

José María Páez Gómez

304 427 9638

josempaezg@gmail.com

jmpg03

www.josempaezg.com



EDUCACIÓN

• Maestría Comunicación Digital

Madrid/España, 2014

UDIMA

• Diseño Industrial

Bogotá/Colombia, 2004

UNIVERSIDAD JAVERIANA

COMPLEMENTARIA

• Procesos de aprendizajes basados en el modelo Torrence y matiz TIM

Bogotá/Colombia, 2019

Universidad Autónoma de Bucaramanga

• Herramientas Virtuales de Aprendizaje

Bogotá/Colombia, 2015

Universidad Antonio Nariño

• Marketing en entornos digitales

Madrid/España, 2013

Centro de Estudios Financieros

IDIOMAS

Inglés: ●●●●○

REFERENCIAS

• MCs. Andrés Monguí

Cel: 3122082821

Director de Diseño Industrial

Universidad Antonio Nariño

• PHD. Adriana Hidalgo

Cel: 3014421878

Decana de la Facultad de Artes

Universidad Antonio Nariño



RESUMEN PROFESIONAL

Más de 9 años de experiencia en el área de la educación superior y técnica. Un desempeño destacado y con la habilidad comprobada para guiar y liderar procesos de enseñanza / aprendizaje disruptivo y proyectos enfocados a la Proyección Social a partir de metodologías y herramientas de pensamiento creativo y de innovación. Con capacidad de escucha, proactividad y sentido de equipo.



LOGROS IMPORTANTES

Como Docente Tiempo Completo de la Universidad Antonio Nariño y en calidad de Gestor de Proyección Social se implementaron estrategias de comunicación innovadoras en medios análogos y digitales para la divulgación de los proyectos estudiantiles que mejoraron la percepción de la Facultad tanto en el público interno como en el externo:

- Liderar el proyecto de la primera revista digital universitaria de Colombia llamada "Documenta"; enfocada a la documentación y divulgación de procesos de creación. Con un total de 3 ediciones (publicación semestral) y un total de 6.700 visitas únicas en su primer tiraje
- Dirigir el proyecto de proyección social: "Museo Itinerante UAN"; desarrollado con realidad aumentada y con 2 exposiciones internas y 2 externas, obteniendo más de 800 visitantes y 70 personas inscritas para los talleres de transferencia de conocimiento
- Representante de la Facultad para aumentar, canalizar, filtrar y mejorar la calidad de noticias relevantes a ser publicadas en medios digitales oficiales de la institución; incrementando la visibilidad de la facultad en un 30% cada semestre
- Representante para crear las bases del semillero de investigación. Con 15 estudiantes inscritos a partir de las actividades enfocadas a motivar su participación en él
- Miembro del grupo docente encargado de las modificaciones estructurales en los syllabys para las 3 cátedras teórica del ciclo básico con el fin de hacer a la malla curricular más coherente y diferencial

Como docente Tiempo Completo de la Universidad de Pamplona y Coordinador del Semillero de Investigación se realizaron acciones para incentivar y fortalecer los procesos de investigación en el estudiantado:

- Coordinador de los semilleros de investigación para la Facultad de Ingenierías y Arquitectura logrando un incremento en la participación docente de un 50 % y estudiantil de un 35%
- Dirigir y gestionar la ponencia del proyecto de investigación "Herramientas digitales, didácticas y participativas para procesos de innovación social" presentada en el "Primer Encuentro Regional de Semilleros en el Norte de Santander
- Actualización de contenidos de Syllabus de las cátedras asignadas Ergonomía I y Ergonomía II, desarrollados bajo un enfoque vigente e innovador al abordar los conocimientos y habilidades de las asignaturas desde un enfoque práctico, dando como resultado el aumento en un 23% de las inscripciones de estas cátedras por parte de los estudiantes de la carrera de Ingeniería Industrial
- Investigador principal en la propuesta de investigación seleccionada: "Evaluación del juego como herramienta de aprendizaje de estructuras mentales proyectuales participativas"

Como Docente Tiempo Completo del Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA implementé procesos de acompañamiento personalizado para que los estudiantes desarrollaran correctamente una estrategia de comunicación digital para su marca personal:

- Generar e implementar estrategias digitales de la comunicación logrando implementar el canal de Youtube para a promoción del programa de "Diseño e Integración de Multimedia"
- Desarrollar estrategia pedagógica para que el estudiantado implementara tácticas de marketing en entornos digitales aplicados a su marca; generando impulso, reconocimiento y crecimiento en los proyectos de emprendimiento estudiantil con un total de 50 proyectos productivos viables según el Comité Evaluador del Programa de Emprendimiento

"Pregúntate si lo que estás haciendo hoy te acerca al lugar en el que quieres estar mañana"

Walt Disney