

Folio: Una red global de estudiantes

Emancipación, socialización y profesionalización del estudiantado mediante portafolios libres.

**FORMAR
TRANS-
FORMAR**

Premio Lueny Morell 2023

Candidato:
Quelic Berga-Carreras

Equipo:
**Antoni Bertran Bellido
Josep Ponsà Camps
M. Bel Palou Vives
Javier Ronda
Raúl Solana**

Introducción y perfil

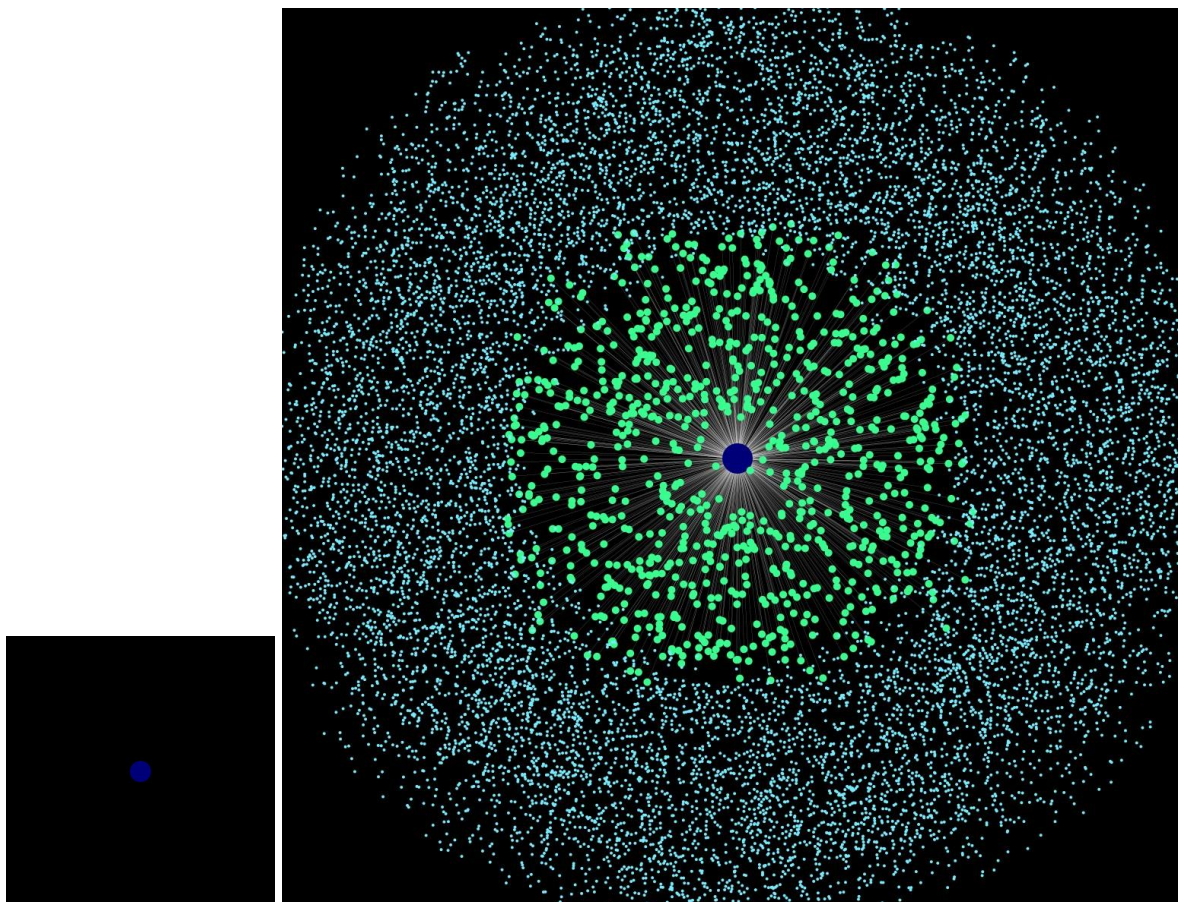
Folio es un proyecto liderado por Quelic Berga-Carreras, profesor de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicaciones, de la Universitat Oberta de Catalunya (España). El proyecto se ha convertido en estratégico y es apoyado por la institución desde el 2018, con la vocación de implementarlo en la totalidad en su campus virtual así como **transferir la innovación a otras instituciones** y a la **sociedad en general**.

Un giro conceptual: del campus virtual a la comunidad de aprendizaje.

Entre 1994 y 1998 la Universitat Oberta de Catalunya creó el primer campus virtual del mundo. En palabras del rector Gabriel Ferraté: “Queríamos romper las barreras del espacio y del tiempo” (extraído de esta [entrevista](#)). En ese momento la creación del campus virtual fue entendida como la **virtualización de los espacios y las funciones** de la universidad. Se crearon espacios web que emulaban las aulas, bibliotecas de recursos, y foros dónde debatir. También se desarrollaron espacios web para gestionar la matrícula y toda la gestión académica. Incluso se intentó, sin éxito, crear espacios informales, como el chat/bar virtual. Con estas bases se generó el primer Learning Management System (LMS) del mundo. Con el tiempo llegaron otros LMS como Moodle, Canvas, Blackboard, etc.

El modelo, que había conseguido representar bien el **espacio** universitario, se basa en fechas de entrega, enunciados de actividades, foros de debate y espacios de entrega dónde presentar los trabajos y recibir el retorno de la evaluación.

