

LICENCIATURA EN

Creación Multimedia

MODALIDAD **NO ESCOLARIZADA**

www.unisant.edu.mx

+44 años
DE EXPERIENCIA

 DURACIÓN
10 CUATRI
MESTRES

RVOE ESTATAL 363



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

RVOE
RECONOCIMIENTO DE
VALIDEZ OFICIAL DE
ESTUDIOS



Dr. Enrique Javier Navarro Flores

Rector de Universidad Santander

Enrique Javier Navarro Flores es el actual Rector de la Universidad Santander (UNISANT), donde ha liderado la expansión internacional de la institución. Bajo su gestión, se han iniciado operaciones en países como Ecuador, Chile, Colombia, Bolivia, Estados Unidos, España, China, Reino Unido y Brasil.

Su enfoque académico se centra en el diseño y desarrollo de modelos educativos innovadores, basados en competencias laborales y plataformas tecnológicas, con el propósito de reducir el rezago educativo y situar al estudiante como el eje central del modelo educativo



Dr. Pavel Ruiz Izundegui

Rector de Centro de Estudios Clínica e Investigación Psicoanalítica (CECIP)

El Dr. Pavel Ruiz Izundegui es Doctor en Gestión Estratégica y Políticas del Desarrollo, con amplia trayectoria académica y formación internacional en Alemania, Australia y Cuba. Cuenta con maestrías en Tecnologías de la Información y en Psicología Clínica, además de una sólida experiencia como director, docente y asesor de tesis en distintas universidades.

Actualmente es Director General del CECIP y dirige la revista científica de esta institución. Es autor del libro La Tesis Malvada, una guía práctica que ha acompañado a estudiantes en la elaboración de sus proyectos de investigación científica. Su trabajo combina experiencia académica, visión estratégica e innovación educativa.

Gracias a la alianza académica entre la **Universidad Santander (UNISANT)** y el **Centro de Estudios, Clínica e Investigación Psicológica (CECIP)**, hoy tienes acceso a programas de calidad avalados por la SEP. Toda la operación académica y administrativa es **gestionada por CECIP**, garantizando excelencia y acompañamiento en tu formación.



NOSOTROS

Somos una Institución de Educación Superior orientada al campo de la Psicología y otras disciplinas, como las Ciencias Sociales y de la Salud, conformada por docentes expertos en el área.



Implementamos estrategias pedagógicas que favorecen la edificación de un aprendizaje guiado, pues somos expertos en el aprendizaje autónomo para adultos.



Nuestros servicios educativos te permitirán acceder a sistemas innovadores, en toda nuestra oferta académica, para tu formación y actualización, a través de distintas estrategias pedagógicas, con base a un modelo de vinculación e investigación. Tendrás a tu alcance:

- Contenidos pedagógicos y tecnopedagógicos vanguardistas, creados desde un diseño instruccional que facilita tu aprendizaje.
- Contenidos tecnopedagógicos con diseño propio.
- Plataformas educativas.
- Así cómo, una clínica de atención psicológica, física y virtual para realizar prácticas profesionales o de investigación.

25

AÑOS DE EXPERIENCIA

Hemos adaptado e innovado nuestro modelo de estudios para esta nueva era digital, con herramientas esenciales para tu aprendizaje. Somos los principales promotores del Psicoanálisis en el Sureste.

12

PROGRAMAS EDUCATIVOS

están enfocados en áreas de la psicología y otras disciplinas de las Ciencias Sociales y de la Salud, con las cuales lograrás tu formación a través de un proceso permanente de actualización y gestión.

