



Memoria final

Proyectos de Innovación Docente 2023-2024

1. Identificación del proyecto

Título:	Implantación de DIGCOMP en Centro Universitario
Programa:	PIEC (Programa de Innovación Estratégica de Centros)
Centro:	Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina

2. Coordinadores del proyecto

Coordinador	Martín Orna Carmona
Correo electrónico	morna@unizar.es
Departamento	
Centro	Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina

3. Resumen del proyecto

Las Competencias Digitales se trabajan, de forma más o menos intensa, en las diferentes actividades realizadas durante cualquier grado universitario, pero no se visibilizan explícitamente, al igual que ocurre con otras competencias transversales. En este proyecto, se desea crear un Mapa que evidencie el trabajo y adquisición de las Competencias Digitales en las diferentes asignaturas de los Grados que se imparten en la Escuela Universitaria Politécnica de La Almunia

(EUPLA). Como marco de referencia, se va a utilizar el Marco europeo de Competencia Digital DIGCOMP 2.1, que se estructura en 5 áreas, con 21 competencias. Tiene como origen un PIIDUZ_1 (Programa de Incentivación de la Innovación Docente en la UZ) realizado en 2021.

4. Participantes en el proyecto

Nombre y apellidos	Correo electrónico	Departamento	Centro
Ana Lucia Esteban Sanchez	anaeste@unizar.es		Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina
Angel Salesa Bordanaba	asalebor@unizar.es		Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina
Gerardo Sanz Enguita	cherraldin@unizar.es		Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina
Javier Perez Esteras	jperez@unizar.es		Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina
Javier Angel Borraz Mora	jborraz@unizar.es		Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina
Jose Luis Vicen Cruz	jlvicen@unizar.es		Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina
Luis Mariano Esteban Escaño	l mest@unizar.es		Escuela de Doctorado, Instituto Universitario de Investigación de Biocomputación y Física de Sistemas Complejos (BIFI), Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina
Maria Cristina Beloso Olave	mbeloso@unizar.es		Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina
María Etelvina Escorihuela Sahún	mescori@unizar.es		Escuela de Doctorado, Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina
Mónica Remacha Andrés	monicare@unizar.es		Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina
Rafael Ade Beltrán	rade@unizar.es		Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia de Doña Godina

5. Rellene, de forma esquemática, los siguientes campos a modo de ficha-resumen del proyecto

Otras fuentes de financiación sin detallar cuantía

Ninguna.

Tipo de proyecto (Experiencia, Estudio o Desarrollo)

Experiencia, estudio y desarrollo.

Contexto de aplicación/Público objetivo (titulación, curso...)

En este proyecto, se desea crear un Mapa que evidencie el trabajo y adquisición de las Competencias Digitales en las diferentes asignaturas de los todos los Grados que se imparten en la Escuela Universitaria Politécnica de La Almunia (EUPLA).

Los Grados son: Arquitectura Técnica, Ingeniería Civil, Ingeniería de Datos en procesos industriales, Ingeniería Mecatrónica e Ingeniería de Organización Industrial.

Curso académico en que se empezó a aplicar este proyecto

La formación y trabajo en competencias digitales en el marco DigComp, en esta línea de trabajo, se inició con el PIIDUZ_21_101 “Mapa de adquisición de Competencias Digitales”, coordinado por Ana Lucía Esteban.

Interés y oportunidad para la institución/titulación

La Competencia Digital no se encuentra definida con detalle en los Grados Universitarios. Socialmente, las Competencias Digitales son necesarias en múltiples contextos y, laboralmente, muchos puestos de trabajo requieren Competencias Digitales cada vez más especializadas. En estos momentos, ya existe una definición y estructuración de esta competencia, a nivel europeo: DIGCOMP 2.1 y debido a su extensión (21 competencias) merece un tratamiento individualizado, fuera de todo el grupo de competencias transversales. Aunque la Universidad está trabajando en la difusión de este marco DIGCOMP 2.1 (<https://www.rebiun.org/lineas-estrategicas/aprendizaje-investigacion/competencia-digital>), pensamos que falta difusión y formación entre el colectivo universitario (PDI y estudiantes) para visibilizar claramente su estructura y niveles de valoración.

En este proyecto, se pretende tener una información real del itinerario, trabajo y adquisición de las Competencias Digitales (DIGCOMP 2.1), en todas las asignaturas, de todas las titulaciones impartidas en la Escuela Universitaria Politécnica de La Almunia (EUPLA). De esta forma, se identifica qué competencias se trabajan cada curso, en las actividades que se realizan actualmente en las asignaturas, y en qué nivel, según valoración del profesorado implicado. De esta forma queda establecida la relación entre los grados ofertados en la EUPLA y la DIGCOMP 2.1.