Fruto de investigaciones en torno al modelo de aprendizaje y al despliegue de dos grados nuevos, se pensó en hacer mejoras en el campus virtual. Fue en ese momento que, mediante un análisis crítico de las interfaces y constructos, nos dimos cuenta de que **los estudiantes no estaban “dentro del campus”** sino que estaban al otro lado de la pantalla, relacionándose con los **espacios virtuales** pero **sin espacio ni representación propia** más allá de su nombre en la lista de participantes. Hacía falta **dar cuerpo a la comunidad de aprendizaje** para que pudiesen emerger con su potencial humano y tejer relaciones, emociones y aprendizajes en relación con el campus y más allá. Fue entonces cuando empezó Folio.



Visualización de datos:

A la izquierda en azul oscuro la URL del campus virtual <http://www.uoc.edu> antes de 2018.

A la derecha cada nueva URL generada entre 2018 y la actualidad en el proyecto Folio:

En azul claro +10.000 webs públicas de estudiantes (Folios), en verde 900 webs de asignaturas (Ágoras).

Estos nodos contienen más de 120.000 contenidos de los cuales más de 15.000 están en abierto a la red.

Folio: una red global de estudiantes

El proyecto Folio se basa en una combinación de corrientes pedagógicas y la creación de software y metáforas que integran así las tradiciones analógicas con la eficiencia computacional. Su objetivo es favorecer un **entorno de aprendizaje virtual en el cual los estudiantes puedan interactuar, compartir y construir su propio aprendizaje, independiente pero vinculado a los campus virtuales de potencialmente cualquier institución.**

Una idea central en Folio es brindar a los estudiantes **espacios de trabajo personal independientes del Learning Management System (LMS) de la institución**; se facilita a cada estudiante un escritorio virtual personal (Content Management System) donde se puede **compartir, enviar para evaluación** y recibir **retroalimentación** sin salir del mismo espacio. El estudiante se convierte en **protagonista de su propio proceso de aprendizaje a lo largo de su carrera**, realizando su actividad en su espacio de trabajo y

también decidiendo qué publica, creando así una red de sitios personales que potencian la idea de **red social de aprendizaje basado en portafolios de software libre**.

Una red federada de software libre

Vivimos en un mundo donde grandes empresas ejercen un control sin precedentes sobre la información de los usuarios y en el que la soberanía tecnológica es de vital importancia. Desde las universidades es imprescindible brindar herramientas para favorecer una cultura crítica y brindar alternativas de calidad para el estudiantado y la comunidad de aprendizaje. Un software libre, como WordPress, ofrece **una valiosa alternativa para contrarrestar esta centralización y proteger y preservar la gobernanza de sus datos**.

WordPress, como plataforma de código abierto, permite al estudiantado y la comunidad de aprendizaje tener el control total sobre sus perfiles y presencia en línea. Las plataformas cerradas pueden **restringir el acceso o utilizar la información con fines comerciales sin plena consciencia por parte de los usuarios**. Al optar por el software libre, se asegura la independencia de cada usuario respecto a la red educativa, ya que pueden personalizar, modificar y compartir sus datos según sus necesidades y **dar uso a la herramienta más allá de la formación** (véase [Activismo en Datos desde la educación superior, un compromiso académico PDF](#)).

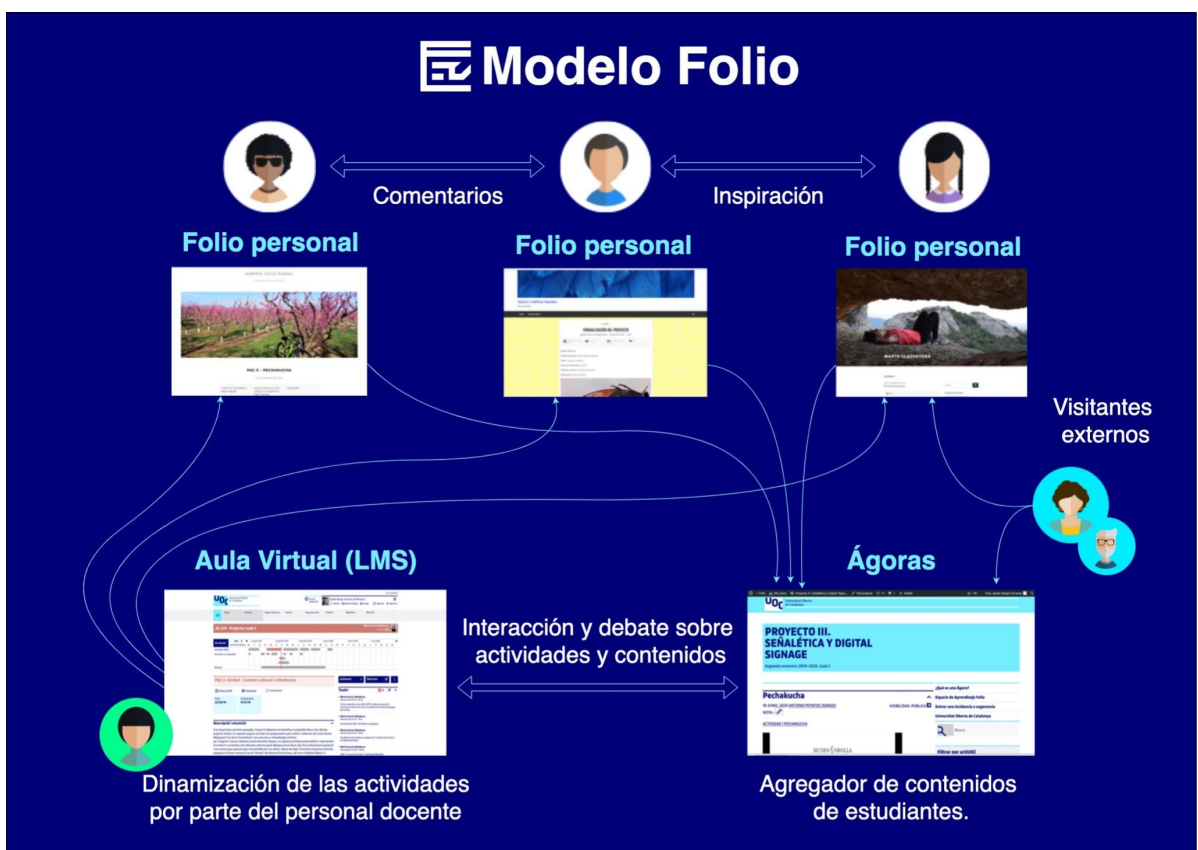
Estos ecosistemas descentralizados, impulsados por tecnologías de código abierto, facilitan la creación de comunidades y redes más seguras, diversas y resilientes. En estos entornos, cada estudiante y miembro de la comunidad de aprendizaje tiene mayor control sobre su identidad digital y la gestión de sus datos personales y académicos, lo que ayuda a **cultivar un espíritu crítico en relación con las tecnologías de la comunicación y a preservar la privacidad y la autonomía en línea (ODS 10.2)**.