GARANTIZAMOS EL

95%

EFICIENCIA TERMINAL

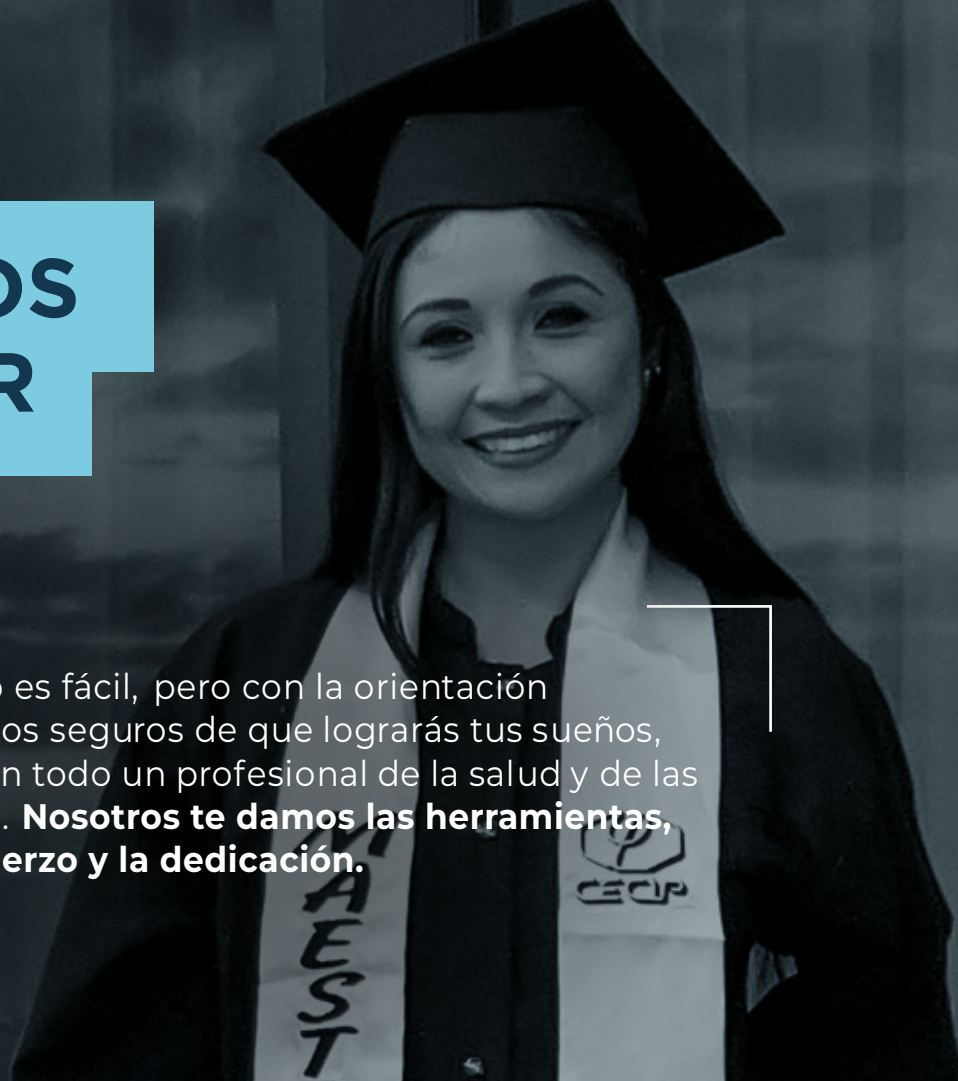
Somos una institución de primer nivel, donde nuestros alumnos concluyen satisfactoriamente sus estudios.

- Licenciatura en Psicología **RVOE FEDERAL 20251198**
- Licenciatura en Creación Multimedia **RVOE ESTATAL 363**
- Maestría en Psicología Clínica y Psicoterapia **RVOE FEDERAL 20251197**
- Maestría en Psicopedagogía Clínica Infantil **RVOE FEDERAL 20252985**
- Maestría en Psicología del Trabajo y Gestión del Talento Humano **RVOE ESTATAL 1777**
- Maestría en Psicología del Consumidor y Marketing Digital **RVOE FEDERAL 20221100**
- Maestría en psicología jurídica **RVOE ESTATAL 2108**
- Maestría en Neuropsicología Clínica **RVOE FEDERAL 20252984**
- Maestría en Docencia Contenidista para Ambientes Virtuales de Aprendizaje **RVOE FEDERAL M-2204450**
- Maestría en Juicios Orales y Sistema Acusatorio **RVOE FEDERAL M-2204451**
- Doctorado en Educación **RVOE FEDERAL D-2204552**
- Doctorado en Educación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje **RVOE FEDERAL D-2204553**



EN CECIP TE AYUDAMOS A CONSTRUIR TU ÉXITO

Sabemos que no es fácil, pero con la orientación adecuada estamos seguros de que lograrás tus sueños, convirtiéndote en todo un profesional de la salud y de las ciencias sociales. **Nosotros te damos las herramientas, tú pones el esfuerzo y la dedicación.**





Licenciatura en **CREACIÓN MULTIMEDIA**



**EL APRENDIZAJE EN LÍNEA
NO SERÁ LA SIGUIENTE
GRAN COSA, YA ES LA
GRAN COSA AHORA.**

-Dona J. Abernathy



OBJETIVO DEL PLAN DE ESTUDIOS:

