

Capítulo 8

La formación de los estudiantes en creación audiovisual con la utilización de dispositivos móviles

Mariona Grané, Joan Frigola-Reig, Cilia Willem

Tal y como se expone en el capítulo anterior, el proyecto Apps4CAV ha estudiado el uso, el conocimiento de aplicaciones de tecnología móvil por parte de los estudiantes de Comunicación Audiovisual, así como su percepción ante ellas, en cuatro universidades catalanas. En concreto se han realizado un total de 481 encuestas a estudiantes de primer y cuarto curso de los grados de Comunicación Audiovisual de la Universitat de Barcelona, la Universitat Rovira i Virgili, la Universitat de Vic-Universidad Central de Catalunya, del grado de Medios Audiovisuales del Tecnocampus (centro adscrito a la Universitat Pompeu Fabra), y del grado de Comunicación e Industrias Culturales de la Universitat de Barcelona.

Este capítulo pretende describir y analizar los resultados referentes al uso académico de dispositivos móviles en las tareas de creación audiovisual por parte de los estudiantes de comunicación y medios de estas universidades.

Los resultados de las encuestas responden a las dimensiones establecidas inicialmente en la investigación sobre el uso, el conocimiento y la percepción de *apps* para la creación audiovisual (ver capítulo 7). En este capítulo se presentan brevemente los resultados relativos al uso académico, la formación recibida y la percepción de necesidad formativa por parte de los participantes.

1. Creación audiovisual con los dispositivos móviles en la universidad

Los datos sobre el uso y el conocimiento de los estudiantes universitarios de Comunicación y Medios Audiovisuales que participaron en el proyecto App4CAV (n=481) acerca de las aplicaciones móviles para la creación (audiovisual), nos muestran una perspectiva clara de lo que conocen y nos permite descubrir su relación con la formación recibida en este campo en la universidad.

Un total de 359 participantes afirma utilizar el móvil o la *tablet* para crear contenidos audiovisuales cuando les preguntamos sobre su uso personal. Sin embargo, solamente 105 lo hacen para usos académicos, y todavía menos (76) utilizan el móvil para fines profesionales (creación profesional de contenidos audiovisuales).

Estos datos pueden visualizarse en la figura 1, donde se aprecia una preferencia clara del móvil frente a la *tablet*. Recordemos que 480 estudiantes tienen *smartphone* y solamente 59 aseguran tener otro dispositivo (otro *smartphone* o una *tablet*).

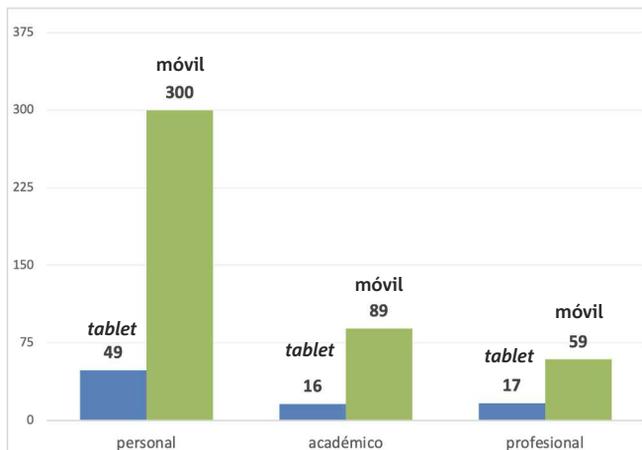


Figura 1. Uso personal, académico o profesional de *apps* para crear contenidos audiovisuales.

Por otra parte, es interesante observar también la frecuencia global de uso de *apps* por parte de los estudiantes de Comunicación Audiovisual (figura 2). Los bajos porcentajes del uso de *apps* en los procesos de creación audiovisual en guion (27,4%), en pre-producción (9,4%), producción (14,8%) y post-producción (20,8%) son una constante en el estudio.

Estos contrastan directamente con las acciones de difusión (publicación de contenidos en redes sociales como Facebook, Instagram, YouTube, Vimeo etc.), que son mucho más elevadas, de más de un 80%, y finalmente más de un 91% en fotografía (captura y retoque).