En un momento en que la concentración de información y el control corporativo son temas críticos en el ámbito educativo, optar por soluciones como WordPress y otras herramientas de software libre nos permite tanto **recuperar el poder sobre nuestra información académica como construir un entorno digital más inclusivo, transparente y respetuoso con la privacidad (ODS 4.4, 4.6, 4.7)**. La soberanía tecnológica es una garantía para proteger los derechos del estudiantado y su comunidad de aprendizaje en el mundo digital y también promueve una educación en línea más justa y equitativa para todos (**ODS 16.10**).

Contribuciones conceptuales e innovación

Folio es un espacio de trabajo individual y público para cada miembro de la comunidad de aprendizaje (incluso personal docente), no únicamente un portafolio. Este espacio es un WordPress que permite a sus usuarios aprender a publicar con software libre además de aprender a usar una de las herramientas con mayor penetración en la red (con 810 millones de instalaciones en 2023, un 43% del total de sitios web del mundo según [W3Tech](#)). Aprender a lo largo de la formación a desarrollar una web personal y profesional contribuye a la autonomía de la comunidad, y genera un impacto positivo en la red, generando contenidos públicos y **oportunidades para la transferencia al mercado laboral (ODS 8.3, 8.6, 8.9)**.

Este proyecto es único gracias a un **paquete de conectores** (plugins) que convierten un simple pero potente wordpress en **una herramienta de trabajo para el estudiantado, al conectar los espacios de trabajo con las aulas, las evaluaciones y la comunidad**.



