

ANEXO I

CONVOCATORIA DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

Solicitud de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

Cumplimente la totalidad de este anexo y adjúntelo en la aplicación informática en su apartado correspondiente y formato pdf.

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes.				
Título	(1) Escultura Tradigital. Modelado 3d a partir de modelos en vivo.			
Coordinación	(2): Apellidos, Nombre	SÁNCHEZ RUIZ, JOAQUIN JESÚS		
	DNI	30501345x		
	(3): Departamento	Escultura		
	(4): Email	joaquinj@ugr.es		
	(5): Teléfonos	625306433		
Tipología	(6): Tipología de proyecto de innovación y fase	Básicos	X	
		Avanzados		
		Coordinados		
	(7): Línea de innovación a la que corresponde.	Dimensión 3. Adecuación de la docencia e innovación educativa a la sociedad actual. Línea 3.1. Mejora de las competencias docentes en la universidad actual.		
Participantes en el proyecto (además del coordinador) (duplicar tantas veces como sea necesario)	1	DNI	24246550L	
		(3): Departamento	Dibujo	
		(4): Email/teléfono	nachobelda@ugr.es	
	2	(2): Apellidos, Nombre	Belda Mercado, Ignacio	
		DNI	76900330Z	
		(3): Departamento	Escultura	
	3	(4): Email/teléfono	oihana@ugr.es	
		(2): Apellidos, Nombre	Cordero Rodríguez, Oihana	
		DNI		
		(3): Departamento		
		(4): Email/teléfono		
		(2): Apellidos, Nombre		
1. Necesidades y justificación de la innovación planteada.				
Resumen (8):				
<p>SE RUEGA ENCARECIDAMENTE VISIONAR en sus smartphones el vídeo descriptivos del presente proyecto en el ENLACE DE YOUTUBE: nombre en youtube: Proyecto innovacion docente 22-23 https://youtu.be/1wGQzE_10yo donde se recogen las diferentes prácticas realizadas en el Curso 21-22 en Modelado del Natural, del Proyecto anterior.</p>				
<p>El Proyecto trata de mejorar de las competencias docentes en la enseñanza de la Escultura. En líneas generales, consiste en incorporar a las técnicas del modelado clásico, las potentes herramientas digitales que han aflorado como herramientas docentes durante la pandemia (softwares y escáneres) y con las que llevamos trabajando durante muchos años. Paralelamente, esta actualización también nos permite abrir el abanico de oferta a otro tipo de alumnado, a saber, el de la Mención de Diseño, interesado tanto por la figura humana y su anatomía, cuanto por los procesos digitales que ellos mismos llevarán a cabo en su futura vida laboral, y que hasta ahora no se ofrecen con profusión en dicha Mención.</p>				
Origen del proyecto (9):				
<p>1.- Nuestro devenir investigador desde 2013 ha sido en modelado 3d en varios softwares. 2.- La pandemia ha obligado a un cambio de enseñanza de la escultura en barro, insertando la escultura online, donde no había otra posibilidad de actuación más que el modelado 3d. 3.- Hemos detectado una carencia de nicho académico de estos conocimientos, tanto en el alumnado</p>				

de Bellas Artes como de Diseño.

4.- Por último, constatamos el riesgo de compartimentaciones demasiado estancas entre ambos tipos de alumnado, donde de forma cotidiana trabajan de espaldas los unos de los otros.

Justificación del proyecto. Necesidad (10):

El presente proyecto de innovación no trata de desplazar ninguna técnica porque sea antigua, sino de combinar de forma ponderada tanto el modelado físico como el digital. Por ello:

1.- Se necesita añadir también herramientas escultóricas del siglo en que vivimos. La enseñanza del modelado desde la academia renacentista ha variado muy poco: barro y modelos desnudos. Hoy contamos con otras muy poderosas y actuales, a saber: modelado 3d y scanner 3d. Las cuales NO deseamos que desplacen a las antiguas, sino que convivan y se complementen.

2.- Bondades del modelado 3d: no necesita más instrumental que una pantalla. Donde se lleve el ordenador, la tablet o incluso el smartphone, ahí estará nuestro taller. Se pueden realizar infinitas variaciones sin tener que modelar cada variante por separado. No hace ruido. No produce polvo ni desechos. Se puede rectificar mediante un historial. No necesita tener pulso ni gafas de aproximación (modo Lazymouse, modo zoom,) lo cual añade un plus de inclusión en personas con capacidades especiales.

