

CUIEET

Gijón

**Gijón,
25, 26 y 27 de
junio 2018**

XXVI Congreso Universitario de Innovación Educativa en las Enseñanzas Técnicas

Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón

LIBRO DE ACTAS



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo



LIBRO DE ACTAS DEL
XXVI Congreso Universitario de Innovación Educativa
En las Enseñanzas Técnicas
25-27 de junio de 2018
Escuela Politécnica de Ingeniería de Gijón
UNIVERSIDAD DE OVIEDO

© Universidad de Oviedo, 2018

ISBN: 978-84-17445-02-7

DL: AS 1893-2018

La importancia de las empresas como patrocinadores de los laboratorios de fabricación (Fab Labs)	1
La formación dual universitaria en el Grado en Ingeniería en Automoción de la IUE-EUI de Vitoria-Gasteiz. Requisitos de calidad	12
Prácticas formativas en la UPV: objetivo estratégico	24
Elaboración de <i>audioslides</i> para apoyo a la enseñanza en inglés en los grados bilingües	36
<i>Effect of Industry 4.0 on education systems: an outlook</i>	43
Uso de simuladores y herramientas de programación para facilitar la comprensión de la operación de los sistemas eléctricos	55
Aplicación de ejercicios resueltos de ingeniería del terreno con recursos de acceso libre para teléfonos móviles y tabletas electrónicas	67
<i>Proposal to determine learning styles in the classroom</i>	77
La soledad de los Millennials ricos en la EPI de Gijón	84
Mejora de la calidad de la formación postgraduada en ortodoncia de la Universidad de Oviedo	96
El plagio entre el alumnado universitario: un caso exploratorio	106
Competencias necesarias en el ejercicio de la profesión de Ingeniería Informática: experimento sobre la percepción de los estudiantes	116
El proyecto <i>Flying Challenge</i> , una experiencia de interconexión universidad-empresa utilizando mentoría entre iguales	127
Formación en ingeniería con la colaboración activa del entorno universitario	134
“Emprende en verde”. Proyecto de innovación docente de fomento del emprendimiento en el ámbito de las Ingenierías Agrarias	146
Competencia transversal de trabajo en equipo: evaluación en las enseñanzas técnicas	158
<i>Introducing sustainability in a software engineering curriculum through requirements engineering</i>	167

Índice de ponencias

Percepción de las competencias transversales de los alumnos con docencia en el área de producción vegetal	176
Experiencia de aprendizaje basado en proyectos con alumnos Erasmus	186
Elaboración de un juego de mesa para la adquisición de habilidades directivas en logística	198
Proyecto IMAI - innovación en la materia de acondicionamiento e instalaciones. Plan BIM	210
<i>BIM development of an industrial project in the context of a collaborative End of Degree Project</i>	221
Desarrollo de un sistema de detección de incendios mediante drones: un caso de aprendizaje basado en proyectos en el marco de un proyecto coordinado en un Máster Universitario en Ingeniería Informática	231
Algunas propuestas metodológicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en ingeniería	243
Riesgos psicosociales del docente universitario	255
<i>Face2Face</i> una actividad para la orientación profesional	267
Trabajo fin de grado. Una visión crítica	276
Gamificaci en el aula: “ <i>Escape Room</i> ” en tutorías grupales	284
Una evolución natural hacia la aplicación del aprendizaje basado en diseños en las asignaturas de la mención de sistemas electrónicos del Grado en Ingeniería en Tecnologías y Servicios de Telecomunicación. Una experiencia docente desde la EPI de Gijón	296
Propuesta para compartir escenarios docentes a través de <i>visual thinking</i> . Bases de la termografía, equipos electromédicos termo-gráficos y su aplicación en salud	308
EMC: aspectos prácticos en el ámbito docente	316
Habilidades sociales en la ingeniería	327
Aprendizaje orientado a proyectos integradores y perfeccionamiento del trabajo en equipo caso - Máster Erasmus Mundus en Ingeniería Mecatrónica	339