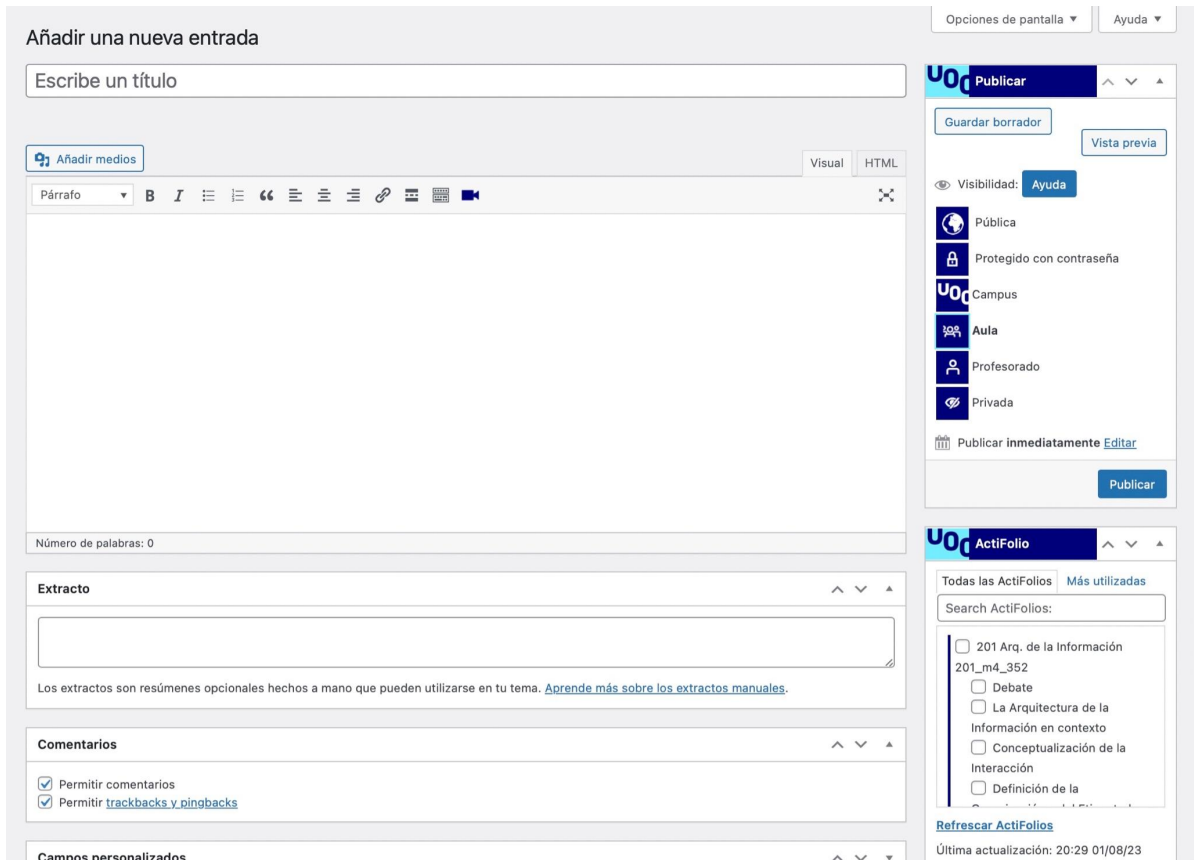
Publinet

El proyecto introduce conceptos clave, como un sistema que permite elegir la privacidad de los contenidos. El conector **Publinet** amplía las posibilidades de WordPress con una herramienta que gestiona los permisos de acceso a los contenidos publicados, permitiendo la selección de **qué grupo puede ver qué contenido**. De este modo el estudiantado puede elegir publicar directamente para la universidad, o de forma abierta en la red, activando su perfil profesional con un impacto inmediato en la sociedad. Cuando publican para la universidad pueden elegir si quieren que los contenidos sean sólo visibles para el **personal docente**, para todos los miembros de una **aula** o para todos los miembros de la **comunidad**. Véase la captura de imagen de la interfaz de publicación de WordPress con el conector *Publinet* funcionando en la parte superior derecha de la pantalla.

Actifolios

Las **ActiFolios** (visibles en la parte inferior derecha de la captura de pantalla) son actividades docentes de las aulas virtuales del LMS que se convierten en categorías del portafolio del estudiante, permitiendo **la indexación y seguimiento de su aprendizaje personal**. Al publicar un contenido el estudiantado puede categorizarla con la actividad docente que elija. Esto permite compartir con el aula, si así lo decide, etiquetarlo para poder mandarlo a evaluar y recibir la nota y feedback sin tener que salir de su espacio personal y al final, tener un cuaderno bien organizado de toda su formación, superando la fragmentación de las aulas y semestres, e favoreciendo la creación de una identidad personal a lo largo de sus estudios, basada en sus trabajos y contribuciones.

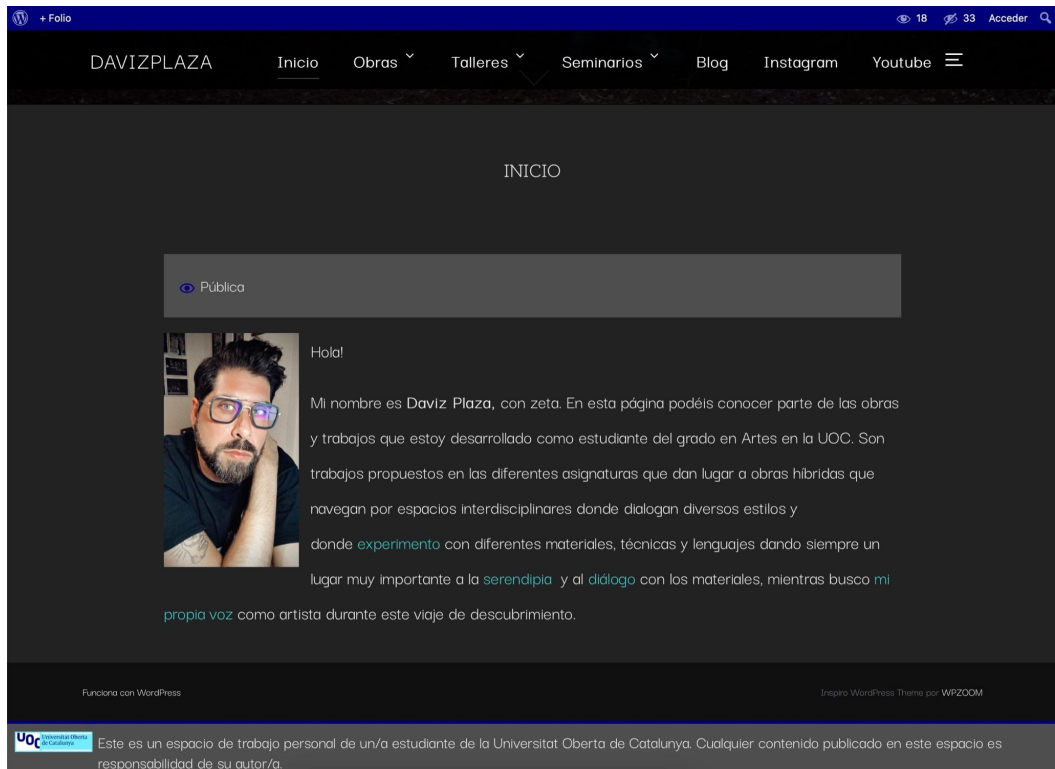
Cabe destacar que **a fecha de hoy ningún campus virtual (LMS) ha dado tanto protagonismo al contenido generado por los estudiantes, al entenderlo no como un mero producto a evaluar, sino como un valor real y relevante para la sociedad**. La mayoría de campus virtuales se centran en emular de forma virtual las aulas, los procesos de matriculación, de certificación y evaluación, dejando la socialización relegada a foros de texto dentro del aula.



