

## L'APRENTATGE COL-LABORATIU EN LA PRODUCCIÓ AUDIOVISUAL/DIGITAL DEL TREBALL FINAL DE GRAU

Rosa Pons- Cerdà  
Universitat de Vic

### Resum

Es descriu l'experiència a quart curs de Comunicació Audiovisual (CAV), amb estudiants que fan un Treball Final de Grau, en una situació professional amb actors reals (Miller, 1990). Amb tutorització continuada i planificació exhaustiva per tal que els estudiants sàpiguen organitzar-se en equips col·laboratius (Kagan, 1990), on implementaran les seves habilitats, actituds i coneixements (Meyers i Jones, 1993). L'acció d'estímul-resposta, afavoreix l'autoconsciència de les relacions, del procés i dels *itineraris* a mida. La metodologia aporta resultats aplicables en entorns de coneixement diversos, en que s'han de coordinar procediments i tècniques dins d'un grup.

### Text de la comunicació

Un Treball Final de Grau professionalitzador en els estudis de Comunicació Audiovisual hauria de fomentar que els estudiants relacionin, desenvolupin i apliquin els coneixements i habilitats apresos al pla d'estudis amb aplicacions pràctiques en el mercat audiovisual: ficcions per a tot tipus de plataformes, jocs, plataformes digitals i webs interactives, reportatges i documentals, aplicacions mòbils, i tot tipus de productes de qualitat per a una era digital que fomenti el coneixement.

Uns estudis tan heterogenis i interdisciplinaris com els de Comunicació Audiovisual, en que teoria i pràctica s'imbriquen de forma exponencial durant la carrera, permeten l'exploració de nous formats de treballs acadèmics en que la investigació equival a tota la recerca necessària per a la creació d'un producte, que finalment s'ha de dur a terme emprant les eines, tècniques i procediments apresos.

La nova universitat ha de resoldre qüestions com el "practicisme" professional o la "inoperància" de la teoria amb treballs basats en projectes que permetin a l'estudiant, amb la guia d'un tutor expert en el camp professional i preparat en el teòric, la posada en pràctica de les seves habilitats cognitives, reflexives, creatives, tècniques.

Si com diu Català (2001) el domini d'una tecnologia prové de la seva interpretació crítica, -sobretot si volem fer una obra creativa de base conceptual-, cal aprofundir en la pràctica, relacionant la base teòrica sobre comunicació i llenguatge audiovisual i digital amb el treball en equip amb rols professionals, fent especial èmfasi en les figures del guionista o desenvolupador de continguts i el director, professionals que han d'entendre la hibridació entre teoria i pràctica, entre acció i reflexió, des de la gènesi d'un projecte.

Amb la convicció que a Europa la universitat s'ha d'obrir a la societat en àrees de coneixement com la dels New Media (com fan universitats com la Tampere University of Applied Sciences a Finlàndia, o la HKU Faculty of Art, Media & Technology dels Països Baixos), s'ha treballat durant sis cursos (2006-2012) per obtenir un disseny i una metodologia útil per a l'ensenyament-aprenentatge col·laboratiu en el Treball Final del Grau dels estudis de CAV.

## Metodologia

El plantejament de l'assignatura Treball Final de Grau (TFG) es basa en un model d'ensenyament/aprenentatge interactiu (Area & García-Valcárcel, 2001; Park & Confessore, 2007), que s'adapta al nivell d'interessos dels estudiants: col·laboratiu, participatiu, professionalitzador.

Aquests Treballs (TFG) requereixen de dues grans etapes: la de desenvolupament de continguts, documentació, treball de camp, disseny i planificació, i la de la producció integral d'un producte de ficció, un documental, o una web interactiva. El resultat ha de ser, per una banda, una memòria descriptiva i auto-referencial del procés, amb unes conclusions reflexives sobre les interrelacions dins del grup i el seu efecte en el resultat del *producte* audiovisual, i per l'altra un DVD o una url on s'hi allotji el treball.

Durant el primer semestre, el tutor dirigeix els projectes amb sessions de grup sencer i tutories de grup de projecte en paral·lel. Es dediquen algunes sessions al *brainstorming*, es creen els grups i s'inicia el procés d'ideació. Es du a terme el desenvolupament de guió, seguint el model dels equips de guió televisius. S'aporten nous coneixements, es detecten necessitats i s'ensenyen procediments i tècniques de forma aplicada, sempre des de la demanda dels alumnes de necessitats concretes. Es fan tutories de grup per detectar la qualitat dels continguts, i la viabilitat de la producció. Amb la primera versió de guió, tots els membres del grup inicien el treball per objectius del seu rol professional, que prèviament han escollit; el productor fa el pla de treball de la producció i s'inicia la preproducció un cop el tutor director del projecte l'aprova.

Durant el segon semestre, es porta a terme la programació, el rodatge i la postproducció, amb l'auto-avaluació de rols dins de cada equip i la tutorització durant el muntatge, la redacció de la memòria i la preparació, amb el grup sencer, de la defensa oral davant el tribunal avaluador.

