Programa de Estudios de la Carrera Técnica

:



Diseño Asistido por Computadora

META AI (febrero 2024)

Modalidad escolarizada
Opción presencial
Modelo Educativo: Nueva Escuela Mexicana

GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO
ESTADO DE MÉXICO ¡El poder de servir!
EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Directorio

Carlos Alberto Salgado Treviño
Subsecretario de Educación Media Superior

Simón Mondragón Bernal
Director General de Educación Media Superior

Horacio Muñoz Durán
Director General de Fortalecimiento Académico de Educación Media Superior

Carlos Ortiz Naranjo
Director de Bachillerato Tecnológico

María Guadalupe Flores Salazar
Encargada del Despacho de la Dirección de Desarrollo Curricular

Participantes en la elaboración del programa

Claudia Isabel Gómez López

Misael Adán Olivares Torres

Moisés Crisanto García

Mónica Alejandra Flores Mata

Osvaldo Hernández Rodríguez

Raúl Hernández Vega

Rebeca Monroy Olivares

Rocío Salgado Velázquez

Yenedith Mijares Díaz

Índice

Presentación

1.Generalidades del Bachillerato Tecnológico

1.1Modelos Educativo

1.2 Enfoque Pedagógico

1.3 Objetivo del Bachillerato Tecnológico

1.4 Perspectiva de la formación del Bachillerato Tecnológico en el Estado de México

1.5 Estructura curricular del Bachillerato Tecnológico

1.5.1 Estructura curricular de la Carrera Técnica en Diseño Asistido por Computadora

1.6 Interrelación entre componentes de formación

1.7 Actividades Logradas de las competencias laborales extendidas (ALCLE)

1.8 Trayectoria INCUBAT

2. Descripción general de la carrera técnica

2.1 Justificación de la carrera

2.2 Competencia de la carrera técnica

2.3 Perfil de ingreso

2.4 Perfil de egreso

2.4.1 Perfil de la formación laboral

2.5 Relación de Módulos, cargas horarias y sitios de inserción por módulo

2.6 Mapa de competencias laborales extendidas

2.7 Habilidades para la Vida y el Trabajo (HVyT)

2.8 Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible (CoCEDS)

2.9 Perfil docente en EMS

2.10 Perfil docente por Módulo

3. Nodos productivos del Estado de México

4.Cambios principales en los programas de estudio

5. Módulos que integran la carrera

Módulo I .- Ilustra y digitaliza ideas y conceptos para conformar mensajes visuales

Módulo II .- Produce elementos gráficos digitales fijos y animados para la comunicación visual

Módulo III .- Integra fotografía, video y sonido para el diseño multimedia

Módulo IV.- Diseña y construye objetos en 3D para la comunicación visual

Módulo V .- Determina las competencias profesionales a través de la Estadía

6. Recursos Didácticos de la Carrera

7. Consideraciones para desarrollar los módulos en la formación laboral

7.1 Lineamientos metodológicos para la elaboración de estrategias didácticas de los submódulos

7.2 Estrategia didáctica sugerida

7.3 Consideraciones para el Desarrollo de los Programas Complementarios de la Formación Tecnológica (INCUBAT-ALCLE)

8. Referencias

Presentación

La presente propuesta curricular se enmarca en los lineamientos de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), cuyo objetivo principal es garantizar que todos los estudiantes reciban una educación de excelencia, inclusiva, pluricultural, colaborativa y equitativa a lo largo de su trayectoria formativa. Este enfoque busca formar estudiantes con una orientación integral y humanista, promoviendo una relación activa y constructiva con la comunidad a la que pertenecen. La NEM fomenta el diálogo y el trabajo colaborativo entre los miembros de la comunidad educativa, asegurando coherencia y continuidad pedagógica desde los 0 hasta los 23 años, y reconociendo la educación como el principal motor de la transformación y el desarrollo social (SEP, 2023).
En este contexto, la formación del Técnico Profesional en Diseño Asistido por Computadora para los Bachilleratos Tecnológicos del Estado de México responde a los desafíos y necesidades de una educación integral en un mundo cada vez más cambiante y globalizado. La propuesta curricular está alineada con las tendencias internacionales, nacionales y estatales, basándose en los principios de gradualidad, coherencia, profundidad y cobertura.

Este programa de estudios es un documento fundamental que orientará al personal docente y a otros actores educativos en la planificación de cada sesión de trabajo. Contiene la programación y el ordenamiento académico y metodológico sugerido para cada Unidad de Aprendizaje Curricular (UAC), estableciendo resultados de aprendizaje, actividades clave de la competencia laboral, desarrollos de la competencia, estrategias de evaluación del aprendizaje, estrategias didácticas, recursos didácticos, instrumentos y criterios de evaluación, así como el uso de Tecnologías de la Información. También incluye recursos bibliográficos, el perfil de ingreso y egreso, y los procesos académicos necesarios para el trabajo intra, inter, multi y transdisciplinario entre las UAC del plan de estudio (SEP, 2023).

Como se sabe, este se inserta dentro de la formación laboral, regulada por el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS), definiéndola como el desarrollo de competencias laborales extendidas necesarias para el desempeño en el sector social y productivo. Esta formación tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes competencias que les permitan aplicar conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores con responsabilidad y autonomía en contextos específicos del desarrollo personal, académico, social y profesional a lo largo de su vida.

El currículo laboral centra su acción educativa en el desarrollo integral de los adolescentes y jóvenes, formando estudiantes capaces de conducir su vida con bienestar y satisfacción, conscientes de los problemas sociales, económicos y políticos que afectan al país, y comprometidos con la democracia participativa y la solución de problemáticas sociales. Además, el enfoque se desarrolla por competencias, vinculándose a escenarios cercanos a los laborales y sociales, utilizando TICCAD, métodos, estrategias, técnicas, recursos, materiales didácticos, actividades y prácticas que capaciten a los estudiantes para integrarse en la sociedad como ciudadanos y trabajadores.

Por lo tanto, el presente programa de estudio basado en competencias está diseñado para responder a las necesidades del sector productivo, organizándose a partir de competencias laborales requeridas y valoradas, fomentando un aprendizaje pertinente, inclusivo, continuo y práctico, con sistemas de evaluación y reconocimiento que mejoren la empleabilidad, promoviendo la equidad y el desarrollo sostenible en el ámbito laboral.

Con esta carrera, se busca formar técnicos profesionales actualizados y capacitados para garantizar el derecho a una educación de excelencia, proporcionando servicios eficaces, eficientes, equitativos, inclusivos, integrados, centrados en las personas, seguros, oportunos y legales. Estas competencias permitirán a los futuros técnicos adaptarse a las demandas cambiantes, asumir nuevas responsabilidades y fortalecer su formación profesional.

1. Generalidades del Bachillerato Tecnológico

1. Generalidades del Bachillerato Tecnológico

En el ámbito educativo en el Estado de México, el desarrollo de la educación técnica se da con la Creación del Instituto Científico y Literario en 1827 (actualmente UAEMéx), y posteriormente en 1889 con la escuela de Artes y Oficios, preparando a los estudiantes para la incorporación al mercado laboral.

Para 1975 se crea el Departamento de Educación Técnica, en el cual se atendían los diferentes niveles y modalidades en un subsistema de carácter estatal, en las áreas agropecuaria, forestal e industrial, en nivel básico, específicamente en Secundarias técnicas, fue hasta 1980 con la creación del primer Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial y de Servicio (CBTIS) y el Centro de Bachillerato Tecnológico Agropecuario (CBTA), contando con el apoyo de la Dirección General de Educación Tecnológica Industrial (DGETI) y la agropecuaria (DGETA), con una modalidad de estudios de carácter bivalente.

En la década de los años 80´s se establecen instituciones que brindan educación tecnológica como son la Escuela Superior de Comercio con diferentes planteles, la Escuela de trabajo Social, además de diferentes planteles de CBTIS y CBTA, fortaleciendo la educación tecnológica en la entidad.

