

“Vamos a impulsar una ETSIT renovada y convertirla en referente de nuestra Universidad”.

ELECCIONES `24

Construyendo Futuro Juntos



CANDIDATURA

ANTONIO JAVIER GARCÍA SÁNCHEZ

OCTUBRE



“Es nuestra obligación modernizar las titulaciones acorde a los tiempos que vivimos y a la demanda de los estudiantes”.

“Tenemos el compromiso de devolver la ilusión, el diálogo y la cohesión a la Escuela”.

EL EQUIPO



Antonio Javier García Sánchez

Director



Mari Carmen Ruiz Abellón

Secretaría



Rafael Asorey Cacheda

Organización académica y calidad



Alexis Rey Boué

Estudiantes y Dinamización ETSIT



Juan Carlos Sánchez Aarnouste

Infraestructuras y Economía



Antonio Lozano Guerrero

Empresa e Internacionalización

ajgarcia2024.es



ORGANIZACIÓN ACADÉMICA Y CALIDAD

INNOVACIÓN EN LA OFERTA ACADÉMICA

Nos comprometemos a crear nuevos programas académicos que se integren de manera coherente con el POD existente. Nuestro objetivo es asegurar una utilización eficiente de los recursos docentes de nuestra institución.

FLEXIBILIDAD ACADÉMICA PARA LOS ESTUDIANTES

Proponemos permitir a los estudiantes diseñar su propio recorrido académico, ajustándolo a sus intereses, necesidades profesionales y metas personales.

NUEVOS GRADOS

- ▶ Grado en Ingeniería en Tecnologías de Telecomunicación (GITT) EUt+.
- ▶ Grado de Nueva Denominación para estudiantes que apuesten por una formación práctica en las áreas de Telecomunicación, Informática y Análisis de Datos.
- ▶ Grado en Ciberseguridad e Inteligencia Artificial (GCIA).
- ▶ PCEO Grado en Ingeniería en Tecnologías Industriales e Ingeniería en Tecnologías de Telecomunicación.
- ▶ PCEO Grado en Ingeniería en Tecnologías de Telecomunicación y Administración y Dirección de Empresas.
- ▶ PCEO Grado en Ciencia e Ingeniería de Datos (GCID) y Grado Ciberseguridad e Inteligencia Artificial.

CONSOLIDACIÓN

- ▶ Grado GITT con menciones en:
SISTEMAS DE TELECOMUNICACIÓN
INGENIERÍA TELEMÁTICA
ELECTRÓNICA DE COMUNICACIONES
- ▶ Grado GCID.

ATRACCIÓN Y RETENCIÓN

Vamos a incrementar la atracción de nuevos estudiantes y fortalecer la retención de los actuales en la Escuela. Para ello, los alumnos que capten nuevos alumnos tendrán bonificaciones en su matrícula.

ACCIONES

- ▶ Charlas Presenciales en Centros de Secundaria y FP. Uso de Redes Sociales.
- ▶ Cursos cero, clases de refuerzo y materiales multimedia accesibles en línea en materias básicas.
- ▶ Programa Compañeros: Nuevo ingreso y Avanza.
- ▶ Programa Ecuador.
- ▶ Programas de Tutorización.
- ▶ Programas de Competiciones Académicas.

EMPRESA

Estableceremos colaboraciones con reconocidas empresas. Además, incrementaremos el número y la diversidad de becas y prácticas de empresa disponibles para los estudiantes. Mejoraremos y ampliaremos nuestra oferta de empleo, ofreciendo a los estudiantes y graduados más opciones para encontrar trabajo.

ACCIONES

- ▶ Crear una Aula de Empresa, con compañías como Huawei, Ilboc o Saes.
- ▶ Ampliar el catálogo de prácticas de empresa, becas y bolsa de empleo con empresas nacionales e internacionales.
- ▶ Implementaremos programas de másteres duales que combinan la formación académica con la experiencia laboral en empresas.

INTERNACIONALIZACIÓN

Potenciaremos las dobles titulaciones, como las ofrecidas en colaboración con universidades de prestigio, por ejemplo, la Universidad Santiago de Cali y la UPCT.

Agilizaremos los procesos de intercambio Erasmus para facilitar la movilidad de los estudiantes y enriquecer su experiencia académica internacional.

Desarrollaremos un catálogo de convalidaciones claro y accesible, que simplifique el reconocimiento de créditos y fomente una transición fluida entre diferentes programas y universidades.

DINAMIZACIÓN

Organizaremos una amplia variedad de talleres, cursos y actividades culturales con el objetivo de enriquecer la experiencia educativa y creativa de los estudiantes. Tendrán asociados créditos de libre configuración.

ACTIVIDADES

- ▶ Talleres: Creative Code, Impresión 3D, Música Electrónica, Tecnologías inmersivas y narración de historias, escritura poética, Filosofía, etc.
- ▶ Unreal Engine para la creación de espacios.
- ▶ Videjuegos en la Cultura.
- ▶ Realidad Extendida. Tecnologías AR, VR y XR para proyectos culturales y educativos.
- ▶ Coro y Conciertos.
- ▶ Sala de Exposiciones / Aula de Cultura.
- ▶ Acuerdos con entidades culturales. Visitas.
- ▶ Excursiones Culturales/Naturaleza.