El pla de treball anual es divideix en set fases, amb uns objectius per cada etapa. En cada una de les fases es fa algun tipus d'avaluació, a partir d'exercicis, treballs editables online, registres d'auto-avaluació, assajos... en un procés d'avaluació formativa, generadora d'auto-aprenentatge, amb l'ús d'eines TIC i d'Entorns Personals d'Aprenentatge (EPA), que s'adiu al treball col·laboratiu

## PRIMER SEMESTRE

**OBJECTIUS DE LA PRIMERA FASE: PRESA DE DECISIONS**

Creació coherent i viable dels grups; elecció dels rols individuals (Director, Productor, Director de Fotografia, Director d'Art, Director de Música i so, Web màster i muntador); elecció del tema i el format audiovisual; redacció dels objectius comunicatius i elecció dels objectius d'aprenentatge.

**OBJECTIUS DE LA SEGONA FASE: DESENVOLUPAMENT DE GUIÓ**

Documentació (lectures); treball de camp; disseny del projecte: descripció del format, continguts i forma; referents; escriptura del guió per etapes, primeres versions fins al guió definitiu.

**OBJECTIUS DE LA TERCERA FASE: PREPRODUCCIÓ**

Planificació del pla de treball fins a la defensa davant el tribunal; localitzacions, càsting, previsió de despeses, creació del guió tècnic i del pla de rodatge; acompliment de totes les tasques de preproducció.

**SEGON SEMESTRE**

**OBJECTIUS DE LA QUARTA FASE: RODATGE**

Organització de les reunions, assajos i proves de rodatge; preparació de les convocatòries; organització del rodatge i gestió d'equips tècnic i artístic; acompliment de les funcions i objectius de tots els rols.

**OBJECTIUS DE LA CINQUENA FASE: POSTPRODUCCIÓ I EDICIÓ TEXTUAL**

Captura i ordenació del material gravat; organització del muntatge; muntatge i postproducció; reorganització dels rols; preparació de la promoció i distribució, redacció de la segona part de la memòria final.

**OBJECTIUS DE LA SISENA FASE: ASSAIG, IMPREMTA I COMUNICACIÓ**

Simulació amb avaluació de la presentació al tribunal; edició final (galerades) de la memòria i còpies digitals i en paper; màster del vídeo, còpies en DVD i allotjament web; creació de pòsters, caràtules i material de promoció.

**OBJECTIUS DE LA SETENA FASE: AVALUACIÓ AMB DEFENSA ORAL DAVANT EL TRIBUNAL AVALUADOR**

Adequada comunicació de continguts de qualitat, exposició ordenada i estructurada, correcta gestió del temps, bon ús de mitjans visuals i sonors, expressió oral i gestual acurades; actitud receptiva, respostes raonades.

**Conclusions**

El treball en equip -de quatre a sis persones-, que han de dur a terme un Treball Final de Grau en dues vessants (la preparació d'una memòria i la realització física d'un producte audiovisual o digital), permet el context en que es produeix l'aprenentatge col·laboratiu a través del desplegament dels rols professionals.

Amb aquest tipus de treballs s'arriba a una comprensió activa de la integració entre teoria i pràctica (Català, 2001), molt positiva en el context de magnificació de la tècnica i les noves tecnologies. L'estudiant valora l'assimilació de coneixements i l'aplicació de conceptes a partir de l'adquisició del seu propi criteri i del valor de les teories del cinema i de la comunicació social.

Aquesta experiència acadèmica promou els elements fonamentals del treball en equip, els PIES (Kagan, 1990): la Interdependència positiva, la Responsabilitat individual, la Participació equitativa i la Interacció simultània.

Per a garantir la qualitat dels resultats, cal però la identificació per part del tutor de necessitats de coneixements; el seguiment i l'avaluació continuada dels objectius individuals i grupals; així com el seguiment dels procediments en totes les fases del projecte, de tal manera que s'afavoreixen la implementació d'habilitats i la qualitat final.

La planificació del temps és fonamental com a estratègia docent per l'aprenentatge dels processos professionals. Si la planificació és organitzada i tancada pel professor, els estudiants s'adapten al pla de treball –amb alts i baixos en les relacions de col·laboració- però compleixen els terminis en un 90% dels casos. Si la planificació és proposada pel professor de manera flexible, amb eines TIC col·laboratives amb la finalitat que cada equip s'organitzi el calendari de manera autònoma, aquests plans de treball no es compleixen en un 90% dels casos. El fracàs en la planificació autònoma d'un grup és directament proporcional a la planificació tancada d'un calendari per cada fase per part del professor. La conclusió pel que fa a la planificació i organització dels equips amb competències professionals assignades a cada un dels membres, que han de complir un pla de producció ajustat a uns terminis, és que depèn en gran mesura de la col·laboració entre els diferents membres de l'equip. Aquesta col·laboració és més sòlida quan està acotada pel tutor i han de respondre amb una periodicitat alta. La col·laboració és més baixa dins l'equip que funciona com una suma de membres i no com un equip que treballa de forma col·laborativa cap a un mateix objectiu.