Tendencias en la innovación docente en enseñanzas técnicas: análisis y propuesta de mejoras para la asignatura Mecánica de Fluidos	349
Diseño y puesta en marcha de una práctica docente basada en recuperación de energía térmica mediante dispositivos termoeléctricos	361
Caso de estudio en el procedimiento de un grupo de estudiantes cuando se aplica Evaluación Formativa en diferentes materias de un Grado de Ingeniería	373
Visionado de vídeos como actividad formativa alternativa a los experimentos reales	385
Utilización de vídeos <i>screencast</i> para la mejora del aprendizaje de teoría de circuitos en grados de ingeniería	394
La invasión de los garbanzos	406
Evolución del sistema de gestión de prácticas eTUTOR entre los años 2010 y 2017	418
Implementación de juegos educativos en la enseñanza de química en los grados de ingeniería	430
Trabajando interactivamente con series de Fourier y trigonométricas	439
Aproximación de las inteligencias múltiples en ingeniería industrial hacia una ingeniería inteligente	450
Cooperando mayor satisfacción. Experiencias de dinámicas cooperativas en 1 ^{er} curso de ingeniería en el área de expresión gráfica.	461
Cognición a través de casos en el área de Acondicionamiento e Instalaciones de la E.T.S. de Arquitectura de Valladolid	473
Un instrumento para explorar las actitudes hacia la informática en estudiantes de matemáticas	482
La metodología <i>contest-based approach</i> en STEM: modelización de datos meteorológicos	493
Técnicas de gamificación en ingeniería electrónica	505
El reto del aprendizaje basado en proyectos para trabajar en competencias transversales. aplicación a asignaturas de electrónica en la ETSID de la UPV	521

Dibujo asistido por ordenador, sí, pero con conocimiento de geometría	534
Introduciendo la infraestructura verde y los sistemas de drenaje sostenible en los estudios de grado y postgrado en ingeniería	547
Aprendizaje colaborativo en Teoría de Estructuras	559
Modelo de evaluación y seguimiento de los trabajos fin de grado (TFG) y trabajos fin de máster (TFM) tutorizados en el área de Ingeniería de los Procesos de Fabricación	567
El Taller de Diseño como núcleo de innovación docente y eje de adquisición de competencias en la formación del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos	579
Diseño y evaluación de un laboratorio virtual para visualizar en 3D el gradiente y la derivada direccional en un campo escalar bidimensional	588
La ludificación como herramienta de motivación en la asignatura bilingüe <i>Waves and Electromagnetism</i>	600
Gamificación en la impartición de Cálculo de Estructuras	612
Análisis de las actitudes visuales y verbales de alumnos noveles de Grado de Ingeniería en la Universidad Politécnica de Cartagena	621
Diseño curricular del Programa de Ingeniería Mecánica de la Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín, Colombia	633
Evaluación significativa de prácticas de laboratorio: portfolios <i>versus</i> prueba final objetiva	644
Introducción de la Cultura Científica en Grados de Ingeniería	658
Detección de errores conceptuales en Matemáticas de los alumnos del grado en Ingeniería Informática del Software en su primer año de carrera.	665
Rúbrica de evaluación en un laboratorio de Ingeniería Química	676
Factores explicativos de la elección de grados en el área agroalimentaria	686
Diseño de una actividad para el desarrollo y evaluación de competencias transversales en el ámbito de la Teoría de Máquinas y Mecanismos	696

Necesitamos “engineers”. Programa para el desarrollo de las competencias de una ingeniera	708
Estudio de la Implantación de Competencias dentro del marco europeo: revisión prospectiva en las enseñanzas técnicas de la Universidad de Oviedo	718
Sostenibilidad e Ingeniería Industrial: estrategias para integrar la ética en los programas de formación	730
Una experiencia en proyectos europeos de ambito educativo	743
Modelos didácticos de Goma-EVA para visualizar conceptos y detalles en la enseñanza de estructuras metálicas	750
<i>Introduction to the Fluid Dynamics of Biological Flows. Innovation project using the CFD simulation of the lung air flow.</i>	762
Aprendizaje activo y cooperativo en el Area de Informática Industrial	772
Aprender en el contexto de la empresa	784
Valoración por las empresas de las competencias en las prácticas realizadas por alumnos de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño	792
Sinergia bidireccional universidad-empresa. Caso de estudio: Aula Universitaria de Arquitectura	804
Nuevas técnicas metodologías para el fomento de habilidades transversales y transferencia del conocimiento en universitarios	815
Formación en competencias socialmente responsables en la Universidad de Oviedo	823
Competencias transversales en la asignatura Tecnología Medioambiental	833
Actividad sobre la competencia emprendedora introduciendo <i>Lean Startup</i> en un grado de ingeniería	842
Evaluación de la competencia transversal ‘Comunicación Efectiva’ mediante presentaciones en vídeo	854
Dinamización del aprendizaje de VHDL a través del aprendizaje basado en proyectos en una asignatura de máster	863
Proyecto Solar-F. Desarrollo de un prototipo de seguidor solar	875