Formar profesionales competentes, emprendedores e innovadores en la creación de contenidos en entornos multimedia, con énfasis en el guionismo creativo, y con base en enfoques educativos de vanguardia, con una sólida formación teóricometodológica en el proceso de ideación, planificación, producción, posproducción y mejora continua de contenidos que sean pertinentes, atractivos y con impacto social positivo en los ámbitos de la educación, comercio, entretenimiento y emprendimiento, desde la perspectiva de la comunicación en la cibercultura, la crítica social, la escritura creativa, el uso de tecnología especializada, el marketing digital y la investigación de procesos psicológicos y socioculturales de consumidores y clientes; donde se promueva el respeto a los derechos humanos, la ética, la democratización del conocimiento y la legalidad.



ANTECEDENTES ACADÉMICOS

Nivel educativo antecedente: Medio superior

PERFIL DE INGRESO



Conocimientos

- Poseer repertorios gramaticales, filosóficos y académicos básicos del idioma castellano que le permitan comprender el lenguaje oral y escrito.
- Saber los conceptos fundamentales de computación.
- Tener ampliamente desarrollada la habilidad de observación.
- Ser capaz de seguir instrucciones.
- Planear y mostrar capacidad de análisis y síntesis.
- Ser responsable, honesto y tenaz ante los problemas.
- Tener sentido social y empatía ante los problemas de los demás.
- Conocimientos.

PERFIL DE EGRESO



Conocimientos

- Estudiar teorías de la comunicación y lenguajes.
- Analizar la comunicación social en contextos como la cultura transmedia, el metaverso, y los medios audiovisuales.
- Dominar la literatura, incluyendo reglas de contenido, procesos de escritura, escritura creativa y creación de guiones.
- Explorar la evolución histórica de los contenidos multimedia y digitales, así como su impacto en la sociedad global.
- Comprender la psicología social, de los contenidos y del consumidor.
- Utilizar la tecnología de las telecomunicaciones, Internet, y entornos multimedia y digitales, incluyendo redes sociales.
- Desarrollar procesos de planificación, creación, publicación, evaluación y mejora continua de contenidos.



MODALIDAD

REQUISITOS TECNOLÓGICOS

- Se requiere una computadora o tableta con acceso a Internet.
- La conexión debe ser estable para transmitir audio y video.



Online:

A través de la plataforma Aula Virtual CECIP 2.0 + Videoconferencias con docentes especialistas.

Lo que te permite llevar a cabo tus procesos de aprendizaje desde tu casa o sitio de estudio preferido, mediante dispositivos con acceso a internet. Interactuando de manera virtual con diferentes recursos tecnológicos, con las facilidades proporcionadas por el internet, de manera sincrónica y asincrónica. Con esta modalidad:

- Amplías tu acceso a la información, ya que se reducen las barreras geográficas y así cualquier persona puede unirse a los cursos desde cualquier parte del mundo.
- Promueves tu autonomía personal.
- Reduces gastos.



Somos conscientes del panorama tecnológico en el que se encuentran nuestros alumnos, algunos nativos y otros inmigrantes digitales. Por eso, nuestros programas y procesos de inducción y capacitación están diseñados para una inmersión gradual al dominio de las tecnologías.

METODOLOGÍA



Actividades

Realizarás diversas tareas que enriquecerán tu aprendizaje, como juegos de roles y proyectos académicos, con los cuales aprenderás a relacionarte y a aplicar la teoría con la práctica en el campo educativo y de investigación.



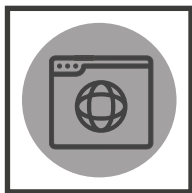
Capacidad de autoaprendizaje

Desarrollarás la capacidad de aprendizaje autónomo con técnicas de estudio efectivas que podrán ser aplicadas en otros ámbitos como la investigación y la elaboración de reportes para autoevaluar tu trabajo.



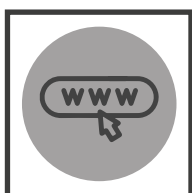
Guía docente

Participarás en todas las dinámicas de aprendizaje, siempre en compañía y asesoría de docentes especialistas.



Trabajo en plataforma

Nuestra plataforma virtual está diseñada para facilitar la comunicación y el aprendizaje de nuestros alumnos, en ella encontrarás foros de discusión y otros canales de interacción. Por medio de esta, nos encargamos de darle seguimiento al proceso de aprendizaje que se da durante los intervalos entre las sesiones virtuales y a lo largo de todo el curso.