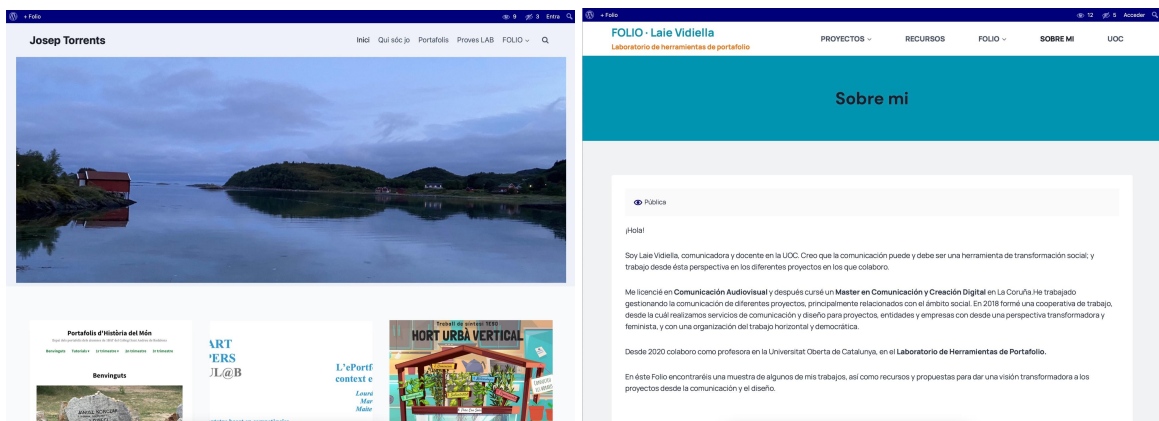
Captura de pantalla de la interfaz de WordPress para crear un contenido nuevo dónde se pueden apreciar los conectores de folio Publinet (arriba derecha) y ActiFolio (abajo derecha)



Ejemplo de Folio de un estudiante personalizado, organizando el menú con sus proyectos y redes sociales propias. 24 contenidos en abierto y 37 internos (Ver link <https://acomermab.folio.uoc.edu/>)



Otro ejemplo de Folio de un estudiante personalizado. 18 contenidos en abierto y 33 internos (Ver link <https://davidph.folio.uoc.edu/>)



Ejemplos de los Folios de docentes <https://jtorrentsf.folio.uoc.edu/> y <https://lvidiella.folio.uoc.edu/sobre-mi/>, respectivamente

Una red global de estudiantes

El proyecto introduce también desarrollos clave para la elaboración de proyectos comunitarios.

Ágoras

Uno de ellos son las **Ágoras**, que son **nodos de encuentro** que trascienden la idea del aula física. Cada aula tiene un ágora específica que se nutre de forma automática de los contenidos que los participantes del aula hacen públicos en sus Folios. Son réplicas de sus publicaciones, a modo de **Muro Colectivo de una aula, dónde es posible ver el trabajo del resto del estudiantado de una asignatura y también compartirlo, compartirlo y comentarlo. Así**, gracias al etiquetado de **ActiFolios**, el mero hecho de compartir el trabajo permite exponerlo entre iguales, facilita y activa la sensación de comunidad y pertenencia.

The screenshot shows the 'Educació artística aula 2' forum interface. At the top, there are navigation tabs for 'Participants', 'ActiFolios', and 'Ajuda'. Below this, the page title 'Semestre 20222 - Aula 2' is visible along with sorting options. The main content is a grid of eight public posts, each featuring a user profile, a title, a cover image, and a short text description. The posts include:

- Joe Webb**: A post about a contemporary artist's work.
- No tot són notícies do...**: A post about green zones in Masnou.
- Registre 7: Aref El Ra...**: A post about an art exhibition in Valencia.
- Registre 7 | Festes de ...**: A post about the Maig Festes in Badalona.
- Registre 7**: A post about drawing and painting activities.
- Registres 7**: A post about urban mobility and transit.
- Registre 7**: A post about a sports event.
- Registre 7**: A post about neighborhood traditions.

Ejemplo de Ágora vinculada al Aula 2 de Educación Artística (como se ve en la parte superior derecha, tiene 79 contenidos públicos y 422 visibles sólo por los miembros del aula). <https://222-02-173-02.folio.uoc.edu/>

La potencia de las Ágoras radica en su capacidad para **trascender las limitaciones de las aulas virtuales**, al convertirlas en espacios aprendizaje en comunidad, de socialización, y también en escaparate gracias al potencial de elección de visibilidad de **PubliNet** para hacer públicos algunos de los contenidos. De este modo estos contenidos del estudiantado nutren la red (Internet), al generar un muro colectivo, co-creado y supervisado por el personal docente. Esta interacción entre iguales fomenta la sensación de construcción en comunidad y la consecuente pertenencia. Además, contribuye a generar contenidos curados por docentes y accesibles para todo el mundo, enriqueciendo así el aprendizaje en un entorno global.

Finalmente, para conseguir un impacto más allá del aula y de la universidad, Folio permite a los estudiantes promocionar sus trabajos con permiso público en un muro global que se encuentra de forma abierta en el site de Folio (véase imagen).



*Pop-up que permite elegir al estudiantado hacer el contenido público y si lo quiere, también **promocionarlo en la comunidad de Folio**.*

Recomendamos seguir el enlace público <https://folio.uoc.edu/es/comunidad/> para ver la actividad reciente del estudiantado que usa Folio (es probable que en el período de consulta haya baja actividad por ser periodo vacacional). **En esta sección en abierto se pueden buscar personas, palabras clave, ágoras o simplemente ver la actividad reciente.** En este espacio se puede navegar y buscar alrededor de un total de más de 10.000 nuevos sitios públicos que se han creado gracias al proyecto.

Metodología: Un nuevo modo de pensar las actividades docentes

La educación contemporánea vive un momento de transformación en el que se plantea un cambio de paradigma en la concepción de las actividades educativas y su ejecución. Esta transformación, respaldada por iniciativas como Folio, abre la posibilidad de **redefinir las relaciones educativas** y buscar el **desarrollo integral de la comunidad de aprendizaje**.