Métodos/Técnicas/Actividades utilizadas

En el desarrollo del proyecto se han realizado diferentes actividades, utilizando Moodle para impartir formación al profesorado y para difundir el marco DigComp entre el estudiantado. También se ha utilizado Google Drive para compartir un

documento Excel, en la que se han recogido los datos de trabajo en competencias digitales en todas las asignaturas. El profesorado ha participado en este proyecto de forma voluntaria (95% de participación).

Por un lado, se ha impartido un taller dirigido al profesorado, dentro del Programa de Actividades de Grupos de Innovación del CIFICE:

- [Curso: 2324G01 Competencias Digitales. Identificación y visibilización en universidad \(edición EUPLA\) | Moodle-ADDUnizar](#)

Después de realizar el taller, se ha comunicado por correo electrónico información de este PIEC, proporcionando la información necesaria y solicitando la participación para completar el documento Excel DigComp. Finalizado el plazo de recogida de datos, se ha iniciado el análisis y tratamiento de datos. Finalmente, se ha creado un visualizador interactivo de datos con Power BI y se ha difundido entre todo el profesorado de la EUPLA.

Por otro lado, para difundir explícitamente el marco DigComp entre el estudiantado de la EUPLA, se ha repartido presencialmente el calendario de semestres con estructura DigComp y se ha publicado en diferentes cursos Moodle para su libre descarga, uso y distribución. Además, algunos de los participantes han publicado en Moodle la tabla de trabajo en competencias digitales (marco DigComp).

Tecnologías utilizadas

Para la organización y gestión de las actividades formativas, se ha trabajado en Moodle utilizando, entre otros, los siguientes elementos: etiquetas, encuesta, carpetas de recursos. También se han utilizado diversas herramientas ofimáticas (Excel, Word y PowerPoint), Google Drive y Cloud UniZar. Para el tratamiento de datos se ha utilizado Power BI. La solicitud de participación y difusión del informe interactivo Power BI se ha realizado por correo electrónico institucional.

Para la difusión DigComp al estudiantado también se ha utilizado Moodle para publicar recursos estáticos (principalmente documentos e imágenes).

La difusión del taller presencial se ha realizado a través del boletín de noticias i-unizar y también por correo electrónico institucional.

- EUPLA 29/09/2023: [Competencias Digitales. Identificación y visibilización en universidad \(unizar.es\)](#)

Tipo de innovación introducida: qué soluciones nuevas o creativas desarrolla

La principal innovación es el diseño de una metodología de implantación del marco DigComp en grados universitarios. En estos momentos, la definición y estructura DigComp no se visualiza en dichos grados, aunque sí se están trabajando ampliamente las competencias digitales. La realización de este proyecto permite, por un lado, difundir el marco DigComp entre la comunidad universitaria y, por otro lado, la metodología desarrollada para su implantación tiene como resultado la generación de evidencias de su nivel de adquisición en formato DigComp (5 áreas, 21 competencias). Esta información/trazabilidad se refleja en una tabla para cada grado, llamada Mapa de Competencias Digitales, que puede ser incluida en el CV de todos los egresados de la EUPLA.

Impacto del proyecto

El proyecto tiene doble impacto, por un lado, la difusión del marco europeo de competencias digitales entre profesorado y alumnado. Y, por otro, en la reflexión del trabajo en competencias digitales en todas las asignaturas, que va a repercutir positivamente en el profesorado, alumnado y procesos de enseñanza y aprendizaje.

El uso del marco común europeo, que se está imponiendo como un estándar a nivel europeo, se puede considerar como un indicador de calidad. El Mapa de Competencias Digitales pretende recoger información real del itinerario, nivel, trabajo y adquisición de las Competencias Digitales en cada asignatura, en cada curso y en cada grado.

La utilización de Power BI ha permitido crear un visualizador interactivo, con gran flexibilidad de uso, para crear informes con amplia variedad de filtros.

Características que lo hacen sostenible

El proyecto es sostenible, ya que la preparación del taller y sus materiales tiene su mayor carga de trabajo en la primera edición. Se pueden reutilizar en ediciones posteriores con pequeñas modificaciones para adaptarse al colectivo destinatario y a posibles actualizaciones del marco europeo.

La metodología diseñada para implantar DigComp se puede utilizar año tras año y sus materiales únicamente se actualizarán si se introducen cambios en los marcos europeos de competencias digitales.