En 1994 se crea el Departamento de Educación Media Superior Técnica, la cual contaba con 64 instituciones que brindaban una formación en el área industrial, agropecuaria, comercial y de servicios; distribuidas en 47 Municipios del Estado de México, al mismo tiempo se elaboró el Documento Integral de Educación Media Superior Técnica (PIDEMST), el cual incorporaba el contexto internacional, la política educativa del momento y las características esenciales de los planteles educativos a cargo del nuevo Departamento.

Para 1994 los planteles que ofrecían bachillerato bivalente adscritos al Departamento, cambian su nombre a Centros de Bachillerato Tecnológico (CBT), dependientes del Departamento de Educación Media Superior Técnica, contando con 66 planteles educativos; poniendo en práctica el Modelo Curricular Basado en Competencias.

En 1997 se crea la Subsecretaría y la Dirección de Educación Media Superior y Superior; en septiembre de 2011, la Secretaría de Finanzas autorizó a la Secretaría de Educación una nueva estructura orgánica, la cual instituye a la Dirección General de Educación Media Superior y la Subdirección de Bachillerato Tecnológico.

Con la restructura de la Secretaría de Educación en diciembre de 2021 se conforma la Dirección de Bachillerato Tecnológico, permitiendo seguir brindando Educación Media Superior Tecnológica en el Estado, atendiendo la demanda de la sociedad y del sector productivo.

1.1 Modelo Educativo

La educación que recibe hoy la juventud mexicana es fundamental para su futuro y el de sus comunidades. Para responder a la necesidad de transformar el Sistema Educativo Mexicano, la Secretaría de Educación Pública (SEP) ha implementado la NEM, establecida mediante una reforma constitucional y una modificación a la Ley General de Educación en 2019. La NEM tiene el objetivo de proporcionar una educación de excelencia, con un enfoque crítico, humanista y comunitario, que prepare a los estudiantes para convertirse en ciudadanos con una visión integral.

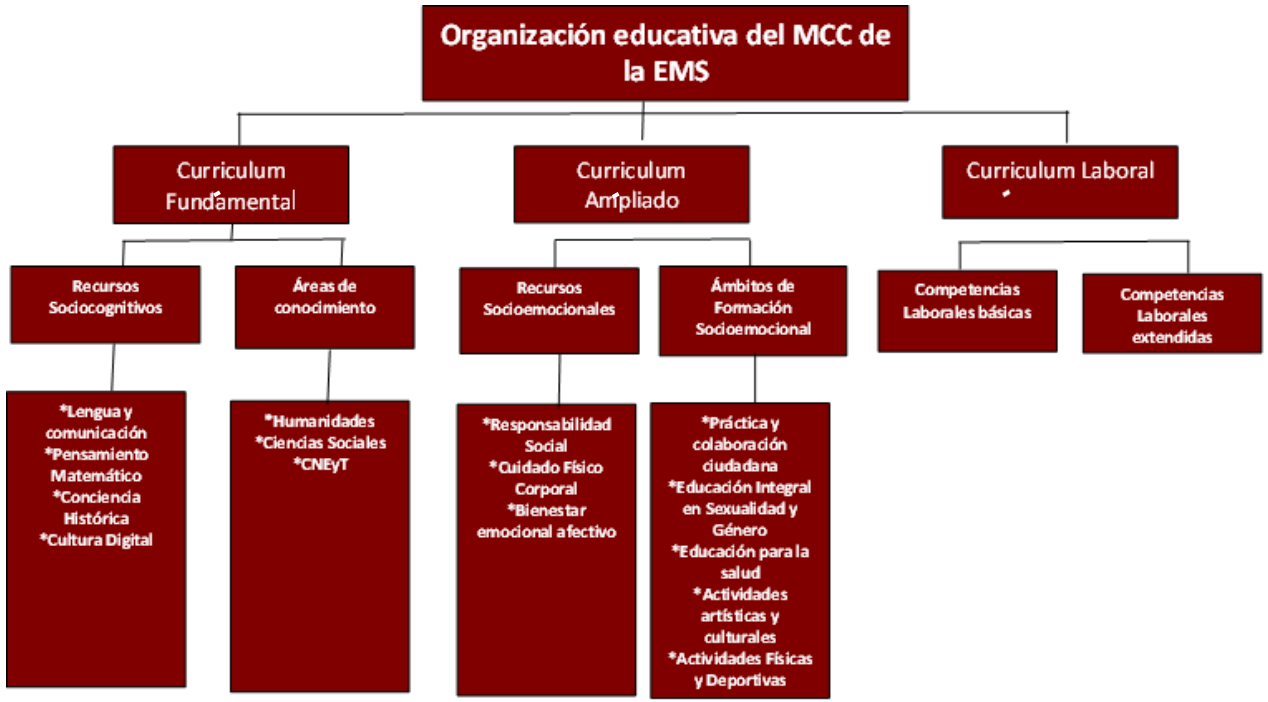
Este modelo educativo no se limita a la adquisición de conocimientos y habilidades cognitivas, sino que se enfoca en el desarrollo personal y social de las y los estudiantes. Busca que los jóvenes se conozcan, cuiden y valoren a sí mismos; aprendan a pensar críticamente y a dialogar; adquieran valores éticos y democráticos; y colaboren e integren en su comunidad para lograr la transformación social. Así, la NEM pretende formar ciudadanos autónomos, con un sentido humano y crítico, capaces de construir su futuro en sociedad.

La NEM surge para abordar los problemas del sistema educativo tradicional, que a menudo reproduce y profundiza desigualdades sociales y académicas. La acumulación de conocimientos no siempre se traduce en movilidad social o en una mejora en las condiciones de vida. Además, la educación ha sido históricamente vista como una competencia individualista, generando aislamiento y desequilibrios socioemocionales. La NEM busca superar estos problemas mediante una educación que valore la diversidad y el contexto de cada estudiante, y que integre a la familia y la comunidad en el proceso educativo.

Asimismo, la NEM busca el desarrollo de trayectorias educativas coherentes desde la educación básica hasta la superior, asegurando un proceso formativo integral y progresivo para los estudiantes. Entre los principios fundamentales que promueve la NEM se encuentran la identidad con México, la responsabilidad ciudadana y social, la honestidad, la participación en la transformación social, el respeto a la dignidad humana, la interculturalidad, la cultura de la paz y el respeto por el medio ambiente.

La NEM también introduce un nuevo enfoque pedagógico, donde los contenidos educativos se conectan con la realidad del estudiante. Se fomenta la curiosidad y la reflexión crítica, y se trabaja en proyectos que tengan relevancia personal y comunitaria. La evaluación formativa se utiliza para mejorar el aprendizaje, alejándose de la mera promoción o castigo.

Para lograr estos objetivos, la NEM prioriza revalorizar al magisterio, mejorar la infraestructura escolar, promover la gobernanza participativa y asegurar que los objetivos de aprendizaje y estrategias didácticas se adapten a las necesidades de los estudiantes. La implementación de la NEM se basa en un proceso participativo y gradual, facilitado por el Programa Aula, Escuela y Comunidad (PAEC). Este Plan de Estudios facilita la integración de la escuela con su comunidad y promueve proyectos escolares comunitarios (PEC) que conectan los aprendizajes con las realidades locales, favoreciendo un trabajo multidisciplinario y colaborativo (SEP, 2023).



1.2 Enfoque Pedagógico

El enfoque educativo tradicional, conocido por su estructura jerárquica, prescriptiva y dependiente de métodos memorísticos, ha sido superado por las actuales necesidades educativas. En su lugar, se ha creado un nuevo modelo educativo que reorganiza los elementos del sistema educativo nacional, permitiendo a las y los estudiantes adquirir los aprendizajes esenciales para el siglo XXI y formarse de manera integral, en concordancia con el Artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

De acuerdo con la Secretaría de Educación Pública, es un proyecto educativo con enfoque crítico, humanista y comunitario para formar estudiantes con una visión integral, es decir, educar no solo para adquirir conocimientos y habilidades cognitivas sino también para:

1) conocerse, cuidarse y valorarse a sí mismos;
2) aprender acerca de cómo pensar y no en qué pensar;
3) ejercer el diálogo como base para relacionarse y convivir con los demás;
4) adquirir valores éticos y democráticos; y
5) colaborar e integrarse en comunidad para lograr la transformación social.