Dinámicas online

Formarás parte de grupos de investigación, creando comunidades virtuales y redes de aprendizaje propios de la asignatura. Podrás participar en foros de discusión, responder cuestionarios, elaborar y complementar glosarios, enviar archivos, avisos y recibir tutorías Online.



MATERIAS

1 Sintaxis y Narrativa Audiovisual

- Semiótica y estructura Narrativas
- Teorías de la Comunicación
- Fuentes básicas de Información para el Desarrollo de los Contenidos
- Fundamentos Básicos de Producción y Diseño Transmedia

2 Géneros, Estilos y Formatos de Textos Literarios

- Creación y Desarrollo de Personajes
- Historia y Trascendencia de los Medios en el Mundo Contemporáneo
- Psicología del Consumidor y Económica
- Arte, Diseño y Cibercultura

3 Creación de Textos Modelo del Entorno

- Creación y Narrativa del Contexto
- Lenguaje Profesional para el Uso de Tecnologías
- Investigación de Mercados Socioeducativos y Empresariales
- Taller de Procesos y Metodología Creativa

4 Narrativa Audiovisual

- Guionismo
- Composición Gráfica y Fotográfica
- Mercadotecnia Estratégica para el Sector Socioeducativo

5 Derechos de Autor, Legislación y Ética de los Contenidos

- Diseño de Marca e Identidad
- Taller de Edición de Imagen
- Mercadotecnia Estratégica para la Industria del Entretenimiento

6 Técnicas de Adaptación y Transcripción

- Curación de Contenidos
- Taller de Audio
- Diseño de Proyectos de Emprendimiento

7 Taller de Guionismo

- Publicación en Plataformas Digitales
- Taller de Producción de Contenidos Audiovisuales
- Evaluación de Proyectos de Emprendimiento

8 Evaluación de Consumidor, Público y Audiencia

- Taller de Postproducción y Evaluación de Contenidos
- Gestión del Talento Humano
- Visualización de la Literatura a través de las Culturas

9 Seminario de Proyecto Integrador I

- Taller de Diseño y Técnicas Audiovisuales y Multimedia
- Optativa I
- Optativa II

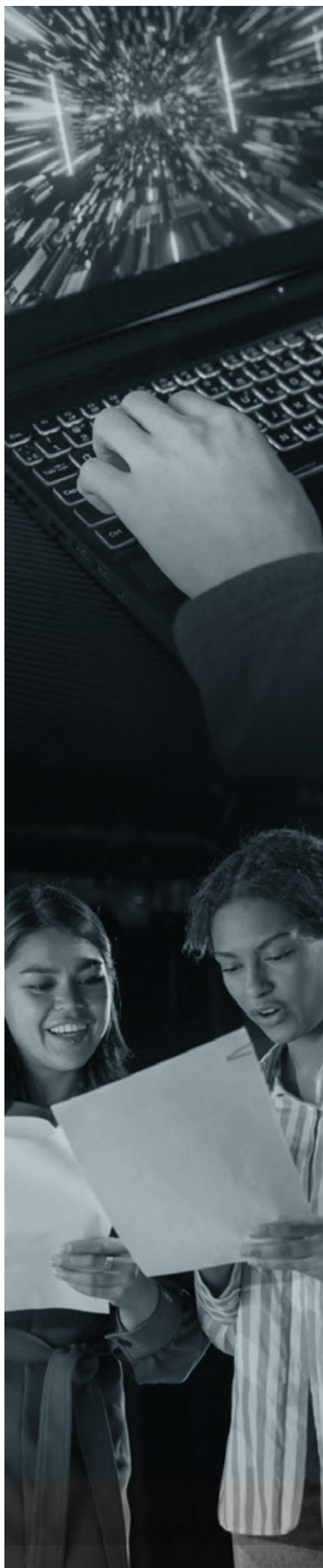
10 Seminario de Proyecto Integrador II

- Taller de Puesta en Escena
- Optativa III
- Optativa IV



FORMAS DE TITULACIÓN

- Examen General para el Egreso de la Licenciatura (EGEL)
- Por promedio: 95
- Proyecto multimedia o audiovisual.



Objetivos de aprendizaje

1^{er} CUATRIMESTRE

Sintaxis y Narrativa Audiovisual

Desarrollar contenidos audiovisuales que cumplan con los criterios técnicos, estéticos y efectivos en la comunicación en el entorno digital y multimedia actual.