Possible aplicación a otras áreas de conocimiento

Considerando la transversalidad de las competencias digitales en la actividad universitaria, consideramos que este proyecto es completamente transferible a

otras titulaciones de grado y máster, independientemente de que sean impartidas en Escuelas o en Facultades.

6. Contexto del proyecto

Necesidad a la que responde el proyecto, mejoras obtenidas respecto al estado del arte, conocimiento que se genera.

Este proyecto continúa el trabajo realizado en el PIIDUZ_21_101 “Mapa de adquisición de Competencias Digitales”, coordinado por Ana Lucía Esteban. En el que aplicó el primer diseño de metodología de implantación DigComp, en el Grado de Ingeniería de Organización Industrial. Los resultados conseguidos en ese proyecto, nos animaron a continuar y extender su implantación a todos los grados de la EUPLA.

Hemos detectado que hay mucho desconocimiento de estos marcos europeos e iniciativas, tanto por el ciudadano general como por el colectivo universitario. A través del taller, los materiales generados, los resultados y la difusión de este proyecto, se difunde el marco DigComp. Además, las evidencias generadas permiten al estudiantado su inclusión directa en su Curriculum Vitae, teniendo en cuenta las recomendaciones del perfil Europass de la Unión Europea.

7. Objetivos iniciales del proyecto

Qué se pretendía obtener cuando se solicitó el proyecto.

Este año se pretendía continuar con la difusión e implantación DigComp, en todos los grados de la EUPLA, continuando el proyecto anterior PIIDUZ_21_101 “Mapa de adquisición de Competencias Digitales”.

Se ha conseguido alta participación del profesorado (95%). Para el estudiantado se han realizado pequeñas actividades de difusión del marco DigComp, ya que es el marco que más le afecta de forma directa. Las tareas de formación hacia el alumnado no se han podido realizar como consecuencia de la extensión de los plazos de trabajo con el profesorado.

En el taller se han presentado los marcos europeos DigComp, DigCompEdu y DigCompOrg, junto con la adaptación de DigComp al contexto universitario español ([Marco de competencia digital para estudiantes de grado: adaptación de DIGCOMP \(repositoriorebun.org\)](http://Marco de competencia digital para estudiantes de grado: adaptación de DIGCOMP (repositoriorebun.org))). Además, se han proporcionado diferentes utilidades de evaluación ofrecidas en línea para diferentes marcos. De este modo, los asistentes a los talleres podrán reflexionar sobre su conocimiento y lagunas en competencias digitales. Finalmente, y con una orientación práctica y de autoreflexión, se ha proporcionado una plantilla Excel para identificar y registrar las áreas y competencias digitales trabajadas y a qué nivel, en una asignatura

concreta, con las actividades realizadas habitualmente. Todo ello dirigido a la visualización de estas competencias hacia el estudiantado y al análisis de su nivel dentro del contexto del correspondiente grado universitario.

Es decir, en cada asignatura, se pretende reflejar qué áreas, qué competencias digitales y en qué nivel se han trabajado. Cuyo resultado es un formato de visualización adaptado al marco europeo DigComp, que permite al estudiantado su inclusión directa en su *Curriculum Vitae*, teniendo en cuenta las recomendaciones del perfil Europass de la Unión Europea.

8. Métodos de estudio/experimentación y trabajo de campo

Métodos/técnicas utilizadas, características de la muestra, actividades realizadas por los estudiantes y el equipo, calendario de actividades.

Se ha impartido un taller dirigido a profesorado, dentro del Programa de Actividades de Grupos de Innovación del CIFICE:

- [Curso: 2324G01 Competencias Digitales. Identificación y visibilización en universidad \(edición EUPLA\) | Moodle-ADDUnizar](#)

Para ello, se han creado diferentes materiales:

- Presentaciones para el taller
- Encuesta de nivel inicial para el taller
- Libro Excel para recoger valoración de DigComp trabajadas en asignaturas
- Calendario académico de semestres con estructura DigComp

En el taller impartido se ha proporcionado una visión general de los diferentes marcos europeos: DigComp, DigCompEdu y DigCompOrg. Conociendo sus objetivos, vinculaciones, estructura, herramientas de evaluación y casos de aplicación. En la parte más práctica, se ha aplicado la metodología diseñada para detectar las competencias digitales trabajadas en las asignaturas y se ha difundido la adaptación DigComp al contexto universitario realizado por la CRUE-Rebiun y se han utilizado algunos de sus materiales: [MARCO DE COMPETENCIA DIGITAL PARA ESTUDIANTES DE GRADO: ADAPTACIÓN DE DIGCOMP \(Rebiun 2016\)](#) y [COMPETENCIAS DIGITALES. Infografía DIGCOMP 2.0 \(Rebiun, 2017\)](#)

La participación en los talleres ha sido relativamente escasa, ya que se ha ofertado a todo el profesorado de la EUPLA y sólo hubo 16 asistentes. Aunque finalmente la participación ha superado el 90%, gracias a la insistencia del coordinador y a la ampliación de plazos en la fase de recogida de datos.