3.- Bondades del scanner 3d aplicado al modelado: velocidad, captura inmediata de un volumen entero. Se puede remallar la textura. Permite variaciones de posición corporal (rigging). Liviandad en el manejo. Almacenamiento de secciones corporales en posturas que serían difíciles de mantener para los modelos vivos, etc.

4.- Es una realidad que el yacimiento de empleo actualmente más fecundo proviene de medios digitales, por lo que privarles de esta formación empobrecería su competitividad profesional.

Justificación del proyecto. Fundamentación normativa (11):

La puesta en marcha de este Proyecto de Innovación Docente NO contempla un cambio en las Guías docentes. La Guía de la asignatura Modelado del natural no necesita modificarse, sino incluir materiales y técnicas que aún no se usan. Nos remitimos literalmente a las Competencias Generales (CG) y Competencias específicas (CE) de la propia Guía docente de Modelado del Natural. De ellas entresacamos:

CG13. Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones.

CE19. Capacidad de utilización de los diferentes recursos plásticos.

CE 27. Dominio de los métodos de producción y experimentación a partir de materiales y técnicas artísticas.

Respecto al efecto de ofertar esta asignatura optativa al estudiantado de la Mención de Diseño, la propia Guía Docente incluye:

CG7. Capacidad para trabajar en equipo.

CE36. Habilidades para realizar e integrar proyectos artísticos en contextos más amplios.

Justificación del proyecto. Fundamentación psicopedagógica (12):

1.- Es difícil incardinar en el SXXI una enseñanza de escultura con métodos clásicos exclusivamente, cuando el alumnado está inmerso a diario en un flujo de trabajo con herramientas digitales y esta tecnología está presente en sus comportamientos y vida cotidiana.

2.- La mezcla de alumnado de diversas extracciones (Bellas Artes y Diseño gráfico) aseguran un intercambio enriquecedor de puntos de vista entre ellos.

Especificar si el proyecto se origina en otro proyecto de innovación docente o supone una continuidad o evolución de éste. (13):

Efectivamente, el presente es una prolongación del anterior, titulado: "Enseñar escultura en el SXXI. Entre el barro y el scanner digital", el cual tuvo una excelente acogida por parte del alumnado (véase las opiniones recogidas en nuestra memoria final).

2. Experiencia del grupo en la materia o ámbito de innovación y buenas prácticas docentes.

Formación en la temática de innovación (14):

J.S.R.: Modelado del Natural desde el comienzo del presente plan de estudios.

I.B.: Docencia de la asignatura Creación Digital desde el curso 2011. Nuevas tecnologías digitales al servicio de la Creación Plástica. Docencia de la asignatura Diseño de Personajes y Diseño de Escenarios en la mención en Animación del grado en BBAA. El proceso de producción, que incluye el modelado tradicional y digital objeto del presente proyecto, es el paso natural tras el proceso de preproducción al que están dirigidas estas asignaturas de diseño de personajes y escenarios.

O.C.: Escultura I: Lenguajes y Materiales.

Experiencia en la temática de innovación (15):

J.S.R: Trabajo Fin de Carrera sobre Scanner y Modelado 3D aplicados en Restauración y en Bellas Artes.

I.B.: Tutorización de más de 73 Proyectos Fin de carrera y Trabajos Fin de Grado y 13 Trabajos Fin de Máster. Donde la mayoría se enfocan en el proceso de pre-producción y producción en escultura, animación e ilustración.

I.B: Curso sobre uso docente de software libre. Introducción al vídeo mapping pantallas urbanas.

I.B.: Aprendizaje y enseñanza en el EEES mediante el uso de elementos interdisciplinarios basados en la expresión gráfica. Entidad organizadora AEPC Y UNIVERSIDAD DE GRANADA. Colaboran: ANECA, FECYT, CRUE, Ayuntamiento de Granada, Agencia Estatal de Investigación, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Thomson Reuters, Redalyc la Hemeroteca Científica en Línea, CNAI, ELSEVIER, Red de Bibliotecas REBUIN. Ponencia: XIV Foro internacional sobre la evaluación de la calidad de la investigación y de la educación superior (FECIES). Título: Aplicación de tecnologías gráficas en la docencia interdisciplinar en el EEES. Curso de Ilustración digital (7 ediciones) 2007-2013. Curso de Diseño y maquetación de dibujo vectorial (6 ediciones). 2008-2013 Curso I Jornadas de animación digital. CACOCU. 2009 Ponencia Imaginería sintética virtual. En Simposio Internacional de Nuevos Medios y Realidad Socio Cultural en la Creación Audiovisual Contemporánea.