Es decir, con la NEM se desea formar personas capaces de conducirse como ciudadanos autónomos, con sentido humano y crítico para construir su propio futuro en sociedad. (SEP, 2022).

Para alcanzar estos objetivos, la NEM pone énfasis en varios aspectos clave. Primero, es crucial que las y los estudiantes desarrollen un conocimiento profundo de sí mismos, aprendan a cuidarse y valorarse. Este autoconocimiento es esencial para su desarrollo integral y bienestar personal, especialmente en la carrera Técnica en Diseño Asistido por Computadora**,** donde el autocuidado es fundamental debido a las demandas físicas, emocionales y ambientales de su trabajo.

Además, en el ámbito educativo, es fundamental que el estudiantado desarrolle su comprensión del mundo al reflexionar sobre sus experiencias. El aprendizaje constructivista se vincula con enfoques pedagógicos que fomentan la participación, el aprendizaje efectivo, significativo, constructivo y basado en la práctica.

Esta teoría pedagógica plantea que el aprendizaje es un proceso activo en el que las y los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno y la reflexión sobre sus vivencias. Desde esta perspectiva, no son simples receptores de información, sino agentes activos en la construcción de su aprendizaje. El rol del docente, por lo tanto, no se limita a transmitir conocimientos, sino a facilitar este proceso, creando entornos de aprendizaje donde los estudiantes puedan explorar, cuestionar y desarrollar su propio entendimiento. (SEP, 2024).

La educación en la NEM se enfoca en enseñar al estudiantado a pensar de manera crítica y reflexiva, en lugar de solo memorizar información. Esta habilidad les permitirá analizar su entorno, tomar decisiones éticas en situaciones de la vida cotidiana y del cuidado del medio ambiente. El diálogo es también un componente esencial para la convivencia pacífica y efectiva en el entorno educativo. Las y los estudiantes deben aprender a comunicarse y relacionarse con los demás de manera constructiva y respetuosa, habilidades cruciales en el ámbito profesional.

Para desarrollar la formación laboral, se basan en los principios de la NEM y el humanismo, los cuales se integran de manera vertical y horizontal en toda la estructura organizacional del MCCEMS. Junto con el enfoque en competencias, estos principios orientan la labor docente en el aula, la escuela y la comunidad, utilizando métodos y estrategias pedagógicas con perspectiva incluyente y de género. Esto promueve el pensamiento crítico y reflexivo, la resolución de problemas, la innovación, la aplicación del conocimiento, una mentalidad de crecimiento, y la toma de decisiones fundamentadas en el conocimiento y la experiencia. Además, se fomenta la creatividad, el logro de metas, la autonomía y, sobre todo, una actitud colaborativa y empática. Todo esto facilita en los estudiantes la regulación de emociones, la comunicación, el autoconocimiento y la conciencia social, vinculando las competencias laborales con el bienestar integral de las personas (SEP,2023).

Los contenidos curriculares se integran a la formación laboral desde una perspectiva sistémica, permitiendo conectar los conocimientos, aprendizajes y experiencias adquiridos con la resolución de problemas reales abordados en el Currículum Fundamental, Ampliado y Laboral. Esta integración exige un cambio de paradigma, pasando de una visión de las UAC como contenidos aislados a una práctica pedagógica que fomente la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad (SEP, 2023).

Además, adquirir valores éticos y democráticos es fundamental para formar técnicos profesionales comprometidos con la justicia, la equidad y la democracia, estos guiarán su práctica profesional. La educación debe fomentar la integración y colaboración en la comunidad, promoviendo la transformación social y el desarrollo sostenible.

La NEM reconoce que la educación debe ser inclusiva y adaptada a las características individuales de cada estudiante, evitando la exclusión y la desvalorización injusta. Además, destaca que la escuela no es el único espacio de aprendizaje; la familia y la comunidad también son esenciales, aportando saberes y valores que complementan y enriquecen lo aprendido en la escuela.

Para ello, la educación debe ser un esfuerzo conjunto de la comunidad, familias, empresas, instituciones culturales, deportivas, sindicatos y gobiernos locales, deben participar activamente en el proceso educativo. Esta colaboración es crucial para lograr un impacto significativo en los aprendizajes y la transformación social. La NEM busca formar personas con pensamiento crítico, autoconocimiento y capacidad de relacionarse pacíficamente con los demás. El diálogo y la argumentación son herramientas esenciales para el entendimiento y la convivencia. La educación debe ayudar a las y los estudiantes a comprender su contexto social, histórico y cultural, permitiéndoles construir su futuro de manera informada y responsable.

El personal docente es fundamental en el proceso educativo. La NEM reconoce su profesionalismo, autonomía didáctica y su papel clave en la contextualización de la enseñanza. Las y los maestros deben estar en constante formación y colaboración con la comunidad para innovar y mejorar sus prácticas educativas. La enseñanza debe estar vinculada a la realidad de los estudiantes. El aprendizaje situado, que conecta los contenidos educativos con el contexto y experiencias de las y los estudiantes, es esencial. Los y las docentes deben generar experiencias de aprendizaje significativas, promover la reflexión crítica y utilizar la evaluación formativa como una herramienta de mejora continua.

Con la NEM surge el Programa Aula Escuela Comunidad (PAEC) en su segunda edición 2024, misma que dicta lo siguiente:

> "Según el Anexo del Acuerdo número 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior(MCCEMS), el Programa Aula, Escuela y Comunidad (PAEC) es una estrategia para articular a las y los actores participantes en la construcción de los aprendizajes significativos y contextualizados del estudiantado de educación media superior con base en el programa de estudios y necesidades o problemáticas de la comunidad, mediante el desarrollo de Proyectos Escolares Comunitarios (PEC) en los que se verá reflejada la participación coordinada de agentes de distintos ambientes de aprendizaje, teniendo como referente la autonomía en la didáctica para el
> abordaje transversal de las progresiones de las Unidades de Aprendizaje Curricular (UAC) correspondientes a los Recursos Sociocognitivos, Áreas de Conocimiento, Recursos y Ámbitos de Formación Socioemocional, y la participación del estudiantado como potenciales agentes de transformación social en sus comunidades.
>
> El PAEC tiene el objetivo de lograr que los planteles se transformen en escuelas abiertas y orientadoras, de esta forma el esfuerzo coordinado entre la escuela y la comunidad promoverá, a corto plazo, un aprendizaje contextualizado y significativo en el estudiantado de educación media superior, y a largo plazo favorecerá una nueva cultura educativa basada en el trabajo colaborativo y la integración de un conjunto social articulado desde el aula, la escuela y la comunidad, logrando así, la transformación propuesta en la Nueva Escuela Mexicana (NEM)".

Finalmente, la NEM busca garantizar la continuidad y coherencia en la formación de los estudiantes desde la educación básica hasta la superior. Esto incluye la definición de perfiles de ingreso y egreso pertinentes, asegurando un desarrollo integral y progresivo en cada etapa educativa. El enfoque pedagógico para la carrera Técnica en Diseño Asistido por Computadora de los centros de bachilleratos tecnológicos del Estado de México, alineado con la Nueva Escuela Mexicana, busca ofrecer una educación integral que aborde tanto las competencias laborales necesarias como el desarrollo de habilidades socioemocionales y valores. Este enfoque prepara a las y los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI en un entorno globalizado, con un énfasis en la equidad, la justicia y la colaboración comunitaria.