Antes de iniciar el taller, los participantes han realizado la encuesta inicial voluntariamente, para saber el nivel de conocimiento de marcos europeos de competencias digitales e iniciativas nacionales relacionadas con estos marcos.

Durante la realización del taller, los participantes han reflexionado sobre dichas competencias digitales. Finalmente han llenado una plantilla Excel, reflejando el nivel de trabajo en competencias digitales Digcomp en una de sus asignaturas, según baremo definido en la adaptación DigComp al contexto universitario español

([IIIPE Linea2_2016 Marco de competencia digital para estudiantes de grado adaptacion \(repositoriorebiun.org\)](http://IIIPE Linea2_2016 Marco de competencia digital para estudiantes de grado adaptacion (repositoriorebiun.org))). Se han mostrado diferentes ejemplos de visualización de estos resultados en cursos Moodle de algunas asignaturas y actividades.

La siguiente imagen muestra uno de los resultados publicados en una asignatura:

Competencias digitales, DIGCOMP:

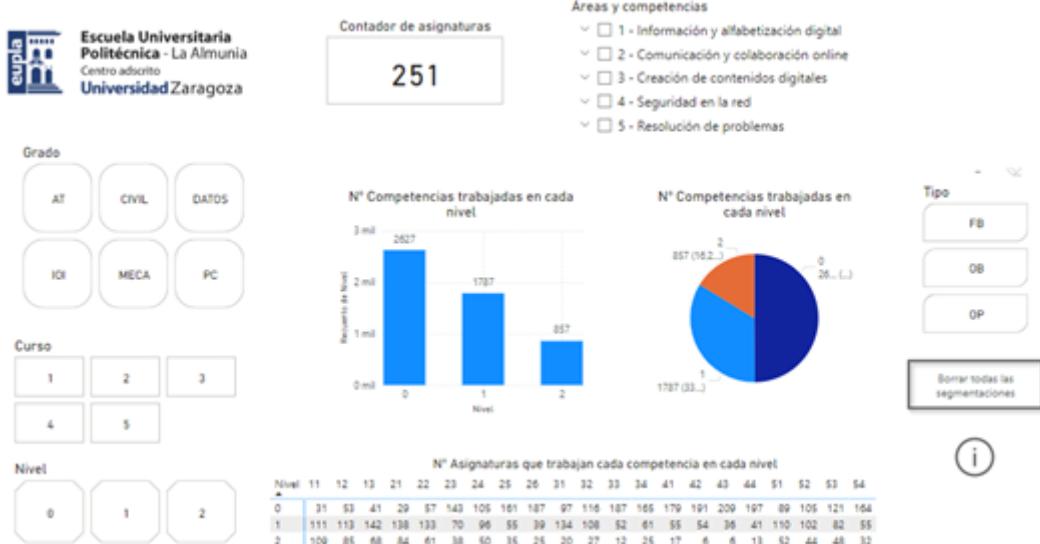
Código		Tipo	Asignatura		Actividades realizadas y software utilizado															
29522	OB		Bases de datos relacionales y no relacionales		Cuestionarios, foros Diseñar Diagramas E-R para Bases de datos Relacionales Programación SQL Software: Visual-paradigm, PostgreSQL, Moodle, ChatGPT, Copilot, Bard															
Información y alfabetización digital			Comunicación y colaboración online							Creación de contenidos digitales				Seguridad en la red				Resolución de problemas		
1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	3.1	3.2	3.3	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4
Medio	Inicial		Inicial		Inicial	Inicial											Inicial		Inicial	Inicial

Según *MARCO DE COMPETENCIA DIGITAL PARA ESTUDIANTES DE GRADO: ADAPTACIÓN DE DIGCOMP (Rebiun 2016)*

Después de realizar el taller, se ha comunicado por correo electrónico información de este PIEC, proporcionando la información necesaria y solicitando la participación para completar el documento Excel DigComp. Finalizado el plazo de recogida de datos, se ha iniciado el análisis y tratamiento de datos. Finalmente, se ha creado un visualizador interactivo de datos con Power BI y se ha difundido entre todo el profesorado de la EUPLA.