Els equips on hi ha un mínim de tres persones amb habilitats col·laboratives, obtenen els millors resultats tant pel que fa a la qualitat del producte audiovisual com a la memòria final.

### **Bibliografia**

- Area, M., & García Valcárcel, A. (2001). Los materiales didácticos en la era digital. Del texto impreso a los webs inteligentes. *Educación en la Sociedad de la Información*, 409-41.
- Bruffee, K. A. (1999). *Collaborative learning: Higher education, interdependence, and the authority of knowledge*. Johns Hopkins University Press, 2715 North Charles Street, Baltimore, MD 21218-4363.
- Cañabate Ortiz, D., Falgàs, M., Aymerich Andreu, M., & Gras Pérez, M. E. (2011). *Estudi del desenvolupament de les competències a través de les diferents metodologies, percebuda pels estudiants*.

- Català, J. M. (2001). La puesta en imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica. Barcelona: Paidós.
- Confessore, G. J., & Abdullah, M. (2012). Learner autonomy coaching: enhancing learning and academic success. *International Journal of Mentoring and Coaching in Education*, 1(3), 191-204.
- Dillenbourg, P. (1999). What do you mean by collaborative learning?. *Collaborative-learning: Cognitive and computational approaches*, 1-19.
- Echazarreta Soler, C., Prados Carrasco, F., Poch Garcia, J., & Soler i Masó, J. (2009). La competència «El treball col·laboratiu»: una oportunitat per a incorporar les TIC en la didàctica universitària. Descripció de l'experiència amb la plataforma ACME (UdG). *UOC Papers: Revista sobre la societat del coneixement*, 2009, núm. 8.
- Gómez-Granell, C., & Coll Salvador, C. (1994). De qué hablamos cuando hablamos de constructivismo. *Cuadernos de pedagogía*, (221), 8-10.
- González, J.; Wagenaar, R. (eds.) (2003). *Tuning educational structures in Europe*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Gould, H., Hughes, M., Maharg, P., & Nicol, E. (2011). The narrative event diagram: a tool for designing professional simulations. *Digital Simulations for Improving Education: Learning Through Artificial Teaching Environments*.
- Hernández-Leo, D., Villasclaras-Fernández, E. D., Asensio-Pérez, J. I., Dimitriadis, Y. A., Bote-Lorenzo, M. L., & Marcos-García, J. A. (2006, July). Tuning IMS LD for implementing a collaborative lifelong learning scenario. In *Advanced Learning Technologies, 2006. Sixth International Conference on* (pp. 1160-1161). IEEE.
- Hunt, R. (2010). *Bases del cine: Dirección*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Kagan, S. The structural approach to cooperative learning. *Educational Leadership*. December 1989/ January 1990.
- Meyers, C., & Jones, T. B. (1993). *Promoting Active Learning. Strategies for the College Classroom*. Jossey-Bass Inc., Publishers, 350 Sansome Street, San Francisco.
- Miller, M. D. (1997). Education, training, and proficiency of procedural skills. *Primary Care: Clinics in Office Practice*, 24(2), 231-240.
- Piaget, J. (1999). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (Vol. 2). Boston: Allyn and Bacon.
- Tejedor, F. J., & García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2007). Causas del bajo rendimiento del estudiante universitario (en opinión de los profesores y alumnos): propuestas de mejora en el marco del EEES. *Revista de Educación*, (342), 419-442.

### **Qüestions i/o consideracions per al debat**

S'estimula als alumnes que busquin una bona fonamentació teòrica per als seus projectes buscant informació i opinió dels professors que han tingut durant la carrera, perquè comptin amb ells per a consultes puntuals, però aquest plantejament integrador de les especialitats docents, requereix d'un professorat amb contractació estable i amb un nombre d'hores ampli.

La participació del tutor en el procés d'aprenentatge ha de ser intensa sense ser intervencionista, amb les funcions de detectar les dificultats durant el procés i reconduir situacions, per aportar solucions als problemes en la gestió d'actituds i emocions que

sempre són presents.

A partir del concepte de *procés*, els estudiants han d'entendre la importància de la descripció d'aquest, considerant les seves interrelacions en el *context* i l'ànlisi amb els *objectius* que s'han marcat. En haver format part d'aquest procés descrit i analitzat, els resultats dels treballs tenen un caràcter descriptiu molt específic sobre els procediments professionals del sector audiovisual. El docent ha d'estar atent a les operacions auto-referencials en la memòria, amb molta facilitat les memòries poden caure en la simple descripció, que no serien útils per la valoració de la creativitat i de les competències -individuals i grupals-, durant el procés i la consecució d'objectius.

De l'estudiant com a co-protagonista de l'aprenentatge, en un treball col·laboratiu, se'n requereix una actitud prèvia oberta i positiva, amb capacitat d'improvisació, habilitat per a relacionar coneixements i per la presa de decisions. És important que al TFG s'hi arribi amb el màxim de crèdits de la carrera aprovats per evitar situacions en que les diferències de preparació generaran més dificultats en el treball col·laboratiu.