Para un estudiante de bachillerato tecnológico en la carrera de Diseño Asistido por Computadora, considerar los estatutos que define la Nueva Escuela Mexicana es importante por varias razones:

1. Enfoque en la innovación y la creatividad: La Nueva Escuela Mexicana promueve la innovación y la creatividad en el proceso de aprendizaje. Esto se alinea perfectamente con la carrera de Diseño Asistido por Computadora, que requiere la aplicación de la creatividad y la innovación en la resolución de problemas y la creación de soluciones.
2. Desarrollo de habilidades para el siglo XXI: La Nueva Escuela Mexicana se enfoca en desarrollar habilidades para el siglo XXI, como la resolución de problemas, la comunicación efectiva, la colaboración y el pensamiento crítico. Estas habilidades son fundamentales para un diseñador asistido por computadora, que debe ser capaz de trabajar en equipo, comunicarse efectivamente con los clientes y resolver problemas complejos.
3. Enfoque en la educación basada en proyectos: La Nueva Escuela Mexicana promueve la educación basada en proyectos, que consiste en trabajar en proyectos reales y significativos que requieren la aplicación de las habilidades y conocimientos adquiridos. Esto se alinea perfectamente con la carrera de Diseño Asistido por Computadora, que requiere la aplicación de las habilidades y conocimientos en proyectos reales y significativos.
4. Desarrollo de la conciencia social y ambiental: La Nueva Escuela Mexicana se enfoca en desarrollar la conciencia social y ambiental en los estudiantes. Esto es fundamental para un diseñador asistido por computadora, que debe ser capaz de considerar el impacto social y ambiental de sus diseños y tomar decisiones éticas y responsables.
5. Preparación para el mercado laboral: La Nueva Escuela Mexicana se enfoca en preparar a los estudiantes para el mercado laboral. Esto es fundamental para un estudiante de Diseño Asistido por Computadora, que debe ser capaz de aplicar sus habilidades y conocimientos en un entorno laboral real.

La carrera de Diseño Asistido por Computadora, se alinea con los objetivos y enfoques de la carrera y prepara a los estudiantes para el mercado laboral y para ser ciudadanos responsables y éticos.

1.3 Objetivo del Bachillerato Tecnológico

Objetivo

Impartir una formación técnica integral de tipo Medio Superior, la cual permite a las y los estudiantes el ingreso a la Educación Superior y/o la incorporación al sector productivo, ofertando carreras técnicas acordes a las distintas regiones y contextos de la entidad.

Misión

Los Centros de Bachillerato Tecnológico del Estado de México, ofrecen una formación integral para la incorporación de las y los estudiantes a la vida laboral y/o acceder a estudios superiores, además de la participación en la toma de decisiones para mejorar su calidad de vida y el bienestar comunitario.

Visión

Los Centros de Bachillerato Tecnológico del Estado de México, son reconocidos como instituciones de calidad que contribuyen al desarrollo humano y al progreso estatal; sustentándose en los principios de identidad, honestidad, equidad, cultura de la paz, responsabilidad ciudadana, interculturalidad y respeto por la naturaleza; entre las y los participantes del proceso educativo.

1.4 Perspectivas de la formación del Bachillerato Tecnológico del Estado de México

Los Centros de Bachillerato Tecnológico en el Estado de México tienen una destacada presencia en 94 municipios, ofreciendo un total de 205 servicios educativos distribuidos en diferentes turnos. Esta oferta educativa se organiza según las áreas de Biotecnología, Salud, Industria y Servicios, adaptándose a las necesidades y demandas del mercado laboral, y garantizando a los jóvenes una formación técnica de calidad. En los últimos años, la cobertura educativa ha experimentado un crecimiento considerable, contribuyendo así a la universalización de la educación media superior. Este aumento ha permitido una mayor inclusión, fomentando las oportunidades de acceso, permanencia y culminación de los estudios en este nivel.

La distribución de los Centros de Bachillerato Tecnológico en el Estado de México refleja la multiculturalidad y diversidad social de la entidad. Estos centros se encuentran ubicados en municipios con distintos niveles de marginación, lo que representa tanto un desafío como una oportunidad para garantizar la equidad en el acceso a la educación. A través de políticas educativas enfocadas en reducir la desigualdad, se han establecido dieciséis planteles en regiones de alto y medio índice de marginación, ofreciendo así oportunidades de educación a comunidades que, de otro modo, podrían verse limitadas en su acceso a formación técnica. Además, se ha respondido de manera efectiva a la creciente demanda de servicios educativos en áreas con alta densidad poblacional, lo que ha permitido una distribución más equitativa de los recursos educativos.

Un aspecto fundamental de los Centros de Bachillerato Tecnológico es su compromiso con la interculturalidad, atendiendo a grupos vulnerables, en particular a los pueblos originarios. De acuerdo con la Cédula de Identificación Lingüística aplicada a los estudiantes de nuevo ingreso en el ciclo escolar 2022-2023, un porcentaje significativo de los estudiantes habla alguna lengua indígena, destacando lenguas como el Mazahua, Náhuatl y Otomí, que se concentran principalmente en la Zona Norte del Estado de México. Esto ha llevado a los centros educativos a implementar enfoques pedagógicos inclusivos que respeten y valoren las lenguas y tradiciones de estos pueblos, garantizando que los estudiantes puedan continuar su formación académica sin perder su identidad cultural.

La cobertura educativa de los Centros de Bachillerato Tecnológico se ve favorecida por los constantes cambios en las dinámicas sociales, económicas, políticas y culturales de la población del Estado de México. Esta evolución no solo responde a las necesidades emergentes, sino que también facilita la vinculación de los estudiantes con escenarios idóneos para su desarrollo profesional dentro del mismo territorio estatal. El impacto de esta cobertura se refleja en la constante dinámica de la matrícula escolar a lo largo de los diferentes ciclos, lo que demuestra que los Centros de Bachillerato Tecnológico siguen siendo un pilar fundamental en la formación de los jóvenes y en el desarrollo de la región. A través de esta continua adaptación a las realidades cambiantes del entorno, los Centros de Bachillerato Tecnológico en el Estado de México no solo brindan formación técnica de alta calidad, sino que también fomentan la equidad, la inclusión y el respeto por la diversidad, garantizando que todos los estudiantes, independientemente de su origen, tengan acceso a las oportunidades educativas que les permitirán desarrollar su potencial y contribuir al progreso de sus comunidades y de la región en su conjunto.

COBERTURA DE LOS CENTROS DE BACHILLERATO TECNOLÓGICO

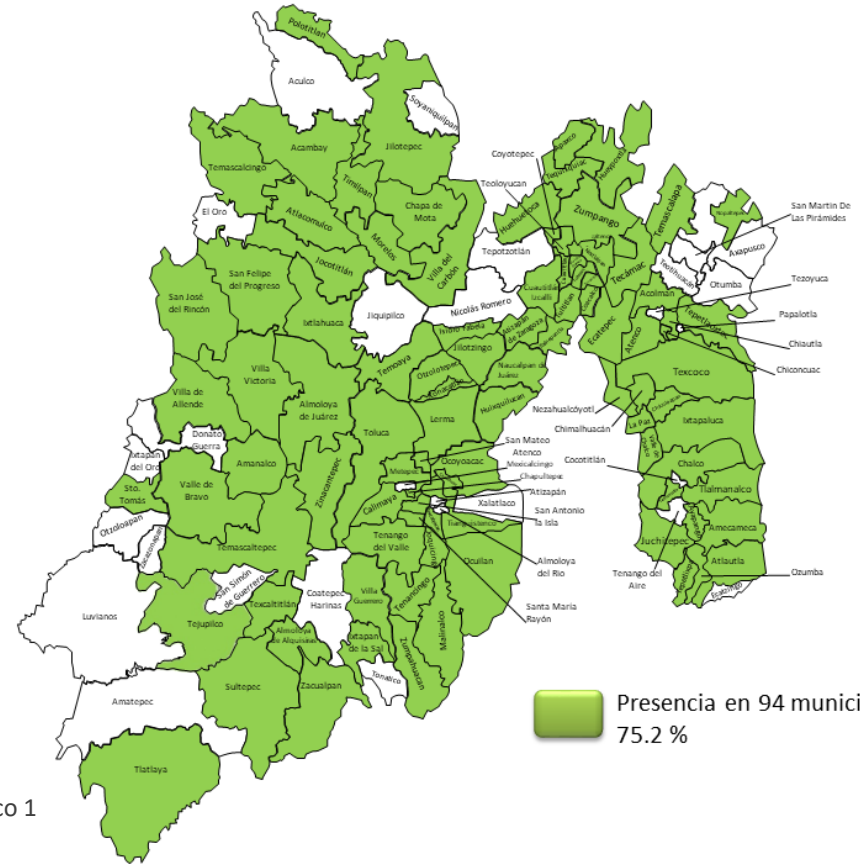


Gráfico 1

Oferta Educativa.