El visualizador de datos se puede consultar en

<https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiNzhkZGY1NjgtNjRkZS00NjQwLWJmZmItZTQzMGM1Y2U1MTg3IiwidCI6IjNmMjI3Z>



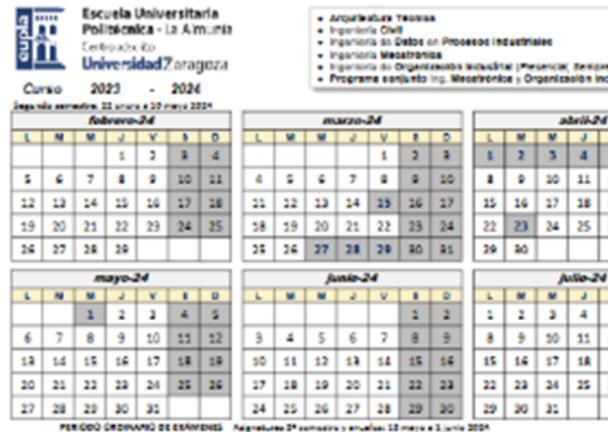
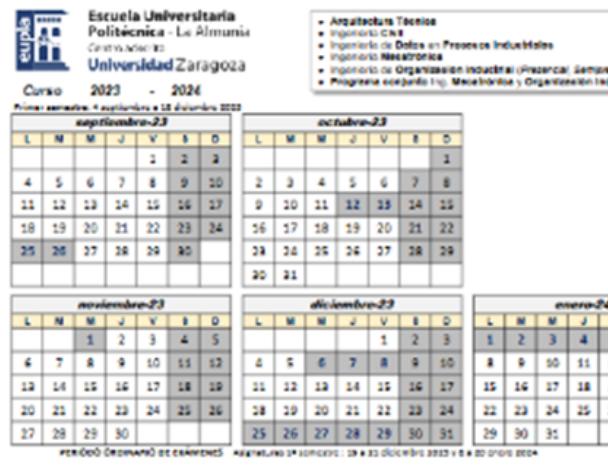
Además, se ha creado un breve manual de usuario disponible en

<https://cloud.unizar.es/index.php/s/m5GbKY3QDF63pZP>

Para difundir explícitamente el marco DigComp entre el estudiantado de la EUPLA, se ha repartido presencialmente el calendario de semestres con estructura DigComp (calendario de semestre en anverso y la estructura DigComp en reverso). Además, se ha publicado en diferentes cursos Moodle para su libre descarga, uso y distribución.



Calendario DigComp 23-24



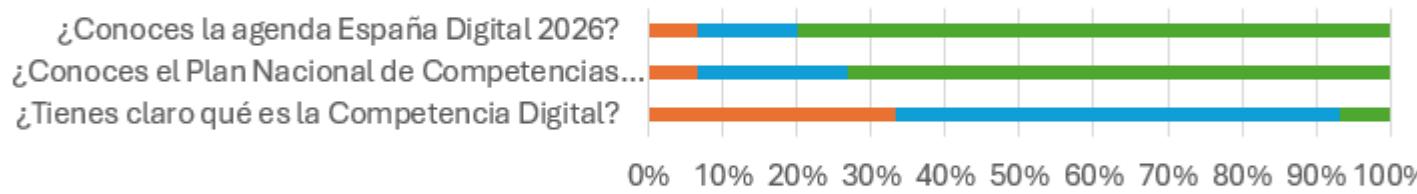
Anverso

La encuesta inicial del taller ha sido realizada por 15 participantes. Algunas de las preguntas y respuestas:

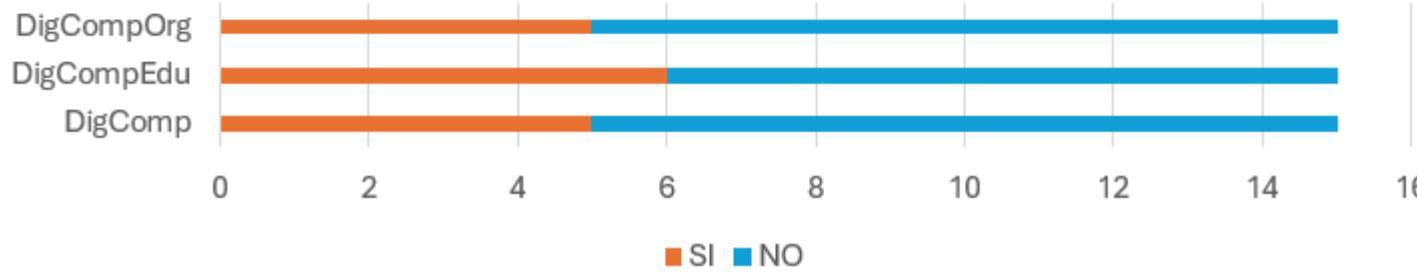
¿Cuál es tu opinión sobre la importancia de la Competencia Digital?