Definición de tareas de aprendizaje basado en proyecto colaborativo para Ingeniería Mecatrónica	883
La investigación-acción participativa como herramienta de responsabilidad social universitaria	895
Implantación del Programa de Mentorías entre iguales MENTOR EPIGIJON	907
De Orienta a Mentor	919
Sello RIME de calidad de la función orientadora. Poniendo en valor la acción tutorial	931
Establecimiento de una relación productiva doctorando/supervisor: expectativas, roles y relación	943
Análisis de singularidades en transformaciones trifásicas, empleando una plataforma educativa para ingeniería	953
El cuadro de mandos como entorno educacional	961
DIBUTECH: plataforma web interactiva para la resolución de ejercicios gráficos en Ingeniería	975
Alumnos más participativos con el uso de herramientas de gamificación y colaboración	985
Utilización de prensa <i>online</i> , Campus Virtual y dispositivos móviles para el aprendizaje y aplicación de conceptos económico-empresariales en estudiantes de ingeniería	997
El rol de la práctica de campo en la clase inversa. Caso práctico sobre el diseño de productos para la <i>smartcity</i> en el contexto del Jardín del Túria	1008
Desarrollo de competencias transversales en ingeniería con el inglés como lengua vehicular y mejora de la participación con aprovechamiento en clase.	1019
Experiencia de desarrollo y evaluación de prácticas utilizando TIC	1031
Diseño e implementación de una herramienta de coordinación de los títulos que se imparten en la Escuela de Ingenierías Industriales	1042
<i>Framework for the analysis of students association' interests & voices</i>	1054

Mejora continua en el proceso de internacionalización de la ETS de Ingeniería y Diseño Industrial (ETSIDI) de la Universidad Politécnica de Madrid (UPM)	1066
Calidad del empleo de la/os egresada/os de Arquitectura Técnica de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) en el período 2005-13: diferencias de género	1076
<i>Student's cognitive style towards innovation. A pilot study at ETSIDI-UPM</i>	1087
Optimización del proceso creativo en el aula: entrenamiento de la actitud creadora para reducir la complejidad multidimensional del pensamiento creativo en el equipo	1091
La formación específica en competencias transversales como contenido integrado en el plan docente	1096
Los alumnos deciden: Edublog de la asignatura Estadística	1102
La necesidad de la eficiencia energética en las infraestructuras universitarias	1106
<i>Learning by engineering: del Lean Manufacturing a la Industria 4.0</i>	1110
Prácticas de laboratorio avanzado en últimos cursos de grado	1114
Propuesta de actividad de aprendizaje colaborativo en una asignatura de máster universitario	1118
Mejora de la praxis docente mediante la inclusión de actividades para el desarrollo de las capacidades metacognitivas de los estudiantes	1122
Factores curriculares y evolución tecnológica que inciden en la resolución de sistemas de ecuaciones lineales	1126
Ética y sostenibilidad: buscando hueco en los planes de estudios	1130
Descripción de una experiencia con el uso de las TICs basada en el uso de videos explicativos y cuestionarios para una mejor comprensión de las prácticas de Física de Ingeniería Industrial	1134
Banco de ensayos para instalaciones de autoconsumo fotovoltaico aisladas y/o conectadas a red	1144
Diseño de mini-videos y mini-audios esenciales para el seguimiento óptimo de las asignaturas y la prevención de su abandono	1148