El frecuente uso de *apps* de fotografía y difusión se explica, en la línea de los resultados representados en la figura 1, por el uso que hacen los estudiantes de la cámara del móvil para fines personales, más que por sus usos académicos o profesionales. Las redes sociales, en este sentido, son la plataforma de difusión preferida por los estudiantes en cuanto a su material (audio)visual personal.

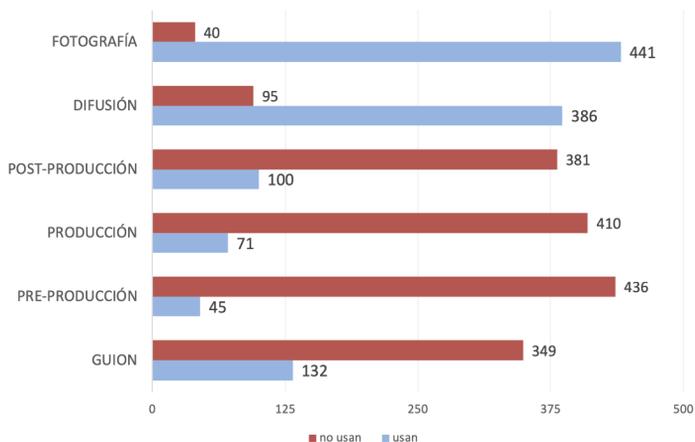


Figura 2. Uso de *apps* en los procesos de creación audiovisual

La pregunta es ¿por qué los estudiantes universitarios no utilizan las *apps* para la creación profesional o académica?, o ¿hasta qué punto conocen ni siquiera la existencia o las posibilidades de esas *apps*?

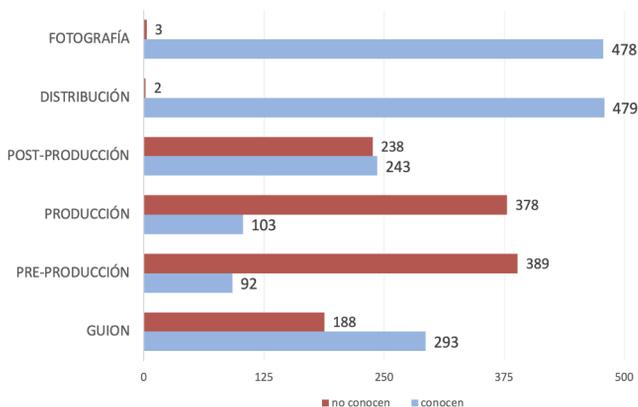


Figura 3. Conocimiento de *apps* para la creación audiovisual según procesos.

Mediante la encuesta diseñada en el proyecto de investigación Apps4CAV comprobamos cuántos de los participantes conocen una o más *apps* para creación audiovisual (profesional), frente a los que no

conocen ninguna. En el capítulo siguiente veremos en detalle qué *apps* y qué proceso creativo tienen un uso y un conocimiento más elevado, pero para poder llegar a las cuestiones relativas a la formación de los estudiantes en este campo, es necesario tener al menos una visión global del uso real que hacen de estas herramientas.

Los porcentajes observados en la figura 3 muestran una coherencia alta entre los estudiantes de Comunicación Audiovisual de las diferentes facultades participantes, tanto públicas como privadas. En las tareas de guion, pre-producción y producción observamos un porcentaje altísimo de *apps* desconocidas, pero esta tendencia se invierte para los procesos de difusión y de creación fotográfica y retoque. En cambio, se observa un equilibrio entre el número de participantes que conocen y que no conocen aplicaciones móviles para la post-producción. Estos datos pueden visualizarse en la figura 3 donde se aprecian las desviaciones que son altísimas en los procesos de fotografía y distribución. Aquí, también, una explicación de este hecho puede ser el uso personal que hacen los estudiantes de las *apps* de fotografía de su móvil, o las propias redes sociales «fotográficas» como Instagram, Snapchat, etc.

2. Uso académico y formación en la universidad

Al preguntar a los participantes sobre su uso de *apps* para la creación audiovisual (sin especificar cuáles concretamente) en la universidad con o sin finalidades académicas, obtenemos unos resultados muy claros:

	Uso académico		Uso no académico	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Nunca	200	41,6%	111	23,1%
Raramente	162	33,7%	99	20,6%
A veces	85	17,7%	123	25,6%
A menudo	32	6,7%	113	23,5%
Siempre	2	0,4%	35	7,3%

Tabla 1. Uso de *apps* de creación audiovisual en la universidad.

