	9%	16%	75%
2014/2015	107	11%	15%	74%

Apreciamos como el número de suspensos ha descendido de manera gradual mientras que los aprobados se mantienen en torno a un más que aceptable 70-75%. El aumento del número de no presentados quizá se explique por esa carga de trabajo añadida a la que hacíamos mención con anterioridad; los estudiantes que por diversas razones (trabajo a tiempo parcial, participación en programas de movilidad, etc.) no pueden dedicarle el tiempo necesario, prefieren esperar a presentar los proyectos en la segunda convocatoria ordinaria.

8. CONSIDERACIONES FINALES: COMPETENCIAS ADQUIRIDAS

No querríamos acabar sin apuntar nuestro convencimiento de que esta metodología docente basada en el aprendizaje cooperativo es la más adecuada para que los estudiantes puedan llegar a adquirir las competencias transversales y profesionales del Libro Blanco de los Títulos de Grado en Comunicación de la ANECA (Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación) asociadas a la asignatura (Ver anexo). Proponemos una lectura de esas competencias y una breve reflexión sobre su grado de cumplimiento mediante el extendido sistema de la lección magistral.

Un modelo basado en la transmisión del conocimiento de forma tradicional que proponga el estudio de una teoría cargada de explicaciones por parte del profesorado y una posterior comprobación de que el estudiante puede reproducir de la manera más fiel posible esos contenidos a través de un examen no garantiza que se haya provocado el aprendizaje. Creemos que la manera más poderosa de provocar aprendizajes es el contraste de nuestras ideas con otros, el debate, el trabajo sobre contextos basados en la actividad, en la experiencia, en la indagación. Se parte de lo que cada uno sabe y se define lo que se necesita saber. En medio, el

recorrido es un proceso de investigación en el que vamos aprendiendo de otros y con otros.

Anexo

Relación de competencias transversales y profesionales de la asignatura Producción Audiovisual a partir del Libro Blanco de los Títulos de Grado en Comunicación de la ANECA:

Competencias transversales

- Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en empresas externas y en un proyecto común destinado a la obtención de resultados.
- Creatividad: capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos en el marco de las disponibilidades y plazos de la producción audiovisual, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
- Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.
- Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos de las producciones audiovisuales.
- Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.
- Habilidad para exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.

Competencias profesionales

- Capacidad y habilidad para planificar y gestionar los recursos humanos, presupuestarios y medios técnicos, en las diversas fases de la producción de un relato cinematográfico o videográfico.

- Capacidad para aplicar técnicas y procesos de producción en la organización de eventos culturales, mediante la planificación de los recursos humanos y técnicos implicados, ajustándose a un presupuesto previo.

Notas

1. Seguimos el diagrama de atributos formulado por Carlos Morón basado a su vez en uno de Julia Osteen, rediseñado y traducido.
2. Tenemos pensado implantarlo a partir del próximo curso académico 2015/2016. Hasta ahora los estudiantes se han distribuido la carga de trabajo entre ellos de la manera que han considerado oportuna, aunque se debían responsabilizar individualmente –y así eran evaluados- de los diferentes apartados en los que se estructura el proyecto.
3. Por lo específico de nuestra titulación, también se hace necesaria la utilización de medios materiales como cámaras, salas de edición, etc. El responsable de material es también el encargado de la gestión de estos recursos.

Referencias Bibliográficas

- ANECA (Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación). 2003. Libro Blanco de Títulos de Grado en Comunicación. Disponible en http://www.aneca.es/var/media/150336/libroblanco_comunicacion_def.pdf. Consultado el 16.09.2015.
- MORÓN, Carlos. 2015. Comparando/contrastando los métodos de Aprendizaje Basado en Problemas con el Basado en Proyectos. Disponible en <http://formacionev.cv.uma.es/>. Consultado el 14.01.2015.
- ROSSI, Carlos; GUZMÁN Eduardo, ENCISO, Manuel y DURÁN, Francisco. 2008. Desarrollos cuasi-profesionales: la empresa en el aula. **Actas de las XIV Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI)**. Granada, Julio de 2008.