

## ANEXO I

**PROYECTO DE COLABORACIÓN/PLAN DE FORMACIÓN  
CONVOCATORIA DE BECAS COLABORACIÓN  
CENTRO DE TECNOLOGÍAS Y CONTENIDOS DIGITALES**

**1. FINALIDAD/OBJETIVO DE LA BECA DE COLABORACIÓN/FORMACIÓN**

**a) Breve explicación de los objetivos que se van a alcanzar**

La finalidad de dichas becas es la formación avanzada de los adjudicatarios en la creación, producción y publicación de contenidos digitales en la actividad universitaria, complementando la formación teórico-práctica de los estudiantes con el aprendizaje de los métodos empleados en el Centro de Tecnologías y Contenidos Digitales (C:TED) de la UCLM.

**b) Competencias transversales**

- Fomentar el trabajo autónomo en equipos.
- Mejorar la capacidad de organización, planificación y ejecución de tareas.
- Desarrollar habilidades en las relaciones interpersonales, garantizando la accesibilidad universal y la capacidad para desenvolverse en contextos multiculturales.
- Mejorar la capacidad para abordar responsablemente la toma de decisiones.
- Favorecer el aprendizaje continuo.
- Mejorar la comunicación oral y escrita.
- Mejorar los conocimientos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
- Impulsar el compromiso ético y la deontología profesional.

**c) Competencias específicas**

- Conocer los métodos de producción de contenidos audiovisuales en el ámbito universitario.
- Utilizar sistemas de realización de streaming y producción de eventos en directo.
- Conocer las plataformas institucionales de escenografía virtual aplicadas a la docencia y a la investigación.

**2. ÁREAS DE CONOCIMIENTO A LAS QUE VA DIRIGIDA LA BECA DE COLABORACIÓN/FORMACIÓN**

- Ingeniería y Arquitectura
- Artes y Humanidades

### **3. MEMORIA DESCRIPTIVA DE LAS ACTIVIDADES QUE SE VAN A DESARROLLAR**

- Producción de contenidos audiovisuales en el ámbito universitario.
- Realización de eventos en Streaming (Teams Live Event) mediante OBS y Multicam.
- Grabación de piezas en tiempo real mediante EasySet (Brainstorm).
- Tareas de soporte a los sistemas web institucionales que actualmente se encuentran en producción.

### **4. HORARIO**

Flexible, a concretar con el tutor de la actividad.

### **5. TUTOR RESPONSABLE DE LA FORMACIÓN**

Carlos González Morcillo

### **6. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DE LA FORMACIÓN**

La formación adquirida será evaluada:

a) Mediante un informe final del beneficiario de la beca que deberá ser enviado al Vicerrectorado de Estudiantes y que deberá incluir los siguientes aspectos:

- datos personales del estudiante;
- servicio al que ha estado adscrito;
- descripción concreta y detallada de las actividades desarrolladas;
- aspectos relacionados con la formación adquirida, la consecución de los objetivos previstos, así como cualquier otro dato que se considere relevante;
- valoración general: grado de satisfacción y sugerencias de mejora.

En el caso de que el cese como becario se produjera por cualquier causa antes del final del periodo de beca concedido, este informe debe aportarse en el último mes de estancia en el servicio. La no presentación del informe podría conllevar la devolución de la beca.

b) Mediante un informe del tutor responsable que deberá quedar registrado en el servicio o unidad al que esté adscrita, con copia al Vicerrectorado de Estudiantes, y que deberá incluir los siguientes aspectos:

- responsabilidad y puntualidad;
- adquisición de conocimientos y habilidades;
- actitud ante los usuarios del servicio;
- capacidad de aprendizaje;
- valoración general.

**7. CURRÍCULO**

CV (hasta 0,5 puntos)	Experiencia profesional pública o privada en el ámbito de los sistemas informáticos	0,02 puntos por mes hasta un máximo de 0,25 puntos
	Participación en becas de formación o colaboración universitarias	0,02 puntos por mes hasta un máximo de 0,25 puntos
Expediente Académico (hasta 1 punto)	Completa el 50% de los estudios de grado en ingeniería o bellas artes	0,5 puntos
	Nota media del expediente académico	0,5 puntos
Calificación obtenida en asignaturas del ámbito de la programación, representación gráfica en tiempo real, así como proyectos realizados en el ámbito de los gráficos interactivos y multimedia (hasta 1,5 puntos)	Asignaturas superadas de títulos oficiales relacionadas con los requisitos específicos de esta convocatoria.	0,01 puntos por crédito hasta un máximo de 0,25 puntos
	Desarrollo de proyectos o sistemas basados en las tecnologías indicados en la convocatoria	0,05 puntos por proyecto hasta un máximo de 0,5 puntos
	Cursos o títulos propios universitarios superados relacionados con los requisitos de esta modalidad.	0,01 puntos por crédito hasta un máximo de 0,5 puntos

## ANEXO II

LISTADO DE TAREAS Y PROGRAMACIÓN		
<b>1. LISTADO DE TAREAS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soporte a la grabación y producción de contenidos audiovisuales en el ámbito universitario.</li> <li>- Utilización de los sistemas de realización de streaming y producción de eventos en directo.</li> <li>- Realización de tareas auxiliares empleando las plataformas institucionales de escenografía virtual aplicadas a la docencia y a la investigación.</li> <li>- Ayuda al montaje y postproducción de vídeos docentes, de investigación y divulgación.</li> <li>- Soporte a la maquetación de contenidos textuales y audiovisuales en SCORM para Moodle.</li> </ul>		
<b>2. PROGRAMACIÓN</b>		
	Tareas	Objetivos/Competencias
Primer Mes	Formación con las diferentes plataformas y herramientas de trabajo del C:TED.	Todas las competencias específicas.
	Tareas	Objetivos/Competencias
Resto de meses Mes	Las tareas enumeradas en la sección anterior se podrán poner en práctica desde el inicio de la beca, perfeccionándose a lo largo de todo el periodo y responderán a las necesidades reales del centro.	Todas las competencias específicas y las transversales.