■ Sí ■ Más o menos ■ No



¿Conoces el Marco Europeo de Competencia Digital?



¿Utilizas herramientas/tecnologías de Competencia Digital en docencia?

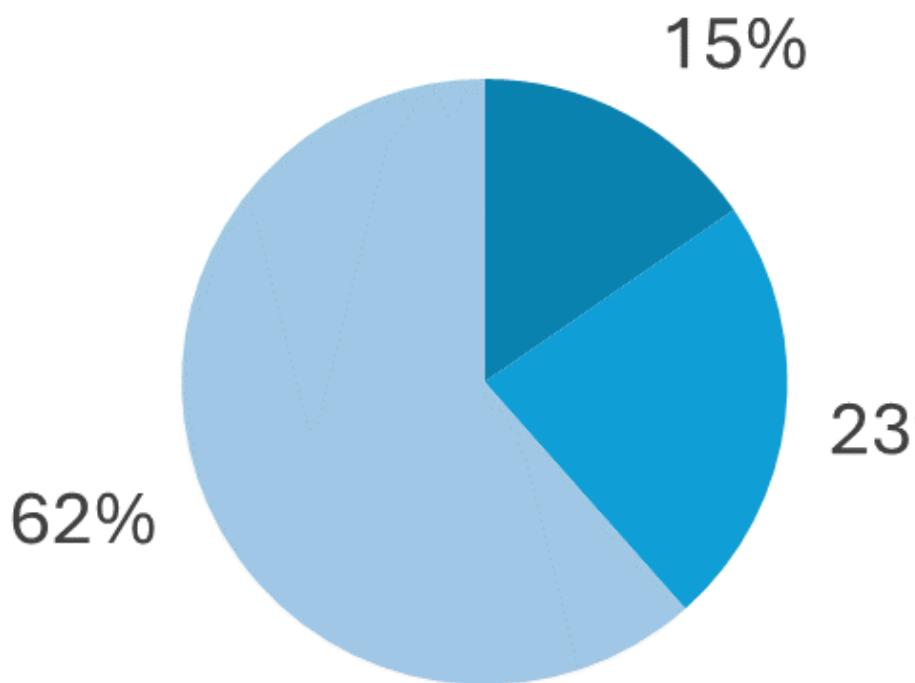


¿Consideras importante el uso de un baremo común para medir la Competencia Digital?



Sobre la encuesta de satisfacción (realizada por 13 participantes), al finalizar el taller, se muestran algunas de las preguntas y respuestas:

contenido del c



De las preguntas abiertas, las respuestas más significativas han sido:

De las preguntas abiertas, las respuestas más significativas han sido:

- **Indique los objetivos del curso que cree haber conseguido a través del mismo.**
- 1. Comprender las competencias digitales y reflexionar sobre cómo abordarlas y trabajarlas en el proceso educativo
- 2. Conocer qué son las Competencias Digitales y su marco de aplicación
- 3. Conocer las actuaciones sobre competencia digital
- 4. Conocer el entorno DigComp y su aplicabilidad
- 5. Saber dónde buscar información sobre competencias digitales
- 6. Conocer las competencias digitales en el marco de desarrollo europeo
- 7. Tener una idea general de lo que implica el desarrollo de competencias digitales

Indique los contenidos que le han resultado más relevantes por su utilidad e interés y explique por qué.

- 1. Conocer las Competencias Digitales aplicadas a la universidad para poder adaptar el planteamiento de las actividades planteadas en las asignaturas y así tener en cuenta la evaluación de dichas competencias
- 2. Los modelos españoles existentes
- 3. Páginas web de auto-reflexión o auto-evaluación y recursos online
- 4. Certificación de las competencias digitales
- 5. Las posibilidades de realizar más cursos que nos ayuden en este recorrido
- 6. Aplicación futura de la valoración de la competencia digital en la Universidad

Finalmente, los participantes han opinado sobre la formación recibida:



En resumen, analizando las respuestas de la encuesta inicial se observa que el profesorado participante sí considera bastante importante las competencias digitales y la mayoría utiliza competencias digitales en su práctica docente. Aunque menos de la mitad conocen los marcos europeos, la mayoría de ellos desconocen las diferentes iniciativas nacionales que promueven el uso de estos marcos en diferentes contextos. También es preocupante que la mitad de los asistentes no consideren importante disponer de un baremo común para medir estas competencias. Situación totalmente aceptada en el caso de las competencias lingüísticas.