Semiótica y Estructuras Narrativas

Analizar las diversas estructuras semióticas y narrativas, para proponer adecuaciones y propuestas audiovisuales con énfasis en la comunicación de los productos de manera clara y concisa.

Teorías de la Comunicación

Identificar las diferentes corrientes de la comunicación y el impacto de la misma en el mundo actual, mediante la exposición de teorías y modelos.

Fuentes básicas de Información para el Desarrollo de los Contenidos

Identificar las diferentes corrientes de la comunicación y el impacto de la misma en el mundo actual, mediante la exposición de teorías y modelos.

Fundamentos Básicos de Producción y Diseño Transmedia

Desarrollar narrativas transmedia efectivas y atractivas, que integren elementos visuales, psicología del color y adaptación creativa, para crear experiencias interactivas y persuasivas con audiencias específicas en diferentes plataformas y medios de comunicación.



Objetivos de aprendizaje

2^o CUATRIMESTRE

Géneros, Estilos y Formatos de Textos Literarios

Analizar los textos y discursos literarios acorde a los géneros, subgéneros y estilos que se albergan en cada uno de los productos, así como las formas y medios empleados para comunicar los contenidos y mensajes.

Creación y Desarrollo de Personajes

Crear personajes a partir de modelos y teorías clásicas y modernas, contemplando los perfiles físicos y psicológicos de los personajes acorde al contexto y características socioculturales, para su integración en guiones e historias de diversa índole y propósito.

Historia y Trascendencia de los Medios en el Mundo Contemporáneo

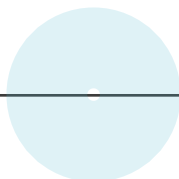
Analizar las distintas etapas de la historia de los diversos medios de comunicación de manera cronológica, señalando la trascendencia de los mismos en el mundo contemporáneo, para analizar la evolución de los mismos.

Psicología del Consumidor y Económica

Analizar las conductas de consumo y económicas, con base en el conocimiento de la operación y manejo de la motivación, del afecto, de los procesos cognitivos, de las actitudes, de los grupos y de las culturas.

Arte, Diseño y Cibercultura

Crear contenidos multimedia y digitales desde una perspectiva artística, estética y cultural, así como analizar y valorar el impacto cultural y social del arte digital, para promover la comprensión de la cibercultura y su influencia en la comunicación contemporánea en la era digital.





Objetivos de aprendizaje

3^{er} CUATRIMESTRE

Creación de Textos Modelo del Entorno

Insertar diversas valoraciones y críticas sociales contemporáneas, basándose en su propia visión y las cualidades de los textos literarios, empleándolos como herramientas de comunicación de críticas activas y pasivas.

Creación y Narrativa del Contexto

Desarrollar habilidades de escritura creativa que integren análisis y valoración crítica de temas sociales contemporáneos, utilizando el lenguaje literario como medio para comunicar observaciones y juicios de manera activa o pasiva, y así fomentar la reflexión en el público.

Lenguaje Profesional para el Uso de Tecnologías

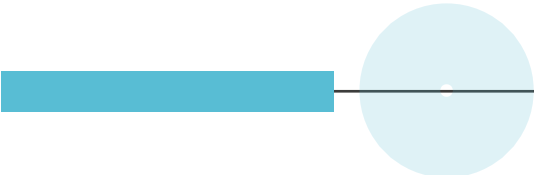
Emplear habilidades escritas y orales en el idioma inglés y francés, de manera óptima en los diversos programas de edición de contenidos, para su desempeño profesional como creador de contenidos.