Los resultados en la tabla 1 muestran de manera nítida que los estudiantes utilizan *apps* de creación audiovisual en la universidad principalmente para usos no académicos. Un 7,3% de alumnos afirma usar *apps* para creación audiovisual siempre con finalidades no académicas en la universidad. En cambio, solamente dos participantes (0,4%) afirman utilizar *apps* para creación audiovisual siempre con finalidad académica.

Los datos más relevantes se refieren al hecho de que un 41,6% afirma que nunca utiliza *apps* de creación audiovisual para uso académico en los grados de comunicación audiovisual, y además un 33,7% afirma que raramente lo ha usado alguna vez.

Es decir, más del 75% de los alumnos de estos grados afirman no haber usado nunca o haber usado raramente aplicaciones de creación audiovisual con sus móviles en la universidad para trabajos académicos. En cambio, sólo un 43% dice que nunca o raramente genera material con su *smartphone* para temas no académicos.

La figura 4 permite visualizar cómo el uso académico es mayor entre nunca y raramente, y el uso no académico es mayor entre a veces y a menudo:

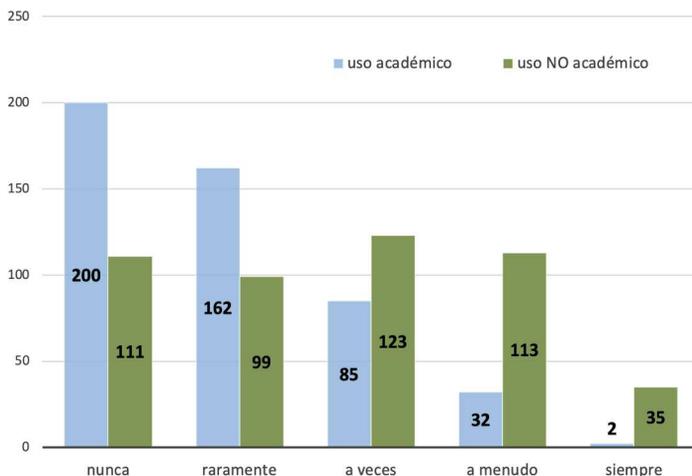


Figura 4. Uso de *apps* para crear audiovisualmente en la universidad.

Relacionado con el uso de aplicaciones en la universidad, se preguntó a los estudiantes si habían recibido formación en la propia universidad sobre el uso de *apps* en la creación audiovisual.

Esta cuestión es relevante porque evidencia la perspectiva del profesorado, de las políticas docentes y de los expertos en creación audiovisual, profesionales que imparten docencia en nuestras universidades.

Como se puede observar en la figura 5, un 62,2% (n=299) de los participantes asegura que no ha recibido ningún tipo de formación sobre el uso de *apps* en creación audiovisual, mientras un 22% (n=106) dice haber recibido muy poca.

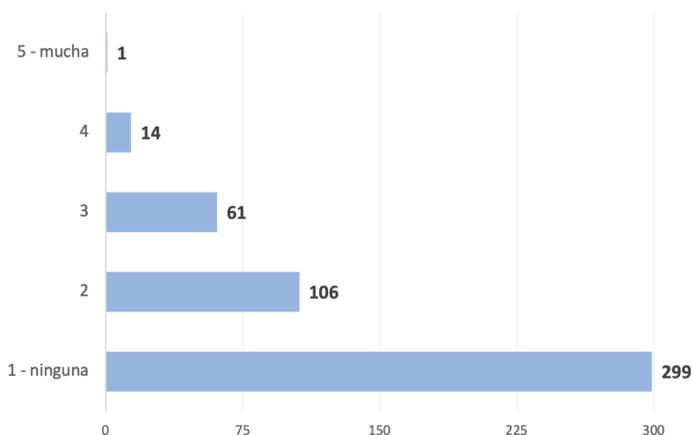


Figura 5. Formación en el uso de apps para crear audiovisualmente en las universidades.