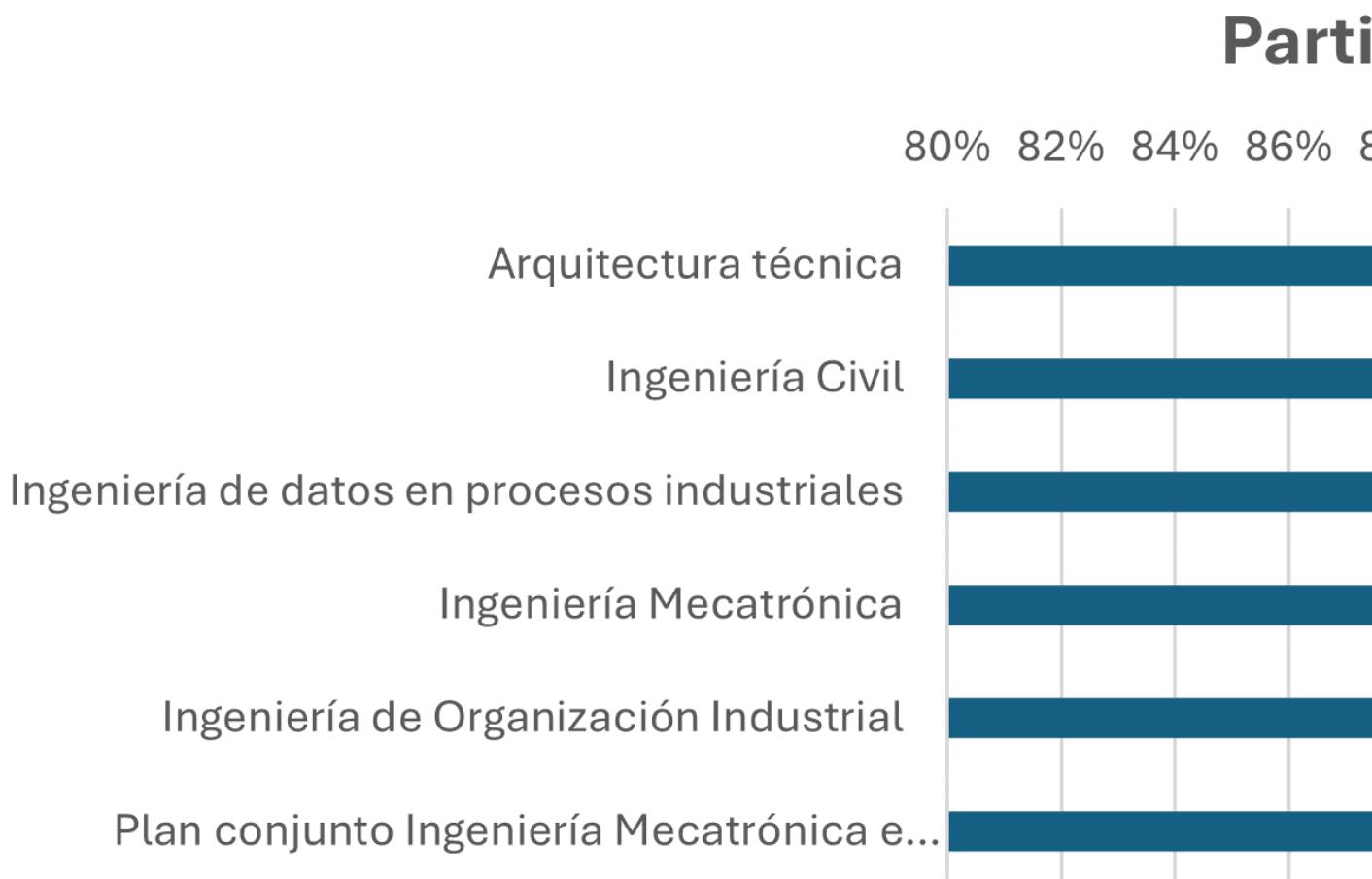
Finalmente, analizando las respuestas obtenidas en la encuesta de satisfacción, podemos considerar que los objetivos de los talleres se han conseguido

ampliamente, por lo que se continuará con este tipo de actividades formativas y de difusión.

Sobre la participación del profesorado, en la fase de recogida de datos, mostramos los resultados, contabilizando el número de asignaturas participantes en los diferentes grados. Algunas asignaturas se han eliminado por sus características especiales (Inglés B1, Trabajo Fin de Grado).