I.B.: 2015-2017 El dibujo del natural: materiales, técnicas y procedimientos, utilizando como recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje medios audiovisuales y las nuevas tecnologías. Código:15-49 2011-2012. Aprendizaje y docencia por medio de la expresión gráfica en la ingeniería, la arquitectura y el arte. Metodología interdisciplinar en entorno internacional. Entidades participantes: Universidad de Granada, Universidad Autónoma Metropolitana de Xochimilco (Mexico DF), Università Degli Studi Roma Tre, Universidad Nacional de Asunción. O.C.: LITIUMLAB: Laboratorio de arte multimedia interactivo. PID 09-231.

J.S.R.: Comisión de Docencia y Comisión de la garantía de la calidad del Máster: Arte, Producción e Investigación (2016-18).

J.S.R.: reconocimiento de Excelencia Docente 2008. En el curso de la pandemia 20-21 ha sido evaluado en 3 asignaturas, donde en todos los items ha sido superior a la media de su Depto, al Título y la la Universidad, excepto en un solo item, donde ha sido evaluado con 4'00.

I.B.: Organización del taller de Dibujo Libre inscrito dentro de las acciones de mejora del rendimiento académico desde 2018.

O.C.: Proyecto de Innovación Docente 11-368 LITIUMLAB: Laboratorio de arte multimedia interactivo. PID 09-231. Participación en el proyecto a través de Beca de Colaboración del Ministerio de Educación Curso 2011/2012 Aportación: Trabajo de apoyo al proyecto y a la difusión y aplicación de dispositivos tecnológicos complejos a nuevos proyectos artísticos multidisciplinares. Investigación y análisis de diferentes posibilidades para el diseño gráfico de un espacio de difusión de libre acceso que facilite el conocimiento de las diferentes tecnologías y procesos utilizados en proyectos de videoinstalaciones interactivas, arte sonoro, proyectos escénicos y gráficos.

3. Viabilidad y garantía de la propuesta de innovación.**Dificultades planteadas y procedimientos para superarlas (16):**

Las dificultades pueden tener un origen de inercias acumuladas, a saber: la histórica falta de contacto de alumnado entre Diseño y Escultura. Cuestión que trata de ser superada a partir del presente Proyecto. En el anterior ya abrimos una vía que fue muy bien acogida por el alumnado. Ahora queremos consolidarla, incidiendo en aspectos prácticos como subir el nivel de matriculación de los