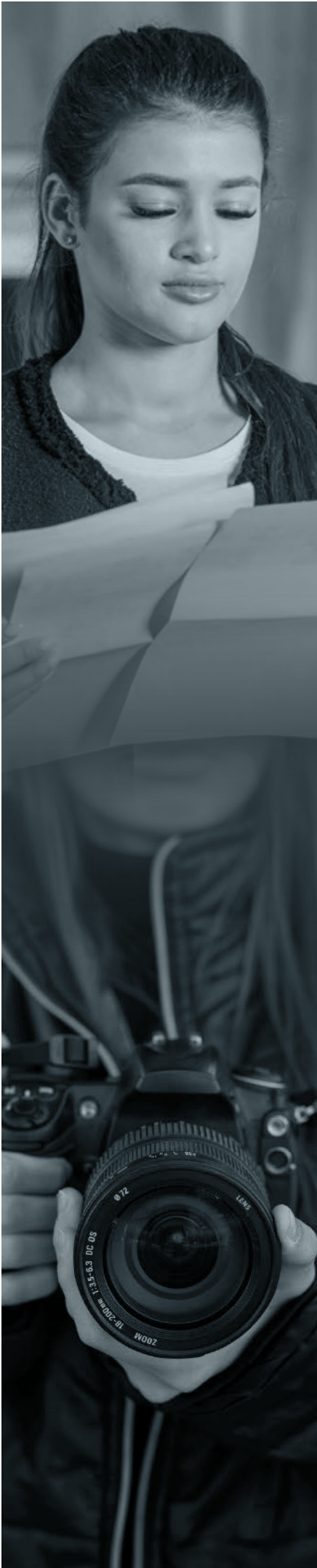
Investigación de Mercados Socioeducativos y Empresariales

Realizar una investigación de mercados con base en el uso del método científico y la selección de un diseño de investigación pertinente y metodológicamente preciso para identificar las conductas del consumidor, sus principales preferencias, y la estimación de demanda para la creación de contenidos dirigidos.

Taller de Procesos y Metodología Creativa

Diseñar proyectos creativos en línea, aplicando principios de diseño centrado en el usuario y explorar el potencial del arte interactivo y las nuevas tecnologías, para la generación de experiencias y contenidos inmersivos.





Objetivos de aprendizaje

4^o CUATRIMESTRE

Narrativa Audiovisual

Diseñar propuestas de narrativas audiovisuales, contemplando el mensaje y su inclusión en propuestas sonoras y visuales, la función musical y propuestas sonoras, atendiendo a las necesidades del contexto de manera planificada e integradora.

Guionismo

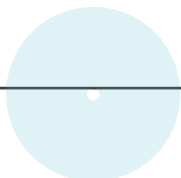
Diseñar guiones transmedia contemplando el espacio multimedia, los públicos y la metodología para la creación de guiones adaptado a su contexto, basándose en la investigación y enriquecimiento mediante la observación, el manejo de la información y la adaptación con un lenguaje técnico.

Composición Gráfica y Fotográfica

Aplicar las diversas técnicas de composición fotográfica de forma adecuada, considerando la estética y los elementos básicos de la fotografía en los medios de difusión deseados, para la creación de contenidos multimedia.

Mercadotecnia Estratégica para el Sector Socio-educativo

Elaborar estrategias de producto, de fijación de precios, así como planes estratégicos de mercadotecnia, empleando modelos, herramientas informáticas y evaluaciones previas, para garantizar la presencia de productos pertinentes, atractivos, apropiados y oportunos para los consumidores de dicho mercado.





Objetivos de aprendizaje

5º CUATRIMESTRE

Derechos de Autor, Legislación y Ética de los Contenidos

Identificar los casos y acciones que vulneran o promueven los derechos de autor y la ética de los contenidos, a través del análisis de los productos y la concepción del autor en diversos medios físicos y digitales, contemplando los principios y reglamentaciones de los derechos de autor y sus limitaciones en el marco legal.

Diseño de Marca e Identidad

Crear marcas personales y empresariales sólidas y efectivas, que reflejen una identidad auténtica y se comuniquen de manera coherente y atractiva a través de elementos visuales y de diseño gráfico, análisis de mercado y estrategias de posicionamiento, para crear marcas distintivas y exitosas.

Taller de Edición de Imagen

Emplear de manera adecuada diversos softwares para la edición de imágenes dentro de proyectos laborales, para la creación de contenidos multimedia.

Mercadotecnia Estratégica para la Industria del Entretenimiento

Diseñar estrategias de mercadotecnia mediante el uso de herramientas de comercio digital, el mix de mercadotecnia y el uso de sistemas de fidelización del cliente, para el posicionamiento y crecimiento de empresas de entretenimiento.



Objetivos de aprendizaje

6º CUATRIMESTRE

Técnicas de Adaptación y Transcripción

Emplear diversas metodologías para los procesos de adaptación y transcripción de guiones, que correspondan a los requerimientos de las partes que involucran el proceso de escritura, dentro de un contexto profesional para la creación de contenido multimedia.