La participación ha sido muy alta, de un total de 251 asignaturas, sólo 9 de ellas no han participado. Es decir, se ha conseguido una participación del 96%.

Mostrado por grados, los índices de participación han sido: Arquitectura técnica (100%), Ingeniería Civil (100%), Ingeniería de datos en procesos industriales (90%), Ingeniería Mecatrónica (93%), Ingeniería de Organización Industrial (100%) y Plan conjunto Mecatrónica e Ingeniería de Organización Industrial (94%).



9. Conclusiones del proyecto

Conclusiones: lecciones aprendidas, impacto.

Consideramos que el objetivo principal del proyecto, sobre implantar DigComp en el Centro Universitario EUPLA sí se ha conseguido. Aunque, consideramos que es necesario hacer más formación sobre la metodología de implantación y sobre el marco DigComp, ya que se han detectado algunas respuestas discordes.

Además, sobre la difusión de los marcos de competencias digitales hacia el profesorado también se ha cumplido en su totalidad. Aunque hacia el alumnado sólo se han podido hacer pequeñas actividades de difusión.

Según las evidencias recogidas en los talleres realizados, también es necesario seguir con la difusión de los marcos europeos entre el profesorado. Es la primera barrera que se debe superar para conseguir su implantación en la práctica docente. Sobre todo, con el marco DigComp, ya que beneficia directamente al estudiantado y al sistema educativo. La metodología de implantación diseñada y aplicada permite identificar puntos de mejora relacionados con las competencias digitales en las asignaturas y, a corto plazo, se podrán diseñar procesos de mejora continua.

10. Continuidad y Expansión

Transferibilidad (que sirva como modelo para otros contextos),

Sostenibilidad (que pueda mantenerse por sí mismo), Difusión realizada .

El proyecto es completamente transferible a cualquier otro entorno educativo, ya que actualmente en todos se trabajan las competencias digitales.

El proyecto es sostenible. La preparación de la metodología de implantación, el taller y los materiales tiene su mayor carga de trabajo en la primera edición. Después, se necesitarán pequeñas modificaciones para adaptarse al colectivo destinatario. Las evidencias del trabajo en competencias digitales generadas, por la aplicación de la metodología diseñada, no requieren cambios año tras año, a no ser que haya cambios importantes en el desarrollo de las asignaturas.

Este proyecto es el inicio de la institucionalización del marco DigComp en los grados universitarios. En el futuro, estas evidencias generadas de trabajo y nivel en competencias, permitirán la creación de un certificado en competencias digitales para los egresados de los grados de la EUPLA.

11. Resultados del proyecto indicando si son acordes con los objetivos planteados en la propuesta y cómo se han comprobado

Método de evaluación, Resultados.

(1) Se han realizado reuniones para organizar la difusión, la formación y los materiales.

(2) Se han diseñado materiales de difusión DigComp para alumnado: calendario y evidencias de trabajo formato DigComp

(3) Se ha impartido un curso de formación al profesorado EUPLA:

iUNIZAR
Boletín diario informativo de la Universidad de Zaragoza

19/9/2023

CONGRESOS, CURSOS Y CONFERENCIAS

Competencias Digitales. Identificación y visibilización en universidad

La actividad, organizada por GEISERDigital, tendrá lugar el 29 de septiembre en el Aula M2.6 de la EUPLA

El viernes 29 de septiembre, organizado por el grupo de innovación docente GEISERDigital (Grupo para la Educación en la Interacción Segura, Eficiente y Responsable con el entorno Digital), tendrá lugar el taller «Competencias Digitales. Identificación y visibilización en universidad (edición EUPLA)» impartido por la profesora Ana Esteban (profesora titular de la Escuela Universitaria Politécnica de la Almunia).

En un mundo digital en constante evolución, GEISERDigital te invita a explorar los marcos europeos de competencia digital: DigComp y DigCompEdu. El taller te brindará la oportunidad de conocer herramientas, adquirir conocimientos y practicar habilidades que te ayudarán a comprender y desarrollar tu competencia digital, especialmente en el contexto universitario.

Esta actividad es el curso 2223G01 del grupo de Actividades de grupos de innovación docente.

Asistentes = 16

(4) Se ha creado el visualizador interactivo de datos con Power BI y se ha difundido entre todo el profesorado de la EUPLA. (<https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiNzhkZGY1NjgtNjRkZS00NjQwLWJmZmItZTQzMGM1Y2U1MTg3IiwidCI6IjNmMjI3Z>)



(5) Además, se ha creado un breve manual de usuario disponible en <https://cloud.unizar.es/index.php/s/m5GbKY3QDF63pZP>