Desde la perspectiva metodológica, se sugiere abordar esta transformación centrada en el trabajo personal de cada alumno y en el logro de **resultados colectivos a lo largo de**

varios semestres. En este sentido, se consideran tres vectores fundamentales, que a lo largo de toda la formación enriquecen y diversifican la experiencia educativa más allá del semestre y el aula: potenciar la identidad, activar la socialización y dar importancia a la profesionalización.

En primera instancia, se subraya la relevancia de las **actividades identitarias**. Estas trascienden la mera transmisión de información y se erigen como impulsoras del desarrollo personal y académico. Mediante la creación de un espacio personal en Folio, es posible concebir las actividades docentes para **validar la autoría del estudiante**, abriendo un espacio para explorar su perspectiva única y empezar a edificar una identidad sólida vinculada a los contenidos. Esta validación no solo fortalece la autoestima y confianza del estudiante, sino que también propicia un sentido arraigado de pertenencia y compromiso vinculado con su proceso de aprendizaje.

De manera simultánea, las Ágoras de Folio proponen un espacio propicio para la integración de **actividades con vocación socializadora** que no solo fomentan la interacción con los pares, sino que también favorecen un ambiente de colaboración para la construcción de un **cuerpo colectivo de conocimiento**. Esta interacción, al poder ver los procesos y actividades de los iguales en un sitio común, extiende la comprensión del contenido impartido, y también convoca el desarrollo de habilidades cruciales como la comunicación efectiva entre iguales y la resolución colaborativa de problemas. En este entorno educativo, las actividades grupales se convierten en oportunidades de co-creación, donde las ideas pueden converger y nutrirse mutuamente.

Por último, y no menos importante, surge la pertinencia de **las actividades profesionalizadoras** con enunciados que tienen sentido para el mundo real. En una época caracterizada por la relevancia de la preparación para el ámbito laboral, los Folios brinda una plataforma para **vincular el aprendizaje con aplicaciones tangibles que demuestren las competencias laborales propias**. Estas actividades sitúan el conocimiento en un **contexto público y real**. Los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también se preparan para enfrentar desafíos del mundo real.

Datos, impacto y evidencias

Folio se basa en **WordPress, una plataforma altamente versátil que se adapta a diversos campos del conocimiento STEAM** para lo que utiliza textos, audiovisuales y materiales interactivos de todo tipo. Hasta ahora, el modelo se ha implementado en los siguientes programas:

- **Grado Multimedia,**
- **Grado de Artes,**
- **Grado de Diseño y Creación Digitales,**
- **Grado de Lengua y Literatura Catalana,**

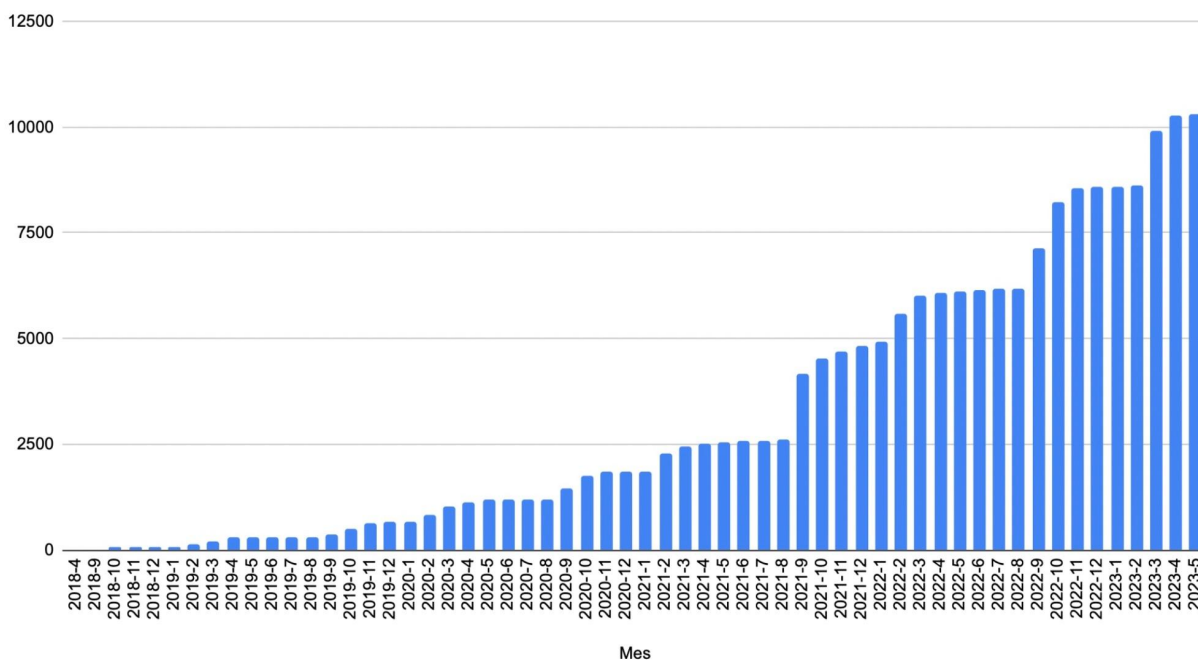
- **Grado en Comunicación.**

A nivel de programas de máster se está utilizando en:

- **Máster Universitario en Educación y Tecnologías de la Información**
- **Máster Universitario en Diseño y Programación de Videojuegos**
- **Máster Universitario en Diseño de Interacción y Experiencia de Usuario**
- **Máster Universitario en Periodismo y Comunicación Digital**

El proyecto sigue un proceso de despliegue creciente. Ya lo están usando más de **10.000 estudiantes** y más de **900 aulas** utilizan las **Ágoras**. Desde 2018 se han generado más de **120.000 contenidos**, de los cuales más de **15.000 se han hecho públicos** y se encuentran mediante los buscadores.

