



<b>CÓDIGO:</b> ETSIST.	
<b>CENTRO:</b> ETS de Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación.	
<b>SUBDIRECCIÓN/VICERRECTORADO:</b> Subdirección de Asuntos Económicos e Infraestructuras.	
<b>TÍTULO DEL PROYECTO:</b> Medios audiovisuales y promoción 1.	
<b>RESUMEN</b> (líneas generales del proyecto y competencias y habilidades a desarrollar): <ul style="list-style-type: none"> <li>- CG_03: Capacidad para expresarse correctamente de forma oral y escrita y transmitir información mediante documentos y exposiciones en público.</li> <li>- CG_08: Capacidad de organización, planificación y de toma de decisiones.</li> <li>- CG_11 Habilidades para la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.</li> <li>- CG_13: Habilidades de aprendizaje con un alto grado de autonomía.</li> <li>- 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.</li> </ul>	
<b>RESPONSABLE DOCENTE QUE TUTORIZA EL PROYECTO:</b> Francisco Aznar Ballesta (Subdirector de Asuntos Económicos e Infraestructuras).	
<b>TAREAS A REALIZAR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje académico de habilidades transversales: de organización, trabajo en equipo, liderazgo, comunicación verbal y no verbal y destrezas técnicas multimedia.</li> <li>- 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.</li> <li>- Aprendizaje académico en el área audiovisual.</li> <li>- Aprendizaje realizado al participar en la creación, grabación y distribución de contenidos audiovisuales.</li> <li>- Aprendizaje académico en habilidades de conservación del patrimonio cultural y tecnológico y en de la difusión de este patrimonio.</li> <li>- 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.</li> <li>- Aprendizaje académico en el área informática y de comunicación.</li> <li>- Aprendizaje realizado al participar en la generación de contenido en redes sociales de la Escuela.</li> <li>- Aprendizaje a través de la participación en un laboratorio FabLab.</li> <li>- Aprendizaje académico y colaborativo participando en colaboración con diferentes proyectos EELISA.</li> </ul>	
<b>REQUISITOS:</b> <b>Se valorará:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimientos básicos paquete Adobe: Photoshop, Premiere y Illustrator.</li> <li>- Conocimientos básicos de edición de vídeo y tratamiento de imágenes.</li> <li>- Conocimientos de redes sociales: Twitter, YouTube, LinkedIn, Instagram y TikTok.</li> <li>- Conocimientos básicos de material audiovisual.</li> <li>- Conocimientos de inglés B2.</li> <li>- Conocimientos básicos Microsoft Office.</li> <li>- 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.</li> </ul>	
<b>Nº DE HORAS:</b> 275	<b>DEDICACIÓN:</b> 10 horas/semanales en horario de mañana.
<b>FIRMA DEL SUBDIRECTOR/VICERRECTOR:</b> <div style="text-align: right; margin-right: 100px;">Madrid, a    de                    de</div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"><b>(FIRMA)</b></div>	



<b>CÓDIGO:</b> ETSIST.	
<b>CENTRO:</b> ETS de Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación.	
<b>SUBDIRECCIÓN/VICERRECTORADO:</b> Subdirección de Asuntos Económicos e Infraestructuras.	
<b>TÍTULO DEL PROYECTO:</b> Medios audiovisuales y promoción 2.	
<b>RESUMEN</b> (líneas generales del proyecto y competencias y habilidades a desarrollar): <ul style="list-style-type: none"> <li>- CG_03: Capacidad para expresarse correctamente de forma oral y escrita y transmitir información mediante documentos y exposiciones en público.</li> <li>- CG_08: Capacidad de organización, planificación y de toma de decisiones.</li> <li>- CG_11 Habilidades para la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.</li> <li>- CG_13: Habilidades de aprendizaje con un alto grado de autonomía.</li> <li>- 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.</li> </ul>	
<b>RESPONSABLE DOCENTE QUE TUTORIZA EL PROYECTO:</b> Francisco Aznar Ballesta (Subdirector de Asuntos Económicos e Infraestructuras).	