<p>alumnos/as de Diseño mediante una potente difusión de resultados.</p>		
<p>Responsabilidades docentes en las materias, títulos o centros objetos de innovación (17):</p>		
<p>J.S.R. es el docente de la asignatura propia de la intervención: Modelado del Natural. Lleva con la misma desde el inicio del presente plan de estudios. Grado de Bellas Artes.</p>		
<p>I.B. Diseño de personajes. Mención de Diseño en el Grado de Bellas Artes.</p>		
<p>O.C. Principios básicos de la escultura. Escultura 1. Grado de Bellas Artes.</p>		
<p>Garantías sobre la viabilidad de implementación de las acciones que integra (18):</p>		
<p>Desde el punto de vista de los espacios, contamos con el aula de Modelado del Natural. Además, contaremos en breve de un espacio específico para instrumental 3D en un nuevo edificio. Desde el punto de vista de los softwares, éstos son libres o de muy bajo precio en su adquisición, lo cual es asumible por el alumnado. Hemos añadido para mayor versatilidad y rapidez en la ejecución de modelos rótulas móviles y armazones de aluminio, gastos que han sido asumidos por el propio departamento de Escultura.</p>		
<p>4. Objetivos y metodología a la modificación o mejora prevista.</p>		
<p>Objetivos (19):</p>		
<p>Recogemos algunos objetivos de la Guía docente de Modelado del Natural, a saber: Nº 1: Dotar a los estudiantes de los instrumentos necesarios para la integración de sus conocimientos en procesos de creación autónoma y/o de experimentación interdisciplinar para que pueda desarrollar su práctica artística en todo tipo de formatos y espacios culturales. Nº 3: Preparar a la persona graduada para aplicar los conocimientos adquiridos a una práctica artística profesional que le permita tanto asumir la elaboración y defensa de argumentos como la resolución de problemas en el ámbito artístico. Nº 8: Desarrollar destreza y velocidad de representación.</p>		
<p>A partir de los cuales hemos redactado los siguientes Objetivos para este Proyecto de Innovación Docente:</p>		
<p>1.- Conocer herramientas actuales (hardware) que apoyen y complementan las técnicas clásicas, de forma integrada y no disruptiva (scanner). 2.- Aplicar un flujo de trabajo (workflow) con procesos digitales, desde el modelado clásico, pasando por el modelado de mallas 3d (software), hasta la creación de un portfolio digital. 3.- Ampliar el espectro de visión artística personal, en un contexto de alumnado de diferentes orígenes e intereses.</p>		
<p>Metodología general y plan de trabajo (20):</p>		
<p>1.- Promocionar nuestra propuesta al alumnado de Mención de Diseño, mediante Masterclass y vídeos demostrativos de la metodología y herramientas a usar. De esta manera creamos un puente natural de conexión entre Bellas Artes y Mención de Diseño. 2.- Creación y actualización de repositorios sobre artistas 3D y su difusión entre el alumnado tanto de origen de Bellas Artes como de Mención de Diseño. 3.- Impartición de la asignatura en sí. En paralelo, monitorización y seguimiento del alumnado. 4.- Evaluación de resultados (portfolios) y su difusión.</p>		
<p>Cronología y programación de tareas y recursos: (duplicar tantas veces como sea necesario).</p>		
<p>Fecha (21):</p>	<p>Primera semana del comienzo del curso.</p> <p>Primer semestre.</p>	<p>Miembro/s del equipo y tareas a realizar (22):</p> <p>Joaquín Jesús Sánchez Ruiz, coordinador Promoción del Proyecto entre el alumnado de Mención de Diseño.</p> <p>Impartición del curso en sí de Modelado del Natural. Joaquín Sánchez, como profesor titular</p>

	<p>Durante curso</p> <p>Cierre curso</p>	<p>de la asignatura de Modelado del Natural. Ignacio Belda, Tutorización alumnado Mención Diseño y FBA</p> <p>Oihana Cordero: Investigación web y establecimiento de repositorio digital al alcance del alumnado. Todos los miembros del equipo. Pase de tests al estudiantado sobre la experiencia en cuestión.</p>
<p>A.- Para la Mención de Diseño gráfico: oferta 3 asignaturas de libre disposición a su alumnado, entre las cuales ofrecemos el presente Modelado del Natural, en el grupo concreto que diseñamos esta propuesta. De esta forma pueden crear sus itinerarios curriculares con coherencia temporal. Línea de trabajo continuado entre las tres asignaturas siguientes, dos de Mención de Diseño y una de Bellas Artes (ofertada como de libre elección): Primer año: asignatura Diseño de personajes (primer semestre de 3º en Mención de Diseño), cuyos trabajos subirán a: Segundo año: asignatura Modelado del natural (primer semestre de 4º de Escultura en Bellas Artes), cuyos resultados a su vez subirán a: Asignatura Diseño de animación (segundo semestre de 4º de Mención de Diseño).</p> <p>B.- Paralelamente Modelado del Natural se ofrece para el grado de Bellas Artes como asignatura optativa de segundo ciclo, conviviendo así en el mismo aula alumnado de diversas procedencias, estilos e intereses. En consonancia con el apartado "Metodología y Plan de Trabajo" arriba señalado, la cronología que se propone es:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Se realizará una Masterclass a principios del curso en la Mención de Diseño, con los actores implicados y el alumnado de las asignaturas de Mención de Diseño. Ha de realizarse en las fechas donde sea posible el cambio de matrícula. 2.- Composición de banco de datos sobre distintos tópicos relacionados. Es una tarea de investigación en la red que dura todo el período del Proyecto y no se cierra en fechas. 3.- La impartición de la asignatura se realizará en el primer semestre, según las fechas emanadas del Vicerrectorado de Docencia de la Universidad de Granada. Con la frecuencia necesaria dentro de esos márgenes, se celebrarán reuniones entre el profesorado implicado para monitorizarla. 4.- En el tramo final de la asignatura, mediante test al estudiantado se podrán recoger datos sobre su satisfacción y sobre el nivel de dificultad, así como aspectos de convivencia con alumnado del otro grado en el mismo aula. 5.- Una vez acabado el curso y antes del comienzo de la siguiente promoción, evaluación de resultados. 		
<p>Aspectos considerados en el proyecto: Autonomía y transparencia, inclusión y diversidad, igualdad de género y/o vida saludable y sostenibilidad (23):</p>		
<p>Usos de tecnologías amigables: clásicas (plastilina) y digitales (software básico con curva de aprendizaje suave). La tecnología es inclusiva respecto a personas con poco pulso (lazymouse) y dificultades de visión (zoom). Modelos humanos reales hombres y mujeres en paridad. Reciclaje activo de plastilina y sobrantes de metales.</p>		
<p>Aspectos considerados en el proyecto: Internalización, digitalización y virtualización, empleo y emprendimiento y/o transferencia del conocimiento (24):</p>		
<p>Implementación de softwares libres o de bajo precio y hardwares (algunos ya en propiedad), para el proyecto.</p>		