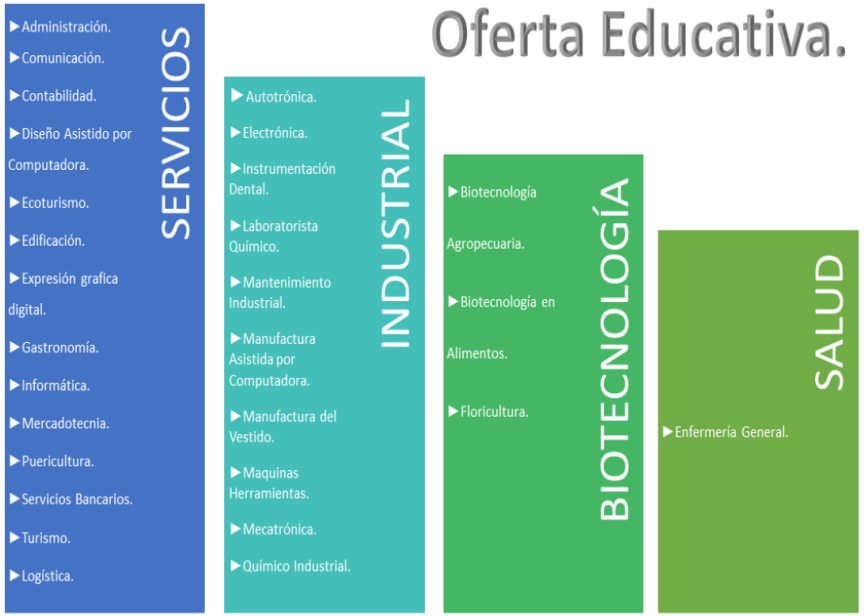


Gráfico 2

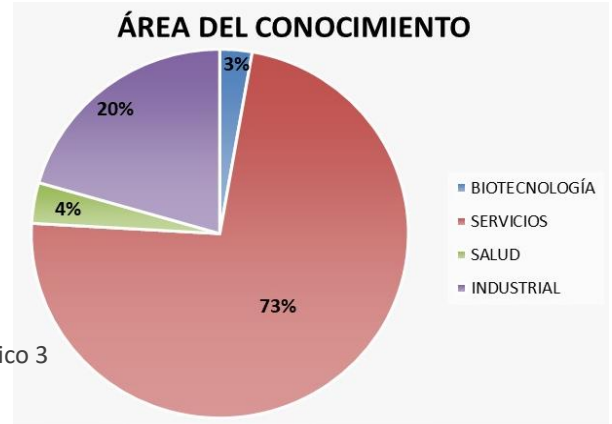


Gráfico 3

Gráfico 1: Cobertura por municipios
Gráfico 2: Oferta educativa
Gráfico 3: Relación de matrícula con oferta educativa

*Datos de la Dirección de Bachillerato Tecnológico

COBERTURA EDUCATIVA DE LOS CENTROS DE BACHILLERATO TECNOLOGICO DE ACUERDO AL ÍNDICE DE MARGINACIÓN EN EL ESTADO DE MÉXICO

ZONA	REGIÓN	INDICE DE MARGINACIÓN					POBLACIÓN	NO. MUNICIPIOS	ATENDIDOS	No. CCT
		MUY BAJO	BAJO	MEDIO	ALTO	MEDIA*				
1. ORIENTE	1 CHALCO	8	4			MUY BAJO	674,471	12	9	16
	2 IXTAPALUCA	3				MUY BAJO	1,238,030	3	3	5
	3 TEXCOCO	9				MUY BAJO	1,401,201	9	7	17
	4 NEZAHUALCÓYOTL	1				MUY BAJO	1,077,208	1	1	3
2. NORORIENTE	5 ECATEPEC	1				MUY BAJO	1,645,352	1	1	2
	6 TECÁMAC	6	2			MUY BAJO	926,102	8	4	15
	7 ZUMPANGO	8				MUY BAJO	771,883	8	7	21
	8 TULTITLÁN	8				MUY BAJO	1,307,679	8	7	14
3.CENTRO	9 TLALNEPANTLA	3				MUY BAJO	1,751,039	3	2	4
	15 NAUCALPAN	2				MUY BAJO	1,119,399	2	2	4
4. NORTE	11 JILOTEPEC		5	4	1	BAJO	433,344		8	12
	12 IXTLAHUACA		5		3	BAJO	805,752	8	6	15
5. VALLE DE TOLUCA	10 NICOLAS ROMERO	4	2			MUY BAJO	711,589	6	4	6
	14 TOLUCA	7	1			MUY BAJO	1,723,782	8	6	28
	16 LERMA	9				MUY BAJO	457,751	9	7	11
6. SUR	13 VALLE DE BRAVO	1	2	3	3	MEDIO/ALTO	237,194	9	5	7
	19 TEJUPILCO			2	2	MEDIO/ALTO	165,110	4	2	3
7. SURESTE	17 TENANCINGO	3	5	2	1	BAJO	467,358	11	9	16
	18 SULTEPEC			3	2	MEDIO	78,174	5	4	6
							TOTAL	115	94	205
							*INDICE DE MARGINACIÓN: INDICA LA MEDIA POR REGIÓN			

*CONAPO. (2020). Índices de Marginación.

***Elaboración de la Dirección de Bachillerato Tecnológico**

1.5.1 Estructura Curricular de la Carrera Técnica

DIRECCIÓN GENERAL DE FORTALECIMIENTO ACADÉMICO DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
DIRECCIÓN DE DESARROLLO CURRICULAR
ESTRUCTURA CURRICULAR DE BACHILLERATO CON CARRERA TÉCNICA 2024

Recursos, áreas o competencias laborales		Primer semestre	Segundo semestre	Tercer semestre	Cuarto semestre	Quinto semestre	Sexto semestre	Total de horas	Total de créditos
Recursos Sociocognitivos	Lengua y comunicación	Lengua y comunicación I (3 hrs.) 6 cr.	Lengua y comunicación II (3 hrs.) 6 cr.	Lengua y comunicación III (3 hrs.) 6 cr.				9 hrs .	18 cr.
		Inglés I (3 hrs.) 6 cr.	Inglés II (3 hrs.) 6 cr.	Inglés III (3 hrs.) 6 cr.	Inglés IV (3 hrs.) 6 cr.	Inglés V (5 hrs.) 10 cr.		17 hrs.	34 cr.
	Pensamiento matemático	Pensamiento matemático I (4 hrs.) 8 cr.	Pensamiento matemático II (4 hrs.) 8 cr.	Pensamiento matemático III (4 hrs.) 8 cr.	Temas selectos de matemáticas I (4 hrs.) 8 cr.	Temas selectos de matemáticas II (5 hrs.) 10 cr.	Temas selectos de matemáticas III (5 hrs.) 10 cr.	26 hrs.	52 cr.
	Conciencia histórica				Conciencia histórica I. Perspectivas del México Antiguo en los contextos globales. (3 hrs.) 6 cr.	Conciencia histórica II. México durante el expansionismo capitalista (3 hrs.) 6 cr.	Conciencia histórica III. La realidad actual en perspectiva histórica (3 hrs.) 6 cr.	9 hrs.	18 cr.
	Cultura digital	Cultura digital I (3 hrs.) 6 cr.	Cultura digital II (2 hrs.) 4 cr.					5 hrs.	10 cr.
Áreas de conocimiento	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	La materia y sus interacciones (4 hrs.) 8 cr.	La conservación de la energía y sus interacciones con la materia (4 hrs.) 8 cr.	Ecosistemas: interacciones, energía y dinámica (4 hrs.) 8 cr.	Reacciones químicas: conservación de la materia en la formación de nuevas sustancias (4 hrs.) 8 cr.	La energía en los procesos de la vida diaria (4 hrs.) 8 cr.	Organismos: Estructuras y procesos. Herencia y evolución biológica (4 hrs.) 8 cr.	24 hrs.	48 cr.
	Humanidades	Humanidades I (4 hrs.) 8 cr.		Humanidades II (4 hrs.) 8 cr.			Humanidades III (5 hrs.) 10 cr.	13 hrs.	26 cr.
	Ciencias sociales	Ciencias sociales I (2 hrs.) 4 cr.	Ciencias sociales II (2 hrs.) 4 cr.		Ciencias sociales III (2 hrs.) 4 cr.			6 hrs.	12 cr.
área de conocimiento/ recurso sociocognitivo	Nombre de área de conocimiento/ recurso sociocognitivo					UAC Fundamental Extendida* (3 hrs.) 6 cr.	UAC Fundamental Extendida* (3 hrs.) 6 cr.	6 hrs.	12 hrs.
Competencias laborales	Competencias laborales extendidas	Perspectivas académico laborales (6 hrs.) 12 cr.	Módulo I (17 hrs.) 34 cr.	Módulo II (17 hrs.) 34 cr.	Módulo III (17 hrs.) 34 cr.	Módulo IV (12 hrs.) 24 cr.	Módulo V (12 hrs.) 24 cr.	81 hrs.	162 cr.
Recursos socioemocionales	Ámbitos socioemocionales	Actividades Físicas y Deportivas (2 hrs.) 4 cr.	Actividades Físicas y Deportivas (2 hrs.) 4 cr.	Actividades Físicas y Deportivas (2 hrs.) 4 cr.	Actividades Artísticas y Culturales (2 hrs.) 4 cr.	Actividades Artísticas y Culturales (2 hrs.) 4 cr.	Actividades Artísticas y Culturales (2 hrs.) 4 cr.	24 hrs.	48 cr.
		Educación para la Salud (1 hrs.) 2cr.	Educación para la Salud (1 hrs.) 2cr.	Educación para la Salud (1 hrs.) 2cr.	Educación Integral en Sexualidad y Género (1 hrs.) 2 cr.	Práctica y Colaboración Ciudadana (1 hrs.) 2 cr.	Práctica y Colaboración Ciudadana (1 hrs.) 2 cr.		
		Temas selectos de igualdad y derechos humanos I	Temas selectos de igualdad y derechos humanos II	Temas selectos de igualdad y derechos humanos III	Temas selectos de igualdad y derechos humanos IV	Temas selectos de igualdad y derechos humanos V	Temas selectos de igualdad y derechos humanos VI		
		(1 hrs.) 2 cr.	(1 hrs.) 2 cr.	(1 hrs.) 2 cr.	(1 hrs.) 2 cr.	(1 hrs.) 2 cr.	(1 hrs.) 2 cr.		
	Total de horas y créditos	33 hrs. / 66 cr.	39 hrs./ 78 cr.	39 hrs./ 78 cr.	37 hrs./ 74 cr.	36 hrs./ 72 cr.	36 hrs./ 72 cr.	220 hrs.	440 cr.