<b>TAREAS A REALIZAR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje académico de habilidades transversales: de organización, trabajo en equipo, liderazgo, comunicación verbal y no verbal y destrezas técnicas multimedia.</li> <li>- 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.</li> <li>- Aprendizaje académico en el área audiovisual.</li> <li>- Aprendizaje realizado al participar en la creación, grabación y distribución de contenidos audiovisuales.</li> <li>- Aprendizaje académico en habilidades de conservación del patrimonio cultural y tecnológico y en de la difusión de este patrimonio.</li> <li>- 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.</li> <li>- Aprendizaje académico en el área informática y de comunicación.</li> <li>- Aprendizaje realizado al participar en la generación de contenido en redes sociales de la Escuela.</li> <li>- Aprendizaje a través de la participación en un laboratorio FabLab.</li> <li>- Aprendizaje académico y colaborativo participando en colaboración con diferentes proyectos EELISA.</li> </ul>	
<b>REQUISITOS:</b> <b>Se valorará:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimientos básicos paquete Adobe: Photoshop, Premiere y Illustrator.</li> <li>- Conocimientos básicos de edición de vídeo y tratamiento de imágenes.</li> <li>- Conocimientos de redes sociales: Twitter, YouTube, LinkedIn, Instagram y TikTok.</li> <li>- Conocimientos básicos de material audiovisual.</li> <li>- Conocimientos de inglés B2.</li> <li>- Conocimientos básicos Microsoft Office.</li> <li>- 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.</li> </ul>	
<b>Nº DE HORAS:</b> 275	<b>DEDICACIÓN:</b> 10 horas/semanales en horario de mañana.
<b>FIRMA DEL SUBDIRECTOR/VICERRECTOR:</b> <div style="text-align: right; margin-right: 100px;">Madrid, a    de    de</div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"><b>(FIRMA)</b></div>	



<b>CÓDIGO:</b> ETSIST.	
<b>CENTRO:</b> ETS de Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación.	
<b>SUBDIRECCIÓN/VICERRECTORADO:</b> Subdirección de Asuntos Económicos e Infraestructuras.	
<b>TÍTULO DEL PROYECTO:</b> Medios audiovisuales y promoción 3.	
<b>RESUMEN</b> (líneas generales del proyecto y competencias y habilidades a desarrollar): <ul style="list-style-type: none"> <li>- CG_03: Capacidad para expresarse correctamente de forma oral y escrita y transmitir información mediante documentos y exposiciones en público.</li> <li>- CG_08: Capacidad de organización, planificación y de toma de decisiones.</li> <li>- CG_11 Habilidades para la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.</li> <li>- CG_13: Habilidades de aprendizaje con un alto grado de autonomía.</li> <li>- 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.</li> </ul>	
<b>RESPONSABLE DOCENTE QUE TUTORIZA EL PROYECTO:</b> Francisco Aznar Ballesta (Subdirector de Asuntos Económicos e Infraestructuras).	
<b>TAREAS A REALIZAR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje académico de habilidades transversales: de organización, trabajo en equipo, liderazgo, comunicación verbal y no verbal y destrezas técnicas multimedia.</li> <li>- 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.</li> <li>- Aprendizaje académico en el área audiovisual.</li> <li>- Aprendizaje realizado al participar en la creación, grabación y distribución de contenidos audiovisuales.</li> <li>- Aprendizaje académico en habilidades de conservación del patrimonio cultural y tecnológico y en de la difusión de este patrimonio.</li> <li>- 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.</li> <li>- Aprendizaje académico en el área informática y de comunicación.</li> <li>- Aprendizaje realizado al participar en la generación de contenido en redes sociales de la Escuela.</li> <li>- Aprendizaje a través de la participación en un laboratorio FabLab.</li> <li>- Aprendizaje académico y colaborativo participando en colaboración con diferentes proyectos EELISA.</li> </ul>	
<b>REQUISITOS:</b> <b>Se valorará:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimientos básicos paquete Adobe: Photoshop, Premiere y Illustrator.</li> <li>- Conocimientos básicos de edición de vídeo y tratamiento de imágenes.</li> <li>- Conocimientos de redes sociales: Twitter, YouTube, LinkedIn, Instagram y TikTok.</li> <li>- Conocimientos básicos de material audiovisual.</li> <li>- Conocimientos de inglés B2.</li> <li>- Conocimientos básicos Microsoft Office.</li> <li>- 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.</li> </ul>	
<b>Nº DE HORAS:</b> 275	<b>DEDICACIÓN:</b> 10 horas/semanales en horario de mañana.