Canales para el trabajo en equipo (25):	
Tenemos previsto una mayor cohesión docente, a partir de una Acción formativa en Digitalización que tenemos previsto solicitar orientada a los departamentos de Escultura y de Dibujo. Con ella, pretendemos tanto hacer palpables los avances del anterior Proyecto de Innovación, como estimular entre los compañeros/as la curiosidad y el deseo de comprobar personalmente los beneficios de los softwares 3D.	
5. Plan de evaluación de la innovación y del proyecto innovación y buenas prácticas docentes.	
Seguimiento y evaluación de su desarrollo (26)	De los objetivos y contenidos Criterios: grado de conocimiento final sobre los hardwares, y softwares seleccionados para nuestra propuesta formativa. Instrumento: mediante cuestionario final al alumnado que contraste nuestros objetivos con los resultados esperables.
Evaluación de los resultados, materiales, productos derivados y posibles impactos de su realización (27)	De los resultados: Criterios: grado de conocimiento y destreza sobre el workflow propuesto. Instrumentos: las propias producciones de los participantes. Procedimientos: ejercicios de capacitación en el workflow propuesto. De los productos derivados: Criterios: habilidad manual y capacitación artística adquirida. Respecto a dinámica de trabajo en contextos mixtos: grado de participación e interacciones en el aula taller. Procedimientos: respecto a la dinámica de trabajo en contextos mixtos: trabajos de participación conjunta en el propio aula taller. En el propio aula-taller, para las actividades presenciales. En online para seguimientos y tutorizaciones personales. De los materiales: Criterios: fluidez en el los plazos de entregas de los ejercicios propuestos. De los recursos empleados: número y frecuencia en las consultas en los repositorios a su disposición.
6. Resultados esperados en relación con el alumnado, las materias, titulaciones o centros beneficiarias del proyecto de innovación.	
Resultados en relación con el alumnado y/o profesorado (28):	
En relación al alumnado: capacitación dinámica en nuevas tecnologías abiertas al mercado laboral. Asimismo, interacción entre distintos perfiles de alumnado, a saber: Diseño y Artes Plásticas. En relación con las materias: más cohesión entre asignaturas de Bellas Artes (Escultura) y Mención de Diseño (léase el punto 1.- de la cronología más arriba). Esta circunstancia incide igualmente en la interacción entre los profesores/a de estas dos extracciones. Una aspiración lejana es que estos estudios adquieran tanta relevancia que puedan incidir en la titulación, a partir de creación de grupos específicos mixtos. Aspiración, aunque lejana, nos parece muy realista.	
Continuidad de los resultados esperados (29):	
Consideraremos si los procesos pueden generar microcursos en otros contextos. Actualmente en proceso de maduración un Curso de Centro Mediterráneo.	
7. Recursos y productos derivados del proyecto innovación y buenas prácticas docentes.	
Hallazgos, recursos y/o productos derivados del proyecto que suponen una evolución y mejora de los existentes (30):	

Recursos que se incrementarán: Repositorio actualizado de obras y artistas 3d. Banco de imágenes a partir de escaneados de diversas partes corporales y poses de modelos, así como de ropajes. Obras personales 3D del alumnado a disposición de promociones siguientes.