3. Percepción sobre la necesidad formativa

Ante esta perspectiva de ausencia de formación era necesario considerar también si los estudiantes creían necesario ser formados en este sentido en la universidad.

Para ello, la pregunta sobre la percepción de la formación en el uso de *apps* ofrece seis alternativas sobre su introducción en los procesos de enseñanza:

- Útil
- Adecuado
- Motivador
- Innecesario
- Inadecuado
- Banal

Las respuestas indican que 360 estudiantes consideran que sería útil, 224 que sería motivador y 154 adecuado. Por otro lado, en cambio, en relación a las opciones negativas 30 estudiantes indican que es innecesario, 16 que es banal y 6 que es inadecuado.

Totalmente relacionada con esta cuestión se interpeló a los estudiantes si consideraban importante aprender a utilizar aplicaciones para la creación audiovisual. En ella, el 34,3% (n=165) considera que es muy importante el aprendizaje, seguido de un 34,5% que considera que es importante.

Es decir, el 68,8% de estudiantes consideran que es importante o muy importante aprender a utilizar estas herramientas en la universidad. Un 22,5% indica indiferencia, un 6,7% lo considera poco importante y un 2,1% (n=10) que es nada importante.

A pesar de una absoluta falta de formación, los estudiantes consideran útil y adecuado recibir formación en este campo, y además les parece importante. ¿Esta visión de futuro de los estudiantes enlaza con la visión de nuestras universidades?

4. Percepción sobre la validez del uso de aplicaciones móviles en creación audiovisual

Avanzando en la percepción de los participantes sobre la relevancia del uso de aplicaciones para dispositivos móviles en los procesos creativos audiovisuales se plantean desde la perspectiva personal, la perspectiva profesional y la académica (como estudiantes).

Así, al preguntar a los participantes si consideran que los dispositivos móviles son herramientas válidas en estos tres campos —personal, profesional y académico— se obtienen diferentes percepciones.

Existe casi unanimidad por una validez del uso de *app* cuando la creación es para un uso personal, grabar vídeos familiares, con amigos, editarlos, difundirlos en las redes sociales personales, etc. En cambio un 15% no está seguro de si son válidas para realizar trabajos académicos audiovisuales y un 17% considera que no son válidas para ello. Finalmente un 29% considera que no son válidas para la producción audiovisual profesional y un 16% no está seguro si en este caso podrían serlo.

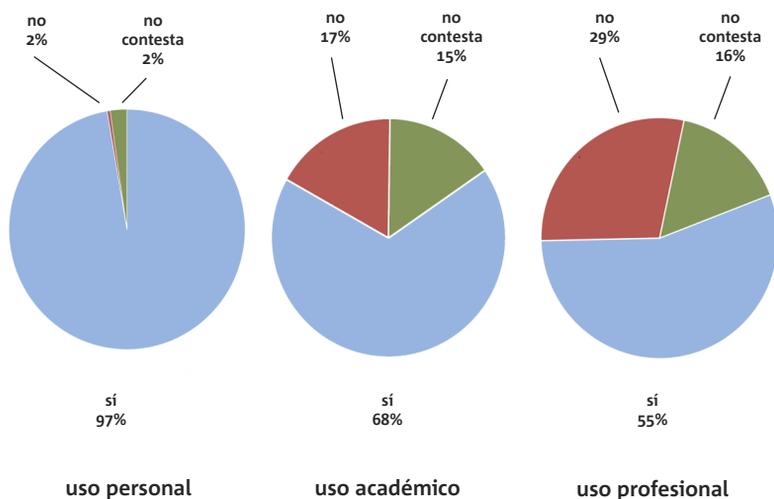


Figura 6. Percepción de validez de los dispositivos móviles según ámbitos de uso.

Los estudiantes de Medios y Comunicación Audiovisual de las universidades catalanas consideran los dispositivos móviles altamente relevantes en el ámbito personal, pero mucho menos en los ámbitos académico y profesional. Este resultado es, como mínimo, significativo, cuando vemos que el uso de los *smartphones* ha penetrado en casi todos los ámbitos de la vida cotidiana y de nuevo queda fuera de las aulas.

