

CENTRO: ETS de Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación.

SUBDIRECCIÓN/VICERRECTORADO: Subdirección de Asuntos Económicos e Infraestructuras.

TÍTULO DEL PROYECTO: Medios audiovisuales y promoción 1.

RESUMEN (líneas generales del proyecto y competencias y habilidades a desarrollar):

- CG_03: Capacidad para expresarse correctamente de forma oral y escrita y transmitir información mediante documentos y exposiciones en público.
- CG_08: Capacidad de organización, planificación y de toma de decisiones.
- CG_11 Habilidades para la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- CG_13: Habilidades de aprendizaje con un alto grado de autonomía.
- CE_SI_06: Capacidad para desarrollar proyectos profesionales en el ámbito específico de las tecnologías de telecomunicaciones, en los que se debe sintetizar e integrar las competencias alcanzadas en el Plan de Estudios

RESPONSABLE DOCENTE QUE TUTORIZA EL PROYECTO:

Francisco Aznar Ballesta (Subdirector de Asuntos Económicos e Infraestructuras).

TAREAS A REALIZAR:

- Aprendizaje académico de habilidades transversales: de organización, trabajo en equipo, liderazgo, comunicación verbal y no verbal y destrezas técnicas multimedia.
- Aprendizaje realizado al participar en tareas para potenciar las actividades sociales de la Escuela, como las actividades de puertas abiertas y visitas, Aula y Semana de la Ciencia, conferencias, actos, congresos, grabación y edición multimedia.
- Aprendizaje académico en el área audiovisual.
- Aprendizaje realizado al participar en la creación, grabación y distribución de contenidos audiovisuales.
- Aprendizaje académico en habilidades de conservación del patrimonio cultural y tecnológico y en de la difusión de este patrimonio.
- Aprendizaje realizado al participar en las tareas de gestión y difusión de espacios singulares de la Escuela, por ejemplo, en el Museo de la Telecomunicaciones y en el Hogar Digital Accesible.
- Aprendizaje académico en el área informática y de comunicación.
- Aprendizaje realizado al participar en la generación de contenido en redes sociales de la Escuela.
- Aprendizaje a través de la participación en un laboratorio FabLab.
- Aprendizaje académico y colaborativo participando en colaboración con diferentes proyectos EELISA.

REQUISITOS:

Se valorará:

- Conocimientos básicos paquete Adobe: Photoshop, Premiere y Illustrator.
- Conocimientos básicos de edición de vídeo y tratamiento de imágenes.
- Conocimientos de redes sociales: Twitter, YouTube, LinkedIn, Instagram y TikTok.
- Conocimientos básicos de material audiovisual.
- Conocimientos de inglés B2.
- Conocimientos básicos Microsoft Office.
- Conocimientos básicos de la cultura maker, software básico de diseño asistido y herramientas de preparación de corte e impresión. Software básico de editores de Gcode para impresoras 3D y máquinas CNC.

№ DE HORAS: 275

DEDICACIÓN: 10 horas/semanales en horario de mañana.

FIRMA DEL SUBDIRECTOR/VICERRECTOR:

Madrid, a

de

de

Nombre de reconocimiento (DN); c=65, o=UNIVERSIDAD POLITECINCA DE MADRIO, que ERTIFICADO ELECTRONICO DE EMPLEADO PUBLICO, ou=ETSI SISTEMAS DE TELECOMUNICACIÓN, selabrumbre=IDCE5-7465-66466, sn=AZNAR BALLESTA, givenName=FRANCISCO, cn=AZNAF BALLESTA FRANCISCO: O NIV 7465-66466 Fecha: 2024.09.20 1 13663 9 40200*

(FIRMA)



CENTRO: ETS de Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación.

SUBDIRECCIÓN/VICERRECTORADO: Subdirección de Asuntos Económicos e Infraestructuras.

TÍTULO DEL PROYECTO: Medios audiovisuales y promoción 2.

RESUMEN (líneas generales del proyecto y competencias y habilidades a desarrollar):

- CG_03: Capacidad para expresarse correctamente de forma oral y escrita y transmitir información mediante documentos y exposiciones en público.
- CG_08: Capacidad de organización, planificación y de toma de decisiones.
- CG_11 Habilidades para la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- CG 13: Habilidades de aprendizaje con un alto grado de autonomía.
- CE_SI_06: Capacidad para desarrollar proyectos profesionales en el ámbito específico de las tecnologías de telecomunicaciones, en los que se debe sintetizar e integrar las competencias alcanzadas en el Plan de Estudios.