Los recursos y/o productos derivados planteados son transferibles y útiles para otros equipos y/o para la comunidad universitaria (31):

De manera práctica, hemos realizado un curso en la Biblioteca de Ciencias, Bibliomaker el curso 21-22 en el marco del anterior Proyecto Docente, donde el alumnado de diferentes orígenes se ha dado cita con nuestro alumnado.

Difusión de los resultados, hallazgos y/o productos derivados (32):

Difusión mediante papers, si la calidad así lo admite. Difusión de los productos artísticos mediante subida a páginas webs especializadas. Exportación de experiencias en cursos online y webinars, con participación del propio alumnado.

Como apuntamos más arriba, tenemos previsto una Acción formativa en Digitalización, para difundir los resultados del Proyecto de Innovación anterior.

8. Presupuesto.

Financiación total solicitada (33): €

Justificación del gasto (34): **(Obligatorio presentar presupuesto o factura proforma para cada concepto de gasto)**

G1. Presupuesto para proyectos básicos.		2022	2023	
Presupuest o	Concepto y justificación (35)	Importe	Importe	
		NO PROCEDE	NO PROCEDE	
	(36): Total			
G2. Presupuesto para proyectos avanzados y coordinados.		2022	2023	2024
Presupuest o	Concepto y justificación (35)	Importe	Importe	Importe
	(36): Total			

Instrucciones para cumplimentar el Anexo I

A. Datos generales del proyecto de innovación docente

- ← (1): Indicar título del proyecto de innovación docente, de forma breve y que describa la innovación propuesta.
- ← (2): Apellidos, Nombre y DNI del coordinador/a del grupo de innovación docente que presenta la propuesta. Apellidos, Nombre y DNI de los integrantes del grupo de innovación docente que presenta la propuesta.
- ← (3): Departamento o servicio de la UGR al que pertenece el coordinador/a o integrantes del equipo de innovación. En el caso de la incorporación del alumnado indicar titulación, curso y grupo al que pertenece.
- ← (4): Email de contacto.
- ← (5): Teléfonos público de contacto.
- ← (6): Tipología del proyecto de innovación y fase: Marcar con una X.
- ← (7): Especificar el nombre de la línea de innovación en la que se integra el proyecto, según el Apartado II d esta convocatoria.

←

1. Necesidades y justificación de la innovación planteada.

- ← (8): Resumen (300 palabras) en el que se especifique la innovación docente y el proceso para alcanzarla.
- ← (9): Especificar si el origen del proyecto está en la realización de un análisis propio, el plan de mejora de un título u otros elementos diagnósticos.
- ← (10): Plantear las necesidades docentes que justifican la realización del proyecto de innovación.
- ← (11): Indicar el soporte normativo o regulatorio en el que se sustenta la innovación.
- ← (12): Señalar brevemente la fundamentación psicopedagógica de la innovación docente planteada.
- ← (13): Especificar si el proyecto se origina en otro proyecto de innovación docente o supone una continuidad o evolución de éste.
- ←
- ←

2. Experiencia del grupo en la materia o ámbito de innovación y buenas prácticas docentes.

- ← Incluir los méritos más relevantes y exclusivamente aquellos que poseen una relación directa con el proyecto. Considerándose positivamente la capacidad de síntesis y ajuste de los datos registrados a la propuesta de innovación.
- ←
- ← (14): Enumerar los cursos, congresos, jornadas o simposios recibidos por los miembros del equipo que realiza la propuesta, sobre el tópico al que hace referencia la innovación docente propuesta.
- ← (15): Enumerar:
 - La docencia desarrollada por los miembros del equipo que realiza la propuesta sobre el tópico al que hace referencia la innovación docente propuesta.
 - Los trabajos académicos (TFG, TFM y tesis doctorales) dirigidos por los miembros del equipo que realiza la propuesta, sobre el tópico al que hace referencia la innovación docente propuesta.
 - Los cursos, congresos, jornadas o simposios impartidos por los miembros del equipo que realiza la propuesta, sobre el tópico al que hace referencia la innovación docente propuesta.
 - El material docente y didáctico elaborado por los miembros del equipo que realiza la propuesta, sobre el tópico al que hace referencia la innovación docente propuesta.
 - Las redes profesionales y/o redes de trabajo a las que pertenecen por los miembros del equipo que realiza la propuesta, que fomentan o desarrollan la colaboración sobre el tópico al que hace referencia la innovación docente propuesta y promuevan la docencia de excelencia.
 - Las comisiones docentes, de garantía de la calidad, comités de autoevaluación de titulaciones y planes de mejora vinculados a las titulaciones o títulos y/o departamentos, en las que han participado los miembros del equipo que realiza la propuesta.
 - Los indicadores de la calidad de los proyectos de innovación docente que han coordinado o en los que han participado los miembros del equipo que realiza la propuesta.
 - Otros méritos de innovación docente, por parte de los miembros del equipo que realiza la propuesta, que hagan referencia al tópico al que hace referencia la innovación docente propuesta.
- ←