<b>FIRMA DEL SUBDIRECTOR/VICERRECTOR:</b>  <div style="text-align: right;">Madrid, a    de                    de</div>	
(FIRMA)	



<b>CÓDIGO:</b> ETSIST.	
<b>CENTRO:</b> ETS de Ingeniería y Sistemas de Telecomunicación.	
<b>SUBDIRECCIÓN/VICERRECTORADO:</b> Subdirección de Asuntos Económicos e Infraestructuras.	
<b>TÍTULO DEL PROYECTO:</b> Medios audiovisuales y promoción 4.	
<b>RESUMEN</b> (líneas generales del proyecto y competencias y habilidades a desarrollar): <ul style="list-style-type: none"> <li>- CG_03: Capacidad para expresarse correctamente de forma oral y escrita y transmitir información mediante documentos y exposiciones en público.</li> <li>- CG_08: Capacidad de organización, planificación y de toma de decisiones.</li> <li>- CG_11 Habilidades para la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.</li> <li>- CG_13: Habilidades de aprendizaje con un alto grado de autonomía.</li> <li>- 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.</li> </ul>	
<b>RESPONSABLE DOCENTE QUE TUTORIZA EL PROYECTO:</b> Francisco Aznar Ballesta (Subdirector de Asuntos Económicos e Infraestructuras).	
<b>TAREAS A REALIZAR:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje académico de habilidades transversales: de organización, trabajo en equipo, liderazgo, comunicación verbal y no verbal y destrezas técnicas multimedia.</li> <li>- 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.</li> <li>- Aprendizaje académico en el área audiovisual.</li> <li>- Aprendizaje realizado al participar en la creación, grabación y distribución de contenidos audiovisuales.</li> <li>- Aprendizaje académico en habilidades de conservación del patrimonio cultural y tecnológico y en de la difusión de este patrimonio.</li> <li>- 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.</li> <li>- Aprendizaje académico en el área informática y de comunicación.</li> <li>- Aprendizaje realizado al participar en la generación de contenido en redes sociales de la Escuela.</li> <li>- Aprendizaje a través de la participación en un laboratorio FabLab.</li> <li>- Aprendizaje académico y colaborativo participando en colaboración con diferentes proyectos EELISA.</li> </ul>	
<b>REQUISITOS:</b> <b>Se valorará:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimientos básicos paquete Adobe: Photoshop, Premiere y Illustrator.</li> <li>- Conocimientos básicos de edición de vídeo y tratamiento de imágenes.</li> <li>- Conocimientos de redes sociales: Twitter, YouTube, LinkedIn, Instagram y TikTok.</li> <li>- Conocimientos básicos de material audiovisual.</li> <li>- Conocimientos de inglés B2.</li> <li>- Conocimientos básicos Microsoft Office.</li> <li>- 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.</li> </ul>	
<b>Nº DE HORAS:</b> 275	<b>DEDICACIÓN:</b> 10 horas/semanales en horario de mañana.
<b>FIRMA DEL SUBDIRECTOR/VICERRECTOR:</b>  <div style="text-align: right;">Madrid, a    de                    de.</div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"><b>(FIRMA)</b></div>	