Aplicación interactiva <i>online</i> para el aprendizaje del fenómeno del pandeo en elementos metálicos sometidos a compresión simple	1152
Evaluación continua, compartida y progresiva aplicada al Grado de Ingeniería. Caso de estudio	1157
Diseño e implantación sistemática de evocaciones y de evaluación por rúbricas en Ingeniería Gráfica por medio de herramientas TIC	1163
Asignaturas de nivelación en Master de Ingeniería Mecatrónica. Ejemplo de Electrónica	1171
La competencia de responsabilidad	1183
MediaLab: nueva formación tecnológica y humanística en la Universidad de Oviedo	1196
Mejora de la calidad de los TFG en grados de ingeniería	1200
Desarrollo de competencias profesionales en las prácticas de laboratorio/taller	1204
La enseñanza de Estadística Aplicada en el Grado de Ingeniería Forestal: para y por ingenieros	1214
La redacción de informes técnicos y periciales como formación transversal en ingeniería	1225
BEE A DOER – Emprendiendo y aprendiendo impresión 3D	1230
Propuesta de curso NOOC: Iniciación a la química para titulaciones de ingeniería	1237
<i>Two-Storey building model for testing some vibration mitigation devices</i>	1241
Plataforma Web para el entrenamiento de las presentaciones orales del Trabajo Fin de Grado (TFG)	1245
Aprendizaje competencial efectivo mediante las prácticas del laboratorio de las asignaturas del área de Mecánica de Fluidos de los estudios de Grado y Máster de Ingeniería Industrial de la Escuela de Ingeniería de Bilbao	1249
Fabricación y caracterización de materiales compuestos. <i>Composite Materials: manufacturing and characterization</i>	1256

Desarrollo de competencias transversales en grados de ingeniería industrial mediante metodologías activas de enseñanza-aprendizaje basadas en el <i>mentoring</i> y ABP	1264
Planificación de prácticas de laboratorio basadas en un amplificador de radiofrecuencia de bajo coste orientadas a la enseñanza de asignaturas de Electrónica de Comunicaciones	1276
Orientación universitaria de estudiantes de ingeniería. Plan de acción tutorial de la Escuela Politécnica superior de Jaén (PAT-EPSJ)	1280
Experiencia innovadora en “las ciencias de la naturaleza de educación infantil”	1284
Actividad práctica de diseño para la fabricación asistida con CATIA: Doblado de chapa metálica	1290
La investigación como parte del proceso educativo de la enseñanza superior	1294
Aprendizaje Orientado a Proyectos en el diseño de sistemas mecánicos	1298
Evaluación del déficit de atención en niños mediante el análisis de tiempos de respuesta	1302
Desarrollo de proyectos didácticos para adquirir competencias transversales	1308
Competencias genéricas percibidas por los alumnos con formación en producción vegetal	1312
Enseñanza grupal. Estudio por casos de empresas Valencianas	1318
Implicación del alumnado en el proceso de aprendizaje mediante Trabajos Fin de Grado/Máster en Ingeniería de Telecomunicación	1322
<i>An example of company-university cooperation: Mathematical modeling and numerical simulation of heat dissipation in led bulbs</i>	1326
Aprendizaje centrado en el proyecto de estructuras adaptados a la enseñanza universitaria	1331
Nuevo enfoque pedagógico en la formación del perfil profesional para el desarrollo de proyectos de automatización industrial a través de un concepto de integración total	1335
Convenios de cooperación educativa en el ámbito náutico: universidad- empresa	1339

Índice de ponencias

Sinergia bidireccional universidad-empresa. Caso de estudio: proyecto de investigación ERGONUI-TME	1344
Estudio comparativo entre estudiantes de ingeniería de la Universidad de León mediante el <i>test Force Concept Inventory</i>	1350
Innovación para el desarrollo de nueva propuesta de máster semipresencial en prevención de riesgos laborales	1354
El círculo de Mohr y la innovación docente en educación superior	1359



MediaLab: Nueva formación tecnológica y humanística en la Universidad de Oviedo

Ramón Rubio-García^a, Marián García-Prieto^a,

^aDepartamento de Construcción e Ingeniería de Fabricación, Universidad de Oviedo, rrubio@uniovi.es

^bAmpliación de datos sobre los autores (procedencia, mail...) y ^cAmpliación de datos sobre los autores (procedencia, mail...).