3. Viabilidad y garantía de la propuesta de innovación.

- ← (16): Enumerar los puntos débiles, dificultades, situaciones, alteraciones posibles en el planing a lo largo del proyecto, y los mecanismos que se utilizarían para superarlos y que el proyecto continúe con total garantía.
- ← (17): Detallar brevemente la responsabilidad de cada miembro en las asignaturas/materias, títulos o centros sobre los que recaerá la innovación docente para conocer su viabilidad e implementación.
- ← (18): Detallar brevemente las estrategias que se seguirán para garantizar la viabilidad de la implementación de las acciones del proyecto.
- ←

4. Objetivos y metodología a la modificación o mejora prevista.

- ← (19): Plantear y ordenar los objetivos del proyecto de innovación. Se recomienda establecer un número limitado de objetivos, con un planteamiento orientado a la consecución de aprendizajes vinculados a la innovación.

- ← (20): Indicar la metodología general y las etapas del plan de trabajo planteado para el desarrollo del proyecto de innovación.
- ← (21) y (22): Señalar las fechas, las tareas a realizar y el/los miembro/s del equipo que la realizan. Duplicar esta fila tantas veces como sea necesario para ofrecer la totalidad de la información relativa al desarrollo del proyecto.
- ← (23): Aspectos considerados en el proyecto: Autonomía y transparencia, mejora de la inclusión y la atención a la diversidad de los usuarios del proyecto, fomento de la igualdad de género y oportunidades, o aquellos referidos a la vida saludable y la sostenibilidad.
- ← (24): Aspectos considerados en el proyecto: Internacionalización, digitalización y virtualización, empleabilidad de los estudiantes y emprendimiento, o aquellos relativos a la transferencia del conocimiento.
- ← (25): Especificar los canales, medios, recursos, estrategias,...que usará el equipo.
- ←

5. Plan de evaluación de la innovación y del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

- ← (26): Plantear criterios, procedimientos e instrumentos para evaluar:
 - ← - la idoneidad y nivel de consecución de los objetivos, así como la adecuación a los intereses y necesidades de los destinatarios de los contenidos planteados.
 - ← - la idoneidad de las actividades para alcanzar los objetivos planteados.
 - ← - la metodología y dinámica de trabajo.
 - ← - la planificación temporal y recursos empleados.
 - ← - la mejora que supone el proyecto para la docencia.
- ← (27): Plantear criterios, procedimientos e instrumentos para los resultados productos derivados o posibles impactos de su realización.
- ←
- ←

6. Resultados esperados en relación con el alumnado, las materias, titulaciones o centros beneficiarios del proyecto de innovación

- ← (28): Especificar los resultados en relación con el alumnado y/o al profesorado que son objeto de la innovación planteada.
- ← (29): Especificar la continuidad de los resultados esperados en relación con la materia, título o centro beneficiario y las buenas prácticas que se incorporarán a la docencia desarrollada en ellos.

7. Recursos y productos derivados del proyecto innovación y buenas prácticas docentes

- ← (30): Indicar los recursos y productos derivados del proyecto, especificando si suponen una evolución y/o mejora de recursos anteriores.
- ← (31): Indicar los recursos y productos derivados del proyecto, especificando si son transferibles o útiles para otros equipos.
- ← (32): Indicar los procedimientos que se emplearán para difundir los resultados, hallazgos o productos derivados del proyecto.

8. Presupuesto

- ← (33): Indicar el importe total solicitado
- ← (34): Justificar suficientemente la necesidad de la financiación solicitada para poder llevar a cabo el proyecto y si se podría ejecutar a coste 0.
- ← (35): Indicar el concepto de gasto considerando los aspectos financiados descritos en el apartado VI de esta convocatoria, justificando los gastos. Añadiendo tantas filas como sea necesario.
- ← (36): Total presupuestado para la realización del proyecto.