Total alumnos con sitio personal Folio



La UOC busca apoyar el proyecto y conseguir su despliegue más allá de la propia institución, **estableciendo alianzas con otras instituciones para conseguir el objetivo de enriquecer Internet con contenidos en abierto, generados por el estudiantado y supervisado por personal docente (ODS 17.8, 17.17)**. Con este objetivo se está postulando desarrollar un consorcio de universidades europeas a distancia que apuestan por Folio a nivel inter-institución para crear una red europea de aprendizaje.



El 2020 el proyecto ha recibido el **reconocimiento de la Asociación Catalana de Universidades Públicas**, considerando a Folio como buena práctica dentro de la categoría Tecnologías de la Información y la Comunicación. Documento explicativo de 2020: [«E-portafolis» i escriptori virtual Folio: Un nou model tecnopedagògic per a la publicació en obert - Bones pràctiques](#)

Video explicativo [UOC_E-portafolis i escriptori virtual Folio](#)



En 2021 CINDA, la **red de universidades iberoamericana** que busca promover la excelencia **galardonó el proyecto como buena práctica** destacada entre las 11 escogidas, invitándonos a presentarlo ante **los 47 rectores y rectoras del consorcio**.

[La primera convocatoria 2021 identificó 11 buenas prácticas - CINDA](#)

La convocatoria giraba en torno a las mejoras en el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación.

Texto: [Modelo centrado en la generación de identidad: Espacio Folio, Espacio Agora y Método Perfil - CINDA.](#)

Las encuestas y entrevistas realizadas a lo largo de los primeros pilotos, son consultables en el artículo académico [Educación viralizada desde la universidad: modelo tecno-pedagógico para trascender los límites del aula en el proceso de aprendizaje](#) en el que se recogieron las siguientes declaraciones por parte de profesorado y alumnado:

“Ha afectado positivamente en general, ya que el poder ver otras opciones de enfoques de los trabajos de compañeros, facilitan el aprendizaje.”

“Creo que es un sistema que se debe conocer y ahondar más en él, ya que actualmente podría ser una herramienta indispensable para el mercado laboral.”

“El principal beneficio para los alumnos ha sido en relación con la posibilidad de compartir el trabajo con sus compañeros, con el consiguiente incremento de la autoestima y sensación de valor público de su trabajo.”

“Hemos tenido plena visión del trabajo de los compañeros, pudiéndolos contrastar con los nuestros, retroalimentándonos los unos de los otros. Lo que bajo mi punto de vista enriquece nuestro aprendizaje.”

“Recopilatorio de trayectoria personal, intercomunicación, ver otras formas de trabajar...”

Conclusiones

El proyecto Folio revoluciona la educación superior al proporcionar un **entorno virtual de aprendizaje social, rico en medios y con un impacto público** que fomenta la interacción, la colaboración y la construcción personalizada del conocimiento en relación con otros pero con independencia de la institución que aplica el método. Con su enfoque en actividades identitarias, sociales y de vivencia del oficio, junto con su adaptabilidad a una amplia gama de programas académicos e instituciones educativas, Folio ofrece nuevas oportunidades para **potenciar la educación en las áreas de las STEAM** y conseguir un impacto real de transferencia hacia la sociedad y el sector profesional. Este enfoque innovador permite a los estudiantes beneficiarse de un entorno virtual en el que pueden compartir sus trabajos, recibir comentarios y contribuir a un **cuerpo colectivo de conocimiento mediante todo tipo de soporte (contenido textual, código embebido, esquemas, fórmulas matemáticas, imágenes, pdf, vídeos, vídeos 360, etc)** para **formar parte de una red global de aprendizaje**. Al proporcionar herramientas de publicación, **indexación y marcaje de la trama de aprendizaje personal**, Folio permite a los estudiantes organizar y exhibir su trabajo de manera eficiente dentro y fuera de la comunidad de aprendizaje.



Currículum Vitae equipo:

Quelic Berga-Carreras (Docente, ideador y Product Owner)

Graduado en audiovisuales y multimedia en la ERAM – Universidad de Girona (España), máster en Diseño de Interfaz Gráfica en la Universidad de Lincoln (UK), realizando su doctorado en Interfaces y Herramientas para Cine Interactivo e i-docs.

El candidato actual tiene una amplia experiencia docente en diferentes centros, incluyendo BarcelonaActiva, ERAM (escuela de realización audiovisual y multimedia, Girona, España), Nanyang Polytechnic (Singapur), UOC, ELISAVA y BAU (los tres centros universitarios en Barcelona, España). Como investigador en el grupo DARTS (Diseño, ARte, Tecnología y Sociedad), se especializa en **pedagogía en línea, diseño de interacción y análisis crítico de interfaces gráficas**. Forma parte del eLinC (eLearn Innovation Center) de la UOC, dedicado al desarrollo de mejoras en la docencia a distancia.

Todas sus publicaciones académicas en: <http://quelic.net/publications/>
Perfil de investigador [ORCID](#)

Es profesor asistente en la Universitat Oberta de Catalunya (UOC.edu) y BAU (bued.org) donde enseña Diseño Interactivo, Medios Interactivos y Crítica de Interfaces.

Ha impartido charlas y talleres en diversas instituciones nacionales e internacionales sobre arte y tecnología.