Autorizado 10 de diciembre de 2024

Contempla 220 horas y 440 créditos académicos en los componentes de formación:

- 90 hrs./ 180 cr. **Fundamental**
- 25 hrs./50 cr. **Fundamental extendida**
- 81 hrs./ 162 cr. **Laboral**
- 24 hrs./48 cr. **Ampliada**
- **UAC estatales**
- * **UAC del componente de formación fundamental extendida complementaria**

1.5.1 Estructura Curricular de la Carrera Técnica en Diseño Asistido por Computadora

DIRECCIÓN GENERAL DE FORTALECIMIENTO ACADÉMICO DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
DIRECCIÓN DE DESARROLLO CURRICULAR
ESTRUCTURA CURRICULAR DE BACHILLERATO CON CARRERA TÉCNICA
TÉCNICO EN DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA

Recursos, áreas o competencias laborales		Primer semestre	Segundo semestre	Tercer semestre	Cuarto semestre	Quinto semestre	Sexto semestre	Total de horas	Total de créditos
Recursos Sociogenéricos	Lengua y comunicación	Lengua y comunicación I (3 hrs.) 6 cr.	Lengua y comunicación II (3 hrs.) 6 cr.	Lengua y comunicación III (3 hrs.) 6 cr.				9 hrs.	18 cr.
		Inglés I (3 hrs.) 6 cr.	Inglés II (3 hrs.) 6 cr.	Inglés III (3 hrs.) 6 cr.	Inglés IV (3 hrs.) 6 cr.	Inglés V (5 hrs.) 10 cr.		17 hrs.	34 cr.
	Pensamiento matemático	Pensamiento matemático I (4 hrs.) 8 cr.	Pensamiento matemático II (4 hrs.) 8 cr.	Pensamiento matemático III (4 hrs.) 8 cr.	Temas selectos de matemáticas I (4 hrs.) 8 cr.	Temas selectos de matemáticas II (5 hrs.) 10 cr.	Temas selectos de matemáticas III (5 hrs.) 10 cr.	32 hrs.	64 cr.
						Dibujo Técnico* (3 hrs.) 6 cr.	Aplicaciones de pensamiento matemático* (3 hrs.) 6 cr.		
	Conciencia histórica				Conciencia histórica I. Perspectivas del México Antiguo en los contextos globales. (3 hrs.) 6 cr.	Conciencia histórica II. México durante el expansionismo capitalista (3 hrs.) 6 cr.	Conciencia histórica III. La realidad actual en perspectiva histórica (3 hrs.) 6 cr.	9 hrs.	18 cr.
	Cultura digital	Cultura digital I (3 hrs.) 6 cr.	Cultura digital II (2 hrs.) 4 cr.					5 hrs.	10 cr.
Áreas de conocimiento	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	La materia y sus interacciones (4 hrs.) 8 cr.	La conservación de la energía y sus interacciones con la materia (4 hrs.) 8 cr.	Ecosistemas: interacciones, energía y dinámica (4 hrs.) 8 cr.	Reacciones químicas: conservación de la materia en la formación de nuevas sustancias (4 hrs.) 8 cr.	La energía en los procesos de la vida diaria (4 hrs.) 8 cr.	Organismos: Estructuras y procesos. Herencia y evolución biológica (4 hrs.) 8 cr.	24 hrs.	48 cr.
	Humanidades	Humanidades I (4 hrs.) 8 cr.		Humanidades II (4 hrs.) 8 cr.			Humanidades III (5 hrs.) 10 cr.	13 hrs.	26 cr.
	Ciencias sociales	Ciencias sociales I (2 hrs.) 4 cr.	Ciencias sociales II (2 hrs.) 4 cr.		Ciencias sociales III (2 hrs.) 4 cr.			6 hrs.	12 cr.
Competencias laborales	Competencias laborales extendidas	Perspectivas académico laborales (6 hrs.) 12 cr.	**Módulo I** Ilustra y digitaliza ideas y conceptos para conformar mensajes visuales **Submódulo I.** Realiza ilustraciones (5 hrs.) Cr 10 **Submódulo II.** Dibuja objetos vectoriales (5 hrs.) Cr 10 **Submódulo III.** Dibuja gráficos para animación (3 hrs.) Cr 6 **Submódulo IV.** Instrumenta la práctica (2 hrs.) Cr 4 **Submódulo V.** Diferencia el perfil profesional en el escenario real (2 hrs.) Cr 4 (17 hrs.) 34 cr.	**Módulo II** Produce elementos gráficos digitales fijos y animados para la comunicación visual **Submódulo I.** Produce elementos gráficos para la comunicación visual (4 hrs.) Cr 8 **Submódulo II.** Produce elementos digitales para la comunicación visual (4 hrs.) Cr 8 **Submódulo III.** Produce animaciones para aplicaciones multimedia (5 hrs.) Cr 10 **Submódulo IV.** Problematiza la práctica (2 hrs.) Cr 4 **Submódulo V.** Aplica los aprendizajes en una actividad laboral (17 hrs.) 34 cr.	**Módulo III** Integra fotografía, video y sonido para el diseño multimedia **Submódulo I.** Obtiene imágenes fijas para el diseño (4 hrs.) Cr 8 **Submódulo II.** Realiza maquetación de medios gráficos (5 hrs.) Cr 10 **Submódulo III.** Obtiene imágenes en Movimiento para multimedia (4 hrs.) Cr 8 **Submódulo IV.** Sistematiza y gestiona proyectos I (2 hrs.) Cr 4 **Submódulo V.** Demuestra las habilidades en un puesto laboral (2 hrs.) Cr 4 (17 hrs.) 34 cr.	**Módulo IV** Diseña y construye objetos en 3D para la comunicación visual **Submódulo I.** Diseña objetos tridimensionales (4 hrs.) Cr 8 **Submódulo II.** Construye objetos virtuales en 3D (4 hrs.) Cr 8 **Submódulo III.** Sistematiza y gestiona proyectos II (2 hrs.) Cr 4 **Submódulo IV.** Explica los saberes de un proceso productivo (2 hrs.) Cr 4 (12 hrs.) 24 cr.	**Módulo V** Determina las competencias profesionales a través de la estadía **Submódulo I.** Realiza la estadía (10 hrs.) Cr 20 **Submódulo II.** Estructura los elementos teórico metodológicos del proyecto académico laboral (2 hrs.) Cr 4 (12 hrs.) 24 cr.	81 hrs.	162 cr.
Recursos socioemocionales	Ámbitos socioemocionales	Actividades Físicas y Deportivas (2 hrs.) 4 cr.	Actividades Físicas y Deportivas (2 hrs.) 4 cr.	Actividades Físicas y Deportivas (2 hrs.) 4 cr.	Actividades Artísticas y Culturales (2 hrs.) 4 cr.	Actividades Artísticas y Culturales (2 hrs.) 4 cr.	Actividades Artísticas y Culturales (2 hrs.) 4 cr.	24 hrs.	48 cr.
		Educación para la Salud (1 hrs.) 2cr.	Educación para la Salud (1 hrs.) 2cr.	Educación para la Salud (1 hrs.) 2cr.	Educación Integral en Sexualidad y Género (1 hrs.) 2 cr.	Práctica y Colaboración Ciudadana (1 hrs.) 2 cr.	Práctica y Colaboración Ciudadana (1 hrs.) 2 cr.		
		Temas selectos de igualdad y derechos humanos I (1 hrs.) 2 cr.	Temas selectos de igualdad y derechos humanos II (1 hrs.) 2 cr.	Temas selectos de igualdad y derechos humanos III (1 hrs.) 2 cr.	Temas selectos de igualdad y derechos humanos IV (1 hrs.) 2 cr.	Temas selectos de igualdad y derechos humanos V (1 hrs.) 2 cr.	Temas selectos de igualdad y derechos humanos VI (1 hrs.) 2 cr.		
	Total de horas y créditos	33 hrs. / 66 cr.	39 hrs./ 78 cr.	39 hrs./ 78 cr.	37 hrs./ 74 cr.	36 hrs./ 72 cr.	36 hrs./ 72 cr.	220 hrs.	440 cr.