Abstract

Medialabs are creative spaces for digital, innovative and collaborative projects. There is no singular concrete definition and that is why they are found in different fields such as design, journalism, architecture, digital arts, new technologies and engineering. This paper describes the setting up of medialab in the University of Oviedo. It has been inspired by established medialabs: MIT, Amsterdam, Helsinki and Salamanca among others. Its aim is to improve student training and it consists of three layers : technology, design and business/social values. Our purpose is to promote fourth generation technologies (technology layer), using them in hybrid projects (design layer) in a market-oriented way (value layer). The University of Oviedo medialab has been set up in 2018 in collaboration with Gijon City Council.

Keywords: Medialab, technology, design, entrepreneurship

Resumen

Los medialabs son espacios de creatividad, de creación de proyectos digitales, innovadores y colaborativos. Sin una definición concreta y cerrada, albergan alrededor de todo el mundo campos como el periodismo, diseño, arte digital, arquitectura, las nuevas tecnologías o la ingeniería. En esta comunicación se describe la creación de un Medialab en la Universidad de Oviedo, que toma elementos característicos del Medialab del MIT, Amsterdam, Helsinki y Salamanca entre otros. Con el objetivo de mejorar la formación de los estudiantes, se construye sobre tres capas: tecnología, diseño y valor. Se quiere dar a conocer

26 Congreso Universitario de Innovación Educativa en las Enseñanzas Técnicas (2018)

las nuevas tecnologías de la industria 4.0 (capa tecnología) utilizándolas en proyectos híbridos (capa de diseño) con una orientación de mercado (capa de valor). El Medialab de la Universidad de Oviedo se constituyó en 2018 como una cátedra de colaboración con el Ayuntamiento de Gijón.

Palabras clave: *Medialab, tecnología, diseño, emprendimiento*

Introducción, Justificación y Objetivos

Todos los días se oyen y ven noticias en los medios de comunicación sobre extraordinarias aplicaciones de nuevas tecnologías. Ya no nos sorprenden conceptos como: big data, drones, impresoras 3d, inteligencia artificial o internet de las cosas. Conceptos que se materializan en multitud de artefactos, relaciones virtuales o nuevos servicios que nos rodean.

Los profesionales de ahora y del futuro, deben conocer las tecnologías que utilizan y no verlas como simples cajas negras que dan ciertos resultados que por deformación, pueden dejar de tener un visión crítica sobre ellos. Si bien el objetivo formativo puede parecer claro, su implementación no es sencilla. Los planes de estudio están regidos por normas que no permiten una adecuación flexible.

Inspirados por el trabajo similar que viene realizando el MIT desde hace más de treinta años, se describe a continuación un planteamiento docente diferente que forme no sólo en tecnologías, sino en habilidades transversales y con una clara visión de mercado.

Trabajos Relacionados

En España hay documentados ocho medialabs (aunque la cifra puede variar debido al uso ambiguo de la palabra lo que hace difícil identificar), que nacen de iniciativas municipales y universidades públicas y privadas.

El más conocido es el Medialab Prado, creado en el año 2002 por el Ayuntamiento de Madrid. Está concebido como laboratorio ciudadano de producción, investigación y difusión para explorar las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales. Existen dos medialabs en universidades públicas: Salamanca y Granada.

Medialab USAL: El medialab depende del Servicio de Producción e Innovación Digital que a su vez, depende del Vicerrectorado de Promoción y Coordinación. Se ocupan de cuatro líneas de trabajo: Experimentación digital, innovación Educativa, espacio de creatividad e innovación social.

MediaLab UGR: Se concibe como un espacio de encuentro para el análisis, investigación y difusión de las posibilidades que las tecnologías digitales generan en la cultura y en la sociedad en general. Cuenta en la actualidad con tres líneas prioritarias de trabajo: Sociedad Digital, Humanidades Digitales y Ciencia Digital.

26 Congreso Universitario de Innovación Educativa en las Enseñanzas Técnicas (2018)

Aunque los medialabs universitarios pretenden, por un lado, servir de nexo entre la sociedad y la academia, convirtiéndose en un espacio de cocreación y colaboración ciudadana (Romero-Frías, 2017), las actividades desarrolladas en cada uno confirma la dificultad que hay en concretar una definición de medialab a nivel nacional, aunque sí se puede hacer una clasificación en base a su orientación.

Experimentación / Trabajo Desarrollado

El MediaLab plantea tres capas fundamentales de trabajo: tecnología, diseño y valor.