Como artista, ha sido galardonado con premios de arte digital, y algunas de sus obras se han mostrado en centros de arte y festivales de España, Francia, Serbia, Helsinki, Singapur y Canadá. Entre ellos, Arts Santa Monica (Barcelona), Sala de Arte Joven (Madrid), KC Grad (Belgrado, Serbia), KUVA Art University (Helsinki, Finlandia), VAD Festival (Girona, España), Ingràvid (Figueres, España), y la Academia Nacional de Bellas Artes, NAFA (Singapur).

Enlace a sus obras: <http://quelic.net/>

En sus obras de arte, utiliza varias técnicas, desde el arte escénico hasta la escultura, la codificación y el arte multimedia, para generar artefactos interactivos. La mayoría de sus obras, por hermosas que sean en su superficie, están ahí para desafiar las ideas preconcebidas sobre la tecnología y un recordatorio de cómo necesita ajustar su potencial a la medida humana y la naturaleza.

Antoni Bertran Bellido (Responsable de desarrollo tecnológico)

Ingeniero superior en Informática por la Facultad de Informática del UPC de Barcelona y profesional de las TIC con más de 20 años de experiencia, los últimos 12 como Arquitecto de aplicaciones y Scrum Manager, principalmente dentro del sector educativo (UOC, Departament d'Ensenyament de la Generalitat, etc.).

Socio fundador y CTO de la compañía [3ipunt Solucions Informàtiques, S.L.](#) experta en elearning y Moodle premium partner.

Experto en entornos educativos, experto en el uso de estándares educativos como demuestra la membresía a 1EdTech y su figura como co-chair del grupo europeo de LTI.

Experiencia contrastada en lenguajes diversos de programación (Java, PHP, HTML5, NodeJS, Python, etc.). Experto en computación en la nube con el certificado de AWS Solutions Architect.

Josep Ponsà Camps (Responsable de Experiencia de Usuario)

Especialista en experiencia de usuario con más de 15 años de experiencia en distintas organizaciones. Actualmente, miembro del equipo de Observación del eLinC (eLearning Innovation Center) de la UOC (Universitat Oberta de Catalunya).

Licenciado en Administración y Dirección de Empresas por la Universitat Ramon Llull. Ha trabajado para varias empresas del sector de la consultoría tecnológica con clientes del mundo universitario.

Socio fundador y CPO de [MyMedicEye](#), una APP que pretende empoderar a las personas para que puedan llevar un mejor control sobre su salud.

Profesor colaborador de la UOC en los estudios de Diseño y Multimedia, dinamizando laboratorios de prototipado y de herramientas de diseño.

Por cuenta propia, también ha participado como diseñador UX/UI en proyectos del sector salud y sector industrial.

M. Bel Palou Vives (Responsable de acompañamiento docente)

Miembro del equipo de Asesoramiento para el Diseño del Aprendizaje (ADA) del eLinC (eLearning Innovation Center) como experta pedagógica y metodológica en el diseño de aprendizaje virtual universitario. Actualmente trabajo asesorando a profesorado sobre diseño pedagógico de asignaturas y programas en la implementación del modelo Repte-Niu, la evaluación competencial o la virtualización de la evaluación.

También participo activamente en los proyectos relacionados con la incorporación de la perspectiva de género en la docencia, la implementación de portafolios a nivel de programas o el diseño y la implementación del aula UOC de Canvas, entre otros. Vinculada a la UOC desde 2009, con diferentes perfiles -como estudiante, tutora y colaboradora docente- y, desde 2016, como personal propio.

Máster en Educación y TIC por la Universitat Oberta de Catalunya. Licenciada en Psicología por la Universidad Autónoma de Barcelona. He trabajado como formadora presencial y virtual, asesora y responsable de formación por empresas, así como en el ámbito de la gestión cultural y el envejecimiento activo.

Javier Ronda (Responsable de marca y diseño)

Profesional en e-learning con más de 8 años de experiencia en diseño gráfico y usabilidad, especializado en la creación de contenidos y productos e-learning gamificados. Actualmente, se desempeña como Elearning Content Lead en [3ipunt Solucions Informàtiques, S.L.](#), liderando proyectos educativos en línea.

En su etapa como Director de Contenidos E-learning, Product Manager e I+D en Inserver E-learning Factory, SL, se destacó por la creación de productos gamificados innovadores, como el "Game of Diversity" para BBVA y un programa de formación en liderazgo para Repsol. Además, desarrolló metodologías y conservación de conocimientos para proyectos de subestación eléctrica en Red Eléctrica España, y diseñó formación e-learning sobre fake news, FAD y Google.

Antes de eso, trabajó como Diseñador UI/UX Senior en Aderal Branding, donde contribuyó al diseño digital en proyectos para empresas como Ibermutuamur, Sanhua y HM Hospitals.

Su formación incluye una FCT en Diseño Digital en 2013 y un Master en Dirección de Arte en 2019, que complementan su experiencia y habilidades en el campo del diseño y la educación en línea. J.R.C. se destaca por su capacidad para crear experiencias de aprendizaje atractivas y efectivas mediante el uso de técnicas gamificadas y diseño gráfico centrado en el usuario.

Raúl Solana (Responsable de desarrollo web)

Desarrollador web con más de 20 años de experiencia, actualmente especializado en desarrollo frontend, tanto maquetación y scripting más tradicional como desarrollos más modernos basados en librerías declarativas como React, Vue o AngularJS. A nivel de backend amplia experiencia en entornos LAMP.

Ha trabajado con los principales CMS del mercado (WordPress, Drupal, Joomla y Moodle). En el que lleva más años trabajando y demostrando ser experto es WordPress tanto a nivel de desarrollo de themes como de plugins.

Apasionado con la animación y el desarrollo de videojuegos, usando HTML5 con el framework Phaser.js y Unity.