Autorizado 10 de diciembre de 2024

Contempla 220 horas y 440 créditos académicos en los componentes de formación:

- 90 hrs./ 180 cr. Fundamental
- 25 hrs./50 cr. Fundamental extendida
- 81 hrs./ 162 cr. Laboral
- 24 hrs./48 cr. Ampliada
- UAC estatales
- * UAC del componente de formación fundamental extendida complementaria

1.6 Interrelación entre componentes de formación

COMPONENTES DE FORMACIÓN	RECURSO O ÁREA		INTERACCIÓN CON LA CARRERA TÉCNICA	SEMESTRE EN QUE SE CURSA					
				1	2	3	4	5	6
FORMACIÓN FUNDAMENTAL.	Recursos Sociocognitivos.	Lengua y comunicación.	Comprender los contenidos de la historia del arte, mismos que hacen uso del lenguaje al expresarse de manera gráfica, oral y escrita.	X	X	X			
		Pensamiento matemático.	Comprender los contenidos de elementos geométricos, medidas, escalas y proporciones mismos que serán aplicados en el desarrollo de sus actividades.	X	X	X	X	X	X
		Conciencia Histórica.	Retoma información de antecedentes conceptuales de la carrera.				X	X	X
		Cultura Digital.	Comprender los contenidos de tecnologías de la información y comunicación mismos que beneficiará el desarrollo de sus actividades.	X	X				
	Áreas de conocimiento.	Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología.	Desarrolla el conocimiento y las habilidades necesarias para comprender y aplicar principios científicos y tecnológicos, permitiendo identificar y evaluar oportunidades de desarrollo laboral en sectores relacionados con la ciencia y la tecnología, promoviendo una mentalidad innovadora y emprendedora.	X	X	X	X	X	X
		Humanidades.	Desarrolla en los estudiantes una apreciación por la diversidad cultural, ética y filosófica, ya que promueve la comunicación efectiva y el pensamiento crítico, esenciales. .	X		X			X
		Ciencias Sociales.	Proporciona una comprensión del entorno socioeconómico y cultural en el que viven, de esta manera el estudiante puede contextualizar su carrera técnica y las posibilidades de inserción laboral dentro de un marco social y económico más amplio, fomentando la capacidad de analizar y responder a las necesidades productivas y sociales de su entorno.	X	X		X		

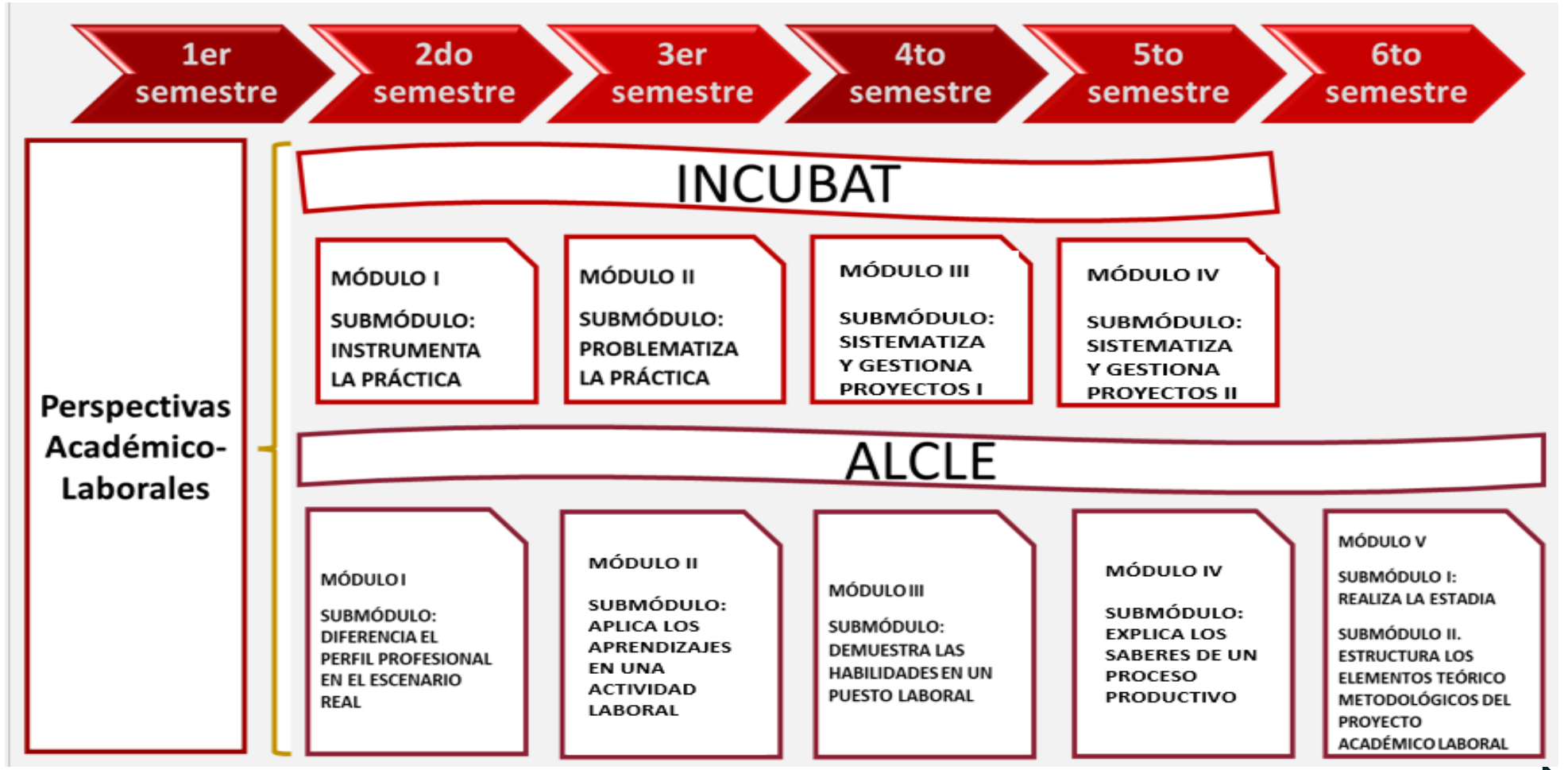
COMPONENTES DE FORMACIÓN	RECURSO O ÁREA		INTERACCIÓN CON LA CARRERA TÉCNICA	SEMESTRE EN QUE SE CURSA					
				1	2	3	4	5	6
FORMACIÓN AMPLIADA.	Recursos Socioemocionales.	Cuidado Físico Corporal.	Es importante desarrollar practicas que se aporten al cuidado integral de la seguridad e higiene en su persona y contexto.	X	X	X	X	X	X
		Bienestar Emocional Afectivo.	Durante el diseño, el incorporar elementos naturales como luz natural, vistas al aire libre, materiales orgánicos y espacios verdes en el diseño de cualquier proyecto, esto puede tener un impacto significativo en la salud mental al reducir el estrés, mejorar el estado de ánimo y promover la relajación y la recuperación.	X	X	X	X	X	X
		Responsabilidad Social.	Las y los estudiantes de la carrera técnica son parte de una sociedad, la cual debe de ser protegida por todos aquellos individuos que la conforman´.	X	X	X	X	X	X