TECNOLOGÍA: Como adelantamos, uno de los objetivos es adentrarse en las nuevas tecnologías. Así, MediaLab pone a disposición de toda la comunidad universitaria nuevas tecnologías y conocimiento para creación de prototipos, internet de las cosas, drones, electrónica, realidad virtual y cualquier nueva tecnología que ofrezca ventajas a la ciudadanía, con una aplicación multidisciplinar.

DISEÑO: El MediaLab estará formado por líneas de trabajo alineadas con la estrategia regional para una especialización inteligente: Asturias RIS3. Cada línea de trabajo estará dirigida por un profesor universitario y gestionará personal y equipamiento para llevar a cabo proyectos dentro de cada línea. El desarrollo de los proyectos en las líneas de trabajo se realiza con metodologías ágiles y design thinking. Todo el personal de cada línea de trabajo recibirá formación en tres campos: diseño, comunicación y humanidades. Esta formación será impartida por personal del MediaLab y la propia Universidad de Oviedo. MediaLab nace con cuatro líneas de trabajo: *Destinos turísticos inteligentes*, *Naturalizando el diseño*, *Nanomateriales y sensores aplicados a la biomedicina e Ingeniería y envejecimiento* con dos o tres proyectos cada una ya en marcha.

VALOR DE LA IDEA: Las ideas generadas y exploradas en el medialab deben ponerse en valor, y la creación de una spin-off o la innovación social, sirven de estímulo para generar una emoción y motivación durante el aprendizaje que fije más competencias y destrezas en los alumnos.

MediaLab ofrece cinco espacios o formas de participación:

Bits & Átomos: El laboratorio de prototipado físico (átomos) y el digital (bits) está dotado de equipamiento que podrá ser utilizado bajo un sistema de gestión de tiempo.

Proyectos: Ligados a líneas de trabajo del MediaLab y bajo coordinación del profesor responsable.

Formación: Cursos, seminarios, diferentes actividades organizadas por el MediaLab.

Habilitadoras: Una forma de colaboración en la que se ofrecen conocimientos y habilidades a los miembros del MediaLab.

Mecenas: Apoyo económico al desarrollo de proyectos.

A estas formas de participación pueden acceder:

Estudiantes: De Universidad y de centros adscritos. Podrán reservar el uso de los talleres, participar en proyectos, bien como becarios o realizando su TFG/TFM y también podrán asistir a todos los cursos que se ofrezcan.

Profesor: Además del uso de talleres, participar en proyectos y formación, podrán ser habilitadores de conocimiento.

Escolares: A pesar de no ser universitarios, se les facilitará la participación en proyectos y podrán asistir a cursos.

Empresa: Podrán participar en proyectos, asistir a formación, ser habilitadoras y mecenas.

Ciudadanía: Podrán participar en proyectos y asistir a cursos de formación en dos formas de acceder al MediaLab: miembro y visitante.

Conclusiones

La creación de un medialab que aúne investigación, formación técnica y humanística, orientación al mercado por parte de la Universidad de Oviedo y con un apoyo extraordinario del Ayuntamiento de Gijón y la empresa municipal Impulsa, tiene como principal objetivo liderar una nueva orientación en la formación universitaria. El planteamiento se basa en tres capas: tecnología, con especial hincapié en la industria 4.0; diseño, con nuevas metodologías ágiles de trabajo y valor de mercado, con desarrollos de proyectos preparados para validarse en el mercado. MediaLab Uniovi se inspira en el MIT Media Lab con cuatro líneas de trabajo de investigación que hibridan campos de conocimiento y que utilizan nuevas tecnologías. El mayor o menor éxito de esta iniciativa lo iremos detallando en futuros congresos de innovación.

Referencias

Quintanilla M.A, Parselis, M., Sandrone, D., Lawler, D. (2017). Tecnologías entrañables. Los Libros de la Catarata; ISBN-13: 978-8490973134. Edición: 1 (17 de abril de 2017). 112 pp.

Cotec, (2016). Informe COTEC. Disponible en : <http://cotec.es/proyecto/informe-cotec-2016/>

Romero-Frías, E., Robinson-García, n., (2017), Laboratorios sociales en Universidades: Innovación e impacto en Medialab UGR. Comunicar, nº 51, v. XXV, 2017 | Revista Científica de Educomunicación | ISSN: 1134-3478; e-ISSN: 1988-3293