RESPONSABLE DOCENTE QUE TUTORIZA EL PROYECTO:

Francisco Aznar Ballesta (Subdirector de Asuntos Económicos e Infraestructuras).

TAREAS A REALIZAR:

- Aprendizaje académico de habilidades transversales: de organización, trabajo en equipo, liderazgo, comunicación verbal y no verbal y destrezas técnicas multimedia.
- Aprendizaje realizado al participar en tareas para potenciar las actividades sociales de la Escuela, como las actividades de puertas abiertas y visitas, Aula y Semana de la Ciencia, conferencias, actos, congresos, grabación y edición multimedia.
- Aprendizaje académico en el área audiovisual.
- Aprendizaje realizado al participar en la creación, grabación y distribución de contenidos audiovisuales.
- Aprendizaje académico en habilidades de conservación del patrimonio cultural y tecnológico y en de la difusión de este patrimonio.
- Aprendizaje realizado al participar en las tareas de gestión y difusión de espacios singulares de la Escuela,
 por ejemplo, en el Museo de la Telecomunicaciones y en el Hogar Digital Accesible.
- Aprendizaje académico en el área informática y de comunicación.
- Aprendizaje realizado al participar en la generación de contenido en redes sociales de la Escuela.
- Aprendizaje a través de la participación en un laboratorio FabLab.
- Aprendizaje académico y colaborativo participando en colaboración con diferentes proyectos EELISA.

REQUISITOS:

Se valorará:

- Conocimientos básicos paquete Adobe: Photoshop, Premiere y Illustrator.
- Conocimientos básicos de edición de vídeo y tratamiento de imágenes.
- Conocimientos de redes sociales: Twitter, YouTube, LinkedIn, Instagram y TikTok.
- Conocimientos básicos de material audiovisual.
- Conocimientos de inglés B2.
- Conocimientos básicos Microsoft Office.
- Conocimientos básicos de la cultura maker, software básico de diseño asistido y herramientas de preparación de corte e impresión. Software básico de editores de Gcode para impresoras 3D y máquinas CNC.

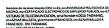
Nº DE HORAS: 275

DEDICACIÓN: 10 horas/semanales en horario de mañana.

FIRMA DEL SUBDIRECTOR/VICERRECTOR:

Madrid, a

de



(FIRMA)



CENTRO: ETS de Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación.

SUBDIRECCIÓN/VICERRECTORADO: Subdirección de Asuntos Económicos e Infraestructuras.

TÍTULO DEL PROYECTO: Medios audiovisuales y promoción 3.

RESUMEN (líneas generales del proyecto y competencias y habilidades a desarrollar):

- CG_03: Capacidad para expresarse correctamente de forma oral y escrita y transmitir información mediante documentos y exposiciones en público.
- CG 08: Capacidad de organización, planificación y de toma de decisiones.
- CG_11 Habilidades para la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- CG_13: Habilidades de aprendizaje con un alto grado de autonomía.
- CE_SI_06: Capacidad para desarrollar proyectos profesionales en el ámbito específico de las tecnologías de telecomunicaciones, en los que se debe sintetizar e integrar las competencias alcanzadas en el Plan de Estudios.

RESPONSABLE DOCENTE QUE TUTORIZA EL PROYECTO:

Francisco Aznar Ballesta (Subdirector de Asuntos Económicos e Infraestructuras).

TAREAS A REALIZAR:

- Aprendizaje académico de habilidades transversales: de organización, trabajo en equipo, liderazgo, comunicación verbal y no verbal y destrezas técnicas multimedia.
- Aprendizaje realizado al participar en tareas para potenciar las actividades sociales de la Escuela, como las actividades de puertas abiertas y visitas, Aula y Semana de la Ciencia, conferencias, actos, congresos, grabación y edición multimedia.
- Aprendizaje académico en el área audiovisual.
- Aprendizaje realizado al participar en la creación, grabación y distribución de contenidos audiovisuales.
- Aprendizaje académico en habilidades de conservación del patrimonio cultural y tecnológico y en de la difusión de este patrimonio.
- Aprendizaje realizado al participar en las tareas de gestión y difusión de espacios singulares de la Escuela,
 por ejemplo, en el Museo de la Telecomunicaciones y en el Hogar Digital Accesible.
- Aprendizaje académico en el área informática y de comunicación.
- Aprendizaje realizado al participar en la generación de contenido en redes sociales de la Escuela.
- Aprendizaje a través de la participación en un laboratorio FabLab.
- Aprendizaje académico y colaborativo participando en colaboración con diferentes proyectos EELISA.

