

Universidad de Montemorelos
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: **ASISTENTE PARA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA-UMVIRTUAL**

DEPARTAMENTO: UM VIRTUAL

TUTOR:

HORARIO:

1. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE
<p>El estudiante realiza una gestión orientada al diseño y producción de contenidos multimedia que apoyen el aprendizaje de los alumnos virtuales. Colabora en un equipo de trabajo que planifica e implementa estrategias para áreas clave como:</p> <ul style="list-style-type: none">• Aprendizaje de los alumnos• Programas de promoción UMLVirtual
2. TAREAS ESPECIFICAS QUE REALIZA
a. Tareas Repetitivas
<ul style="list-style-type: none">• Preparar el escenario para la grabación• Maquillar al experto• Llevar a cabo la grabación• Backup de los videos• Editar los videos• Subir los videos a Vimeo• Revisar los videos• Comunicar con el DI a cargo de la materia en producción• Mejorar y reemplazar los videos.
b. Asignaciones Periódicas
<ul style="list-style-type: none">• Realizar reportes de su producción• Realizar análisis crítico de sus habilidades.• Dar mantenimiento a los equipos.
c. Asignaciones especiales
<ul style="list-style-type: none">• Aprender a usar otros programas para diversificar el contenido multimedia• Buscar música e imágenes bajo la licencia Creative Commons que se puedan usar en nuestros productos.
3. SUPERVISIÓN
a. Quién supervisa
<ul style="list-style-type: none">• Supervisión recibida de: Coordinación de Multimedia – Mohorea Ciprian
b. Cuándo se supervisa
<ul style="list-style-type: none">• Diariamente.

4. DESTREZAS QUE APRENDE
<p>Perfil personal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidad para formar equipos de trabajo y trabajar en el logro de objetivos • Recibir y dar retroalimentación de forma constructiva <p>Perfil profesional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestión proceso de producción de contenidos multimedia. • Uso y configuración de los equipos de un estudio de grabación como: Luces, cámaras, micrófonos, grabadoras de sonido, etc. • Manejo de programas de edición de videos como Camtasia, Adpbe Premiere, entre otros. • Generar contenidos creativos a partir de los videos grabados.
5. RESPONSABILIDAD DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Sus responsabilidades están enunciadas en las tareas repetitivas y asignaciones periódicas y especiales.
6. CONDICIONES DE RIESGO
<ul style="list-style-type: none"> • Ninguna
7. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS GENERALES DEL PERFIL DE EGRESO
a. Competencias de Cosmovisión
<ul style="list-style-type: none"> • Tomar decisiones sabias basadas en los principios de la Santa Biblia <ol style="list-style-type: none"> 1) Compromiso con la misión y visión de la educación adventista 2) Compromiso con las normas y el estilo de vida de la iglesia adventista 3) Compromiso con la filosofía educativa de la iglesia adventista 4) Habilidad para formar equipos de trabajo y trabajar en el logro de objetivos
b. Competencias de Generación y Aplicación del Conocimiento
<ul style="list-style-type: none"> • Transferir de modo pertinente e innovador el conocimiento profesional a situaciones laborales reales. • Aplicar las tecnologías de información y la comunicación asociadas a los procesos educativos y formativos para crear profundas transformaciones socioculturales. • Participar en entornos virtuales de aprendizaje a través de estrategias eficaces de diseño instruccional, creación y gestión de contenidos. • Proponer respuestas a problemas de comunicación, a través de la producción de contenidos que aportan significado y argumento al mensaje.
c. Competencias de Integración (Servicio)
<ul style="list-style-type: none"> • Concretar proyectos emprendedores de servicio, con una visión misionera, en distintos contextos para promover el bienestar integral. <ol style="list-style-type: none"> 1) Sensibilidad social y vocación de servicio hacia entornos vulnerables. 2) Asumir un compromiso deontológico con los diferentes agentes y destinatarios de la acción social 3) Gestionar proyectos de servicio orientados a resolver problemáticas sociales.

d. Competencias Especificas
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar de manera efectiva sus ideas en forma oral y escrita en español. • Resolver problemas aplicando el pensamiento crítico • Trabajar en equipos inter y multidisciplinarios, con apertura y respeto, pero manteniendo sus convicciones personales • Utilizar medios de comunicación adecuados para persuadir al público mediante mensajes innovadores, respondiendo a la necesidad de instantaneidad a través de una comunicación bidireccional de manera ética y profesional. • Producir contenidos efectivos y en distintos formatos con el fin de alcanzar objetivos que ayuden a mejorar la comunicación de la organización y construir una buena imagen. • Usar correctamente las tecnologías de la información y comunicación para atender situaciones laborales reales. • Seleccionar los medios de comunicación adecuados para transmitir mensajes a distintos tipos de audiencia.
8. CAPACITACIÓN O ENTRENAMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante recibe un entrenamiento inicial • Se une a las capacitaciones del personal de la UM Virtual en las distintas áreas de servicio • Videos tutoriales para el manejo del equipo y de los programas.
9. REGLAMENTO QUE DEBE RESPETAR
<ul style="list-style-type: none"> • El reglamento estudiantil de la universidad. • El reglamento de autofinanciamiento estudiantil • El reglamento interno de la oficina de trabajo.
10. CÓDIGO DE VESTIMENTA
<ul style="list-style-type: none"> • De acuerdo con el código de vestimenta institucional