Curación de Contenidos

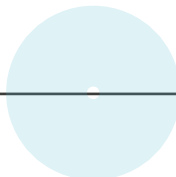
Aplicar herramientas eficaces para la curación de contenidos digitales con base en los programas, softwares y páginas web disponibles en la red, aplicados en la creación de nuevos contenidos basados en propuestas anteriores o similares, que permitan el progreso en la generación de contenidos.

Taller de Audio

Emplear de manera adecuada diversos softwares para la edición y manejo de material en formato de audio, en proyectos dentro del ámbito profesional, para la creación de contenidos multimedia.

Diseño de Proyectos de Emprendimiento

Elaborar colaborativamente un proyecto de emprendimiento, con base en una idea original, factible y pertinente, considerando los elementos básicos para la estructuración formal y legal de proyectos de emprendimiento para el área de creación de contenidos.





Objetivos de aprendizaje

7º CUATRIMESTRE

Taller de Guionismo

Elaborar guiones profesionales dominando las fases del proceso de escritura propuesto, para contribuir en la industria audiovisual y/o literaria, en la creación de contenido multimedia.

Publicación en Plataformas Digitales

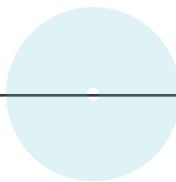
Aplicar herramientas eficaces para la curación de contenidos digitales con base en los programas, softwares y páginas web disponibles en la red, aplicados en la creación de nuevos contenidos basados en propuestas anteriores o similares, que permitan el progreso en la generación de contenidos.

Taller de Producción de Contenidos Audiovisuales

Emplear de manera adecuada diversos softwares para el manejo y edición de contenido audiovisual, en proyectos dentro del ámbito profesional, para la creación de contenidos multimedia.

Evaluación de Proyectos de Emprendimiento

Evaluar colaborativamente un proyecto de emprendimiento centrado en la creación de contenidos, con base en la aplicación precisa de modelos y metodologías pertinentes para emprendedores.





Objetivos de aprendizaje

8º CUATRIMESTRE

Evaluación de Consumidor, Público y Audiencia

Desarrollar estrategias de evaluación de efecto e impacto de los contenidos digitales dirigidos a los consumidores, considerando los enfoques y diseños de marketing y psicología del consumidor, para el mejoramiento de la calidad de producción y satisfacción de los intereses o necesidades del público meta.

Taller de Postproducción y Evaluación de Contenidos

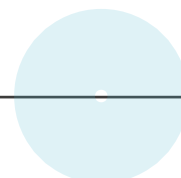
Emplear de manera adecuada diversas herramientas para el proceso de post producción y evaluación de contenidos desarrollados en proyectos dentro del ámbito profesional, para la creación de contenido multimedia.

Gestión del Talento Humano

Gestionar el talento humano de una empresa de creación de contenidos, a través de estrategias y procesos de personal, con apego a la normativa aplicable, con el fin de generar la sinergia y colaboración eficaz de las personas para el logro de los objetivos organizacionales.

Visualización de la Literatura a través de las Culturas

Integrar diversas posturas y percepciones culturales a sus productos literarios, a través de un análisis crítico de las culturas y de los elementos que la componen, así como la integración de una visión crítica, apoyándose en los diversos géneros literarios para la creación de contenidos multimedia.





Objetivos de aprendizaje

9º CUATRIMESTRE

Seminario de Proyecto Integrador I

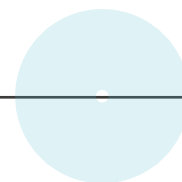
Realizar de manera científica y eficaz, el protocolo o proyecto de un trabajo profesional de creación de contenido multimedia, que sea pertinente y factible, para la obtención de su título profesional.

Taller de Diseño y Técnicas Audiovisuales y Multimedia

Realizar obras audiovisuales de calidad considerando el reconocimiento del entorno o realidad social de los destinatarios, así como la colaboración en grupos formales de producción audiovisual, para fomentar la capacidad de solucionar problemas de comunicación mediante el diseño y producción de obras audiovisuales.

Optativa I

Optativa II





Objetivos de aprendizaje

10^o CUATRIMESTRE

Seminario de Proyecto Integrador II

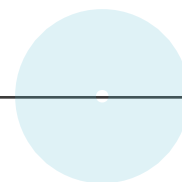
Elaborar de manera científica y eficaz, el informe final de un trabajo profesional de creación de contenido multimedia, que sea pertinente y factible, para la obtención de su título profesional.