REQUISITOS:

Se valorará:

- Conocimientos básicos paquete Adobe: Photoshop, Premiere y Illustrator.
- Conocimientos básicos de edición de vídeo y tratamiento de imágenes.
- Conocimientos de redes sociales: Twitter, YouTube, LinkedIn, Instagram y TikTok.
- Conocimientos básicos de material audiovisual.
- Conocimientos de inglés B2.
- Conocimientos básicos Microsoft Office.
- Conocimientos básicos de la cultura maker, software básico de diseño asistido y herramientas de preparación de corte e impresión. Software básico de editores de Gcode para impresoras 3D y máquinas CNC.

Nº DE HORAS: 275

DEDICACIÓN: 10 horas/semanales en horario de mañana.

FIRMA DEL SUBDIRECTOR/VICERRECTOR:

Madrid, a

de





CENTRO: ETS de Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación.

SUBDIRECCIÓN/VICERRECTORADO: Subdirección de Asuntos Económicos e Infraestructuras.

TÍTULO DEL PROYECTO: Medios audiovisuales y promoción 4.

RESUMEN (líneas generales del proyecto y competencias y habilidades a desarrollar):

- CG_03: Capacidad para expresarse correctamente de forma oral y escrita y transmitir información mediante documentos y exposiciones en público.
- CG_08: Capacidad de organización, planificación y de toma de decisiones.
- CG_11 Habilidades para la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.
- CG 13: Habilidades de aprendizaje con un alto grado de autonomía.
- CE_SI_06: Capacidad para desarrollar proyectos profesionales en el ámbito específico de las tecnologías de telecomunicaciones, en los que se debe sintetizar e integrar las competencias alcanzadas en el Plan de Estudios.

RESPONSABLE DOCENTE QUE TUTORIZA EL PROYECTO:

Francisco Aznar Ballesta (Subdirector de Asuntos Económicos e Infraestructuras).

TAREAS A REALIZAR:

- Aprendizaje académico de habilidades transversales: de organización, trabajo en equipo, liderazgo, comunicación verbal y no verbal y destrezas técnicas multimedia.
- Aprendizaje realizado al participar en tareas para potenciar las actividades sociales de la Escuela, como las actividades de puertas abiertas y visitas, Aula y Semana de la Ciencia, conferencias, actos, congresos, grabación y edición multimedia.
- Aprendizaje académico en el área audiovisual.
- Aprendizaje realizado al participar en la creación, grabación y distribución de contenidos audiovisuales.
- Aprendizaje académico en habilidades de conservación del patrimonio cultural y tecnológico y en de la difusión de este patrimonio.
- Aprendizaje realizado al participar en las tareas de gestión y difusión de espacios singulares de la Escuela, por ejemplo, en el Museo de la Telecomunicaciones y en el Hogar Digital Accesible.
- Aprendizaje académico en el área informática y de comunicación.
- Aprendizaje realizado al participar en la generación de contenido en redes sociales de la Escuela.
- Aprendizaje a través de la participación en un laboratorio FabLab.
- Aprendizaje académico y colaborativo participando en colaboración con diferentes proyectos EELISA.

REQUISITOS:

Se valorará:

- Conocimientos básicos paquete Adobe: Photoshop, Premiere y Illustrator.
- Conocimientos básicos de edición de vídeo y tratamiento de imágenes.
- Conocimientos de redes sociales: Twitter, YouTube, LinkedIn, Instagram y TikTok.
- Conocimientos básicos de material audiovisual.
- Conocimientos de inglés B2.
- Conocimientos básicos Microsoft Office.
- Conocimientos básicos de la cultura maker, software básico de diseño asistido y herramientas de preparación de corte e impresión. Software básico de editores de Gcode para impresoras 3D y máquinas CNC.

Nº DE HORAS: 275

DEDICACIÓN: 10 horas/semanales en horario de mañana.

FIRMA DEL SUBDIRECTOR/VICERRECTOR:

Madrid, a de

de.