5. A modo de conclusión

Las conclusiones que se exponen aquí responden solo a la parte del estudio centrada en conocer la formación y la percepción sobre la formación recibida por parte de los alumnos participantes. En este sentido, los resultados específicos sobre el uso de aplicaciones para la creación audiovisual a lo largo del aprendizaje universitario, muestran que los estudiantes de medios y comunicación audiovisual utilizan *apps* de creación principalmente para usos no académicos. Es más, un 41,6% afirma que nunca utiliza *apps* de creación audiovisual para uso académico en los grados de comunicación audiovisual y un 33,7% afirma que raramente lo ha usado alguna vez.

Bajo esta realidad se intuye la percepción clara de los alumnos de comunicación audiovisual de que los móviles son considerados (tanto por ellos mismos como por el profesorado) como dispositivos personales que se utilizan de forma individual para comunicarse, socializar, jugar o informarse, pero que no tienen relación con los procesos de aprendizaje.

Esta idea se ve confirmada con los contenidos y la formación en las aulas que no incorpora estos dispositivos, aunque la realidad de la industria cinematográfica cada día hace más evidente el incremento del uso de los móviles para la creación audiovisual. A pesar de que existen centenares de aplicaciones diseñadas por expertos en las áreas de guión, pre-producción, producción, post-producción, fotografía y difusión (ver capítulo 9), desde el profesorado universitario se ignora o se obvia este hecho y no se diseñan actividades formativas para el conocimiento de estas herramientas. Un 62,2 % de los participantes asegura que no ha recibido ningún tipo de formación sobre el uso de *apps* en creación audiovisual y un 22% asegura que muy poca.

De todos modos, este hecho contrasta con los resultados globales que muestran que casi un 75% de los participantes considera que es útil y necesario el uso de *apps* para la creación audiovisual. Las discrepancias, por un lado, entre las percepciones y los usos de *apps* por parte de estudiantes (las perciben como potencialmente relevantes para su formación, pero sin embargo no las utilizan), y por otro lado entre la realidad del mundo profesional y el mundo universitario en cuanto al uso de *apps* (muy extendidos como herramientas profesionales en la industria

audiovisual, y muy poca formación en las facultades), ponen de manifiesto un problema que va más allá de la tecnología en sí: en contextos académicos, los dispositivos móviles son percibidos como una extensión personal, un *gadget* o una distracción, en vez de como una herramienta de formación y de creación.

Dicho de otra manera: entre el estudiantado existe un desuso y un desconocimiento generalizados de estas *apps*, además de una falta de formación, y su percepción es que no son completamente necesarias a nivel académico.

Al mismo tiempo, a pesar de ello, los estudiantes son conscientes de la necesidad de una formación en el uso de estas herramientas que forman parte de su vida cotidiana y perciben que van a serlo en su mundo profesional.

Es inevitable, pues, apuntar a la brecha entre las necesidades formativas de los estudiantes de comunicación audiovisual, y lo que actualmente se incluye en los planes de estudio y los planes docentes de las asignaturas de guion, pre-producción, producción y post-producción en nuestras aulas.

Con ello no se persigue plantear la invalidez de la formación actual en comunicación audiovisual en nuestras universidades, sino que existe una necesidad urgente de unas políticas docentes que analicen el entorno profesional de futuro inmediato, inviertan en una formación continua del profesorado (a través, por ejemplo, de cursos específicos sobre las herramientas para dispositivos móviles en las materias de creación audiovisual), y finalmente un repensar el uso de los *smartphones* en las aulas de comunicación y medios audiovisuales.

Cinco ideas clave

- 1 Los estudiantes de comunicación y medios audiovisuales de nuestras universidades no conocen aplicaciones para dispositivos móviles que les permitan crear.

- 2 Por lo tanto tampoco usan este tipo de aplicaciones para sus creaciones audiovisuales.

- 3 No existe apenas formación en el uso de *apps* para dispositivos móviles en los procesos de creación audiovisual en los estudios de este campo en las universidades participantes.

- 4 Los estudiantes no perciben de la misma forma la validez de estos recursos para la creación personal y para la creación académica o profesional.

- 5 Pero al mismo tiempo los estudiantes consideran necesaria y relevante la formación en este campo para su futuro profesional inmediato.