Taller de Puesta en Escena

Publicar contenidos de diversos formatos en plataformas digitales, implementando los procesos de planificación, implementación y evaluación de estrategia de marketing digital, mediante el trabajo en equipos colaborativos inter, multi y transdisciplinarios, para mejorar el impacto social.

Optativa I

Optativa II



EL PROCESO SÍ IMPORTA



Por eso, contarás con un **asesor tecnopedagógico (ATP)**, que te acompañará durante todo tu proceso académico. Desde tu inscripción, hasta la conclusión de tus estudios.

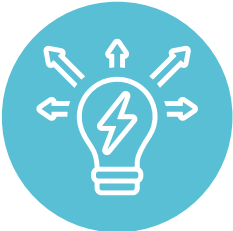
GARANTÍA DE SERVICIO ATP

MODELO TEÓRICO PEDAGÓGICO



Nuestro modelo pedagógico está fundamentado en la corriente constructivista y construccionista, por lo que tú edificas tu propio conocimiento, retomando experiencias previas y anclando nuevos conocimientos.

Asimismo, el CECIP presenta un diseño curricular en espiral que te permitirá no tener límites al momento de adquirir aprendizajes. En todo momento podrás profundizar cualquier temática o área de interés dentro de tu trabajo independiente.



Desde esta perspectiva, el docente se convierte en un guía que te orientará durante el camino a seguir, brindándote recursos que te ayudarán y ampliarán el panorama de los diferentes mercados globales, a su vez, definirás tus propios intereses; entrando así, al nivel de profundidad requerido en el tema específico de tu elección.



01

Como metodología didáctica, utilizamos el modelo ADDIE (Analizar, Diseñar, Desarrollar, Implementar y Evaluar). En conjunto con la estrategia metodológica de diseño y programación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).



02



Para cumplir con los objetivos, nuestros docentes son capacitados en la metodología para la Construcción de Materiales Didácticos para Ambientes Virtuales de Aprendizaje, la cual ha sido desarrollada por la institución y fundamentada con base en competencias necesarias para el Desarrollo de Cursos de Formación En Línea y la Impartición de Cursos Mediante Internet.

ECOSISTEMA DIGITAL ACADÉMICO

A lo largo de los años, en CECIP hemos construido todo un ecosistema educativo digital para **satisfacer las necesidades administrativas y educativas de nuestros estudiantes** a través de un desarrollo integral de su infraestructura tecnológica, sus procedimientos, políticas, servicios y flujo de información.



Ten la seguridad de que tus datos personales e información académica están protegidos con las mejores prácticas de protección de datos y almacenada en servidores dedicados, capaces de albergar el ecosistema digital académico CECIP.



CONTENIDOS TECNOPEDAGÓGICOS

Todos nuestros materiales son de elaboración propia, gracias a un equipo multidisciplinario integrado por diseñadores, editores de vídeo, pedagogos, literatos, mercadólogos e ingenieros especialistas en la producción de contenidos educativos para los diferentes estilos de aprendizaje:



visual



auditivo



kinestésico



A su vez, tus docentes están capacitados en nuestra metodología para la Construcción de Materiales Didácticos para Ambientes Virtuales de Aprendizaje, fundamentadas en las competencias necesarias para el Desarrollo de Cursos de Formación en Línea y la Impartición de Cursos Mediante Internet en los estándares de competencia laboral por parte de la **SEP-CONOCER**.



INFRAESTRUCTURA



Física:

En las ciudades de Mérida y Campeche, contamos con consultorio, cámara de Gesell y espacios apropiados para la psicoterapia de grupo.

Virtual:

Tenemos una sede digital de alcance nacional e internacional. Además, para los alumnos en modalidad virtual, disponemos de una Clínica Electrónica.



También contamos con internet de fibra óptica, WiFi de gran alcance, salones insonorizados y unidades móviles tecnopedagógicas (UMT) para la transmisión de clases en vivo, broadcast de eventos académicos y sesiones sincrónicas.

Convenios UNISANT



Mantenemos convenios con varias instituciones que ofrecen beneficios a nuestros estudiantes y a los de dichas entidades.



CONVENIOS CECIP

GOBIERNO



EMPRESAS Y ONG'S



INSTITUCIONES EDUCATIVAS



SINDICATOS





Informes

✉ elsalvador@unisant.edu.mx

elsalvador.unisant.net

 Unisant El Salvador



Accede a la plataforma DESK escaneando el código QR.

O ingresa directamente mediante el siguiente enlace:

<https://desk.santander.edu.mx/r/UNISANT-El-Salvador>