1.7 Actividades Logradas de las competencias laborales extendidas (ALCLE)

Los Centros de Bachillerato Tecnológico se caracterizan por contar con una formación laboral, atendiendo las competencias laborales extendidas, teniendo como base el Marco Curricular Común de Educación Media Superior (MCCEMS); propiciando que el estudiantado pueda insertarse al momento de egresar al mercado laboral y/o el ingreso a la Educación Superior.

En este sentido, la Formación Laboral de la carrera técnica, se lleva a cabo de acuerdo a la trayectoria laboral de las Actividades Logradas de las Competencias Laborales Extendidas (ALCLE), atendiendo una formación que busca responder a las necesidades del sector productivo y priorizando el bienestar del estudiante y de la sociedad, a través de la conciencia personal y social.

Perfil Profesional de Bachillerato con Carrera Técnica



*Elaboración de la Dirección de Bachillerato Tecnológico

SERVICIO SOCIAL

Los estudiantes y pasantes de Bachillerato Tecnológico estarán sujetos a las disposiciones establecidas en el Reglamento de Servicio Social del Estado de México y el acuerdo del Secretario de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación por el que se emiten las reglas de operación del programa de Servicio Social Comunitario para el Bienestar.

Fuente: Artículo 65 del Acuerdo por el que se expiden los Lineamientos para la Aplicación del Modelo Educativo de Transformación Académica de Bachillerato General y Tecnológico del 13 de mayo del 2009.

Acuerdo en el Periódico Oficial “Gaceta del Gobierno del Estado de México 1° de abril de 2024

TITULACIÓN

El pasante podrá titularse mediante alguna de las opciones siguientes:

- **Titulación automática:**

Competencias profesionales: Cuando el pasante acredite con calificación mínima de 9 cada uno de los módulos de la carrera cursada, sin haber presentado exámenes de regularización.
Excelencia académica: Cuando el promedio general mínimo sea de 9 puntos, sin haber presentado exámenes de regularización en ninguna materia o módulo profesional.

- **Memoria de trabajo profesional:** Cuando el pasante integra un informe escrito de las actividades realizadas durante su servicio social o estadías, relacionadas con la carrera cursada.
- **Diseño de prototipo tecnológico:** Cuando en forma individual o colectiva se diseña o aporta un modelo tecnológico innovador, que demuestra las competencias profesionales adquiridas en la carrera cursada que satisfaga una necesidad, acompañada del documento escrito donde se aportan los elementos teóricos utilizados para su elaboración.
- **Proyecto incubadora de empresas:** Cuando en forma individual o colectiva se elabora un documento teórico metodológico que fundamenta la creación de una actividad humana productiva en los sectores de bienes y servicios, refiriendo la aplicación de las competencias profesionales desarrolladas en la carrera técnica cursada.
- **Manual teórico- práctico:** La elaboración de un documento guía con rigor metodológico a partir de una problemática que describe y fundamenta una secuencia de acciones a desarrollar con base en las competencias profesionales adquiridas en la carrera técnica adquirida.
- **Constancia de competencias laborales:** Cuando un organismo, empresa o institución certificada, reconoce y valida las competencias profesionales adquiridas por el pasante durante su formación con base a los requerimientos de calidad exigibles por el sector productivo.

Fuente: Artículo 76 del Acuerdo por el que se expiden los lineamientos para la Aplicación del Modelo Educativo de Transformación Académica de Bachillerato General y Tecnológico del 13 de mayo de 2009.

En la siguiente tabla se muestra la secuencia de las prácticas y estadías:

SEMESTRE	PRÁCTICA	ESCENARIO	COMPETENCIA	HORA
Primero.	Práctica de Observación.	Comunidad, empresa o institución, pública/privada.	Identifica su perfil técnico en el contexto dinámico del sector productivo, social y ecológico de su región.	N/A
Segundo.	Práctica de Observación.	Comunidad, empresa o institución, pública/privada.	Asociar el perfil de la carrera cursada con el escenario real para desarrollar las actividades logradas de las competencias laborales extendidas (ALCLE).	N/A
Tercero.	Práctica de ejecución.	Comunidad, empresa o institución, pública/privada.	Desarrollar habilidades para la colaboración y trabajo en equipo, para establecer relaciones interpersonales sanas y armónicas con personas y grupos diversos que lleven al logro de metas grupales.	100
Cuarto.	Práctica de ejecución.	Comunidad, empresa o institución, pública/privada.	Desarrollar habilidades para la colaboración y trabajo en equipo, para establecer relaciones interpersonales sanas y armónicas con personas y grupos diversos que lleven al logro de metas grupales.	100
Quinto.	Servicio Social.	Comunidad, empresa o institución, pública/privada.	Identifica y selecciona un proceso productivo acorde a la carrera cursada, que pueda intervenir como prestador de servicio social.	480
Sexto.	Estadías.	Comunidad, empresa o institución, pública/privada.	Desarrolla los conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores necesarios que le permita tomar decisiones en la estadía.	180

***Acuerdo por el que se expiden los Lineamientos para la aplicación del modelo educativo de transformación académica de bachillerato general y tecnológico.**

La formación del estudiante de Técnico en Diseño Asistido por Computadora ocurre en dos fases paralelas: una teórica y otra práctica. La primera se lleva a cabo en el aula y la segunda en escenarios reales donde desarrollan los saberes, competencias extendidas a lo largo de su formación profesional, a través de la inserción a los escenarios reales mediante practicas de observación, practicas de ejecución, servicio social y estadías.

Durante el primer y segundo semestre, se llevarán a cabo las **PRÁCTICAS DE OBSERVACIÓN,** permitiendo al estudiante, bajo la orientación y guía del docente, dedicarse a observar el entorno laboral y su funcionamiento. En este proceso, el educando no participa activamente en las tareas, sino que se mantiene como espectador, analizando y reflexionando sobre lo que observa.

Durante el tercer y cuarto semestre, los estudiantes realizarán **PRÁCTICAS DE EJECUCIÓN** en diferentes escenarios reales relacionados con su carrera técnica, de esta manera, los educandos se integrarán al entorno laboral y a los diversos escenarios a través del manejo progresivo de maquinaria, instrumental y documentación, todo ello en períodos de tiempo definidos, cumpliendo un total de 100 horas de práctica. Las actividades se realizarán bajo la supervisión del responsable del escenario y del docente, garantizando así una formación integral y práctica.

En el quinto semestre el estudiante contribuye a la comunidad aplicando sus competencias, mediante el **SERVICIO SOCIAL**, esta actividad fomentará la responsabilidad social y facilitará la integración en el mercado laboral, cumpliendo con un total de 480 hrs. en un periodo no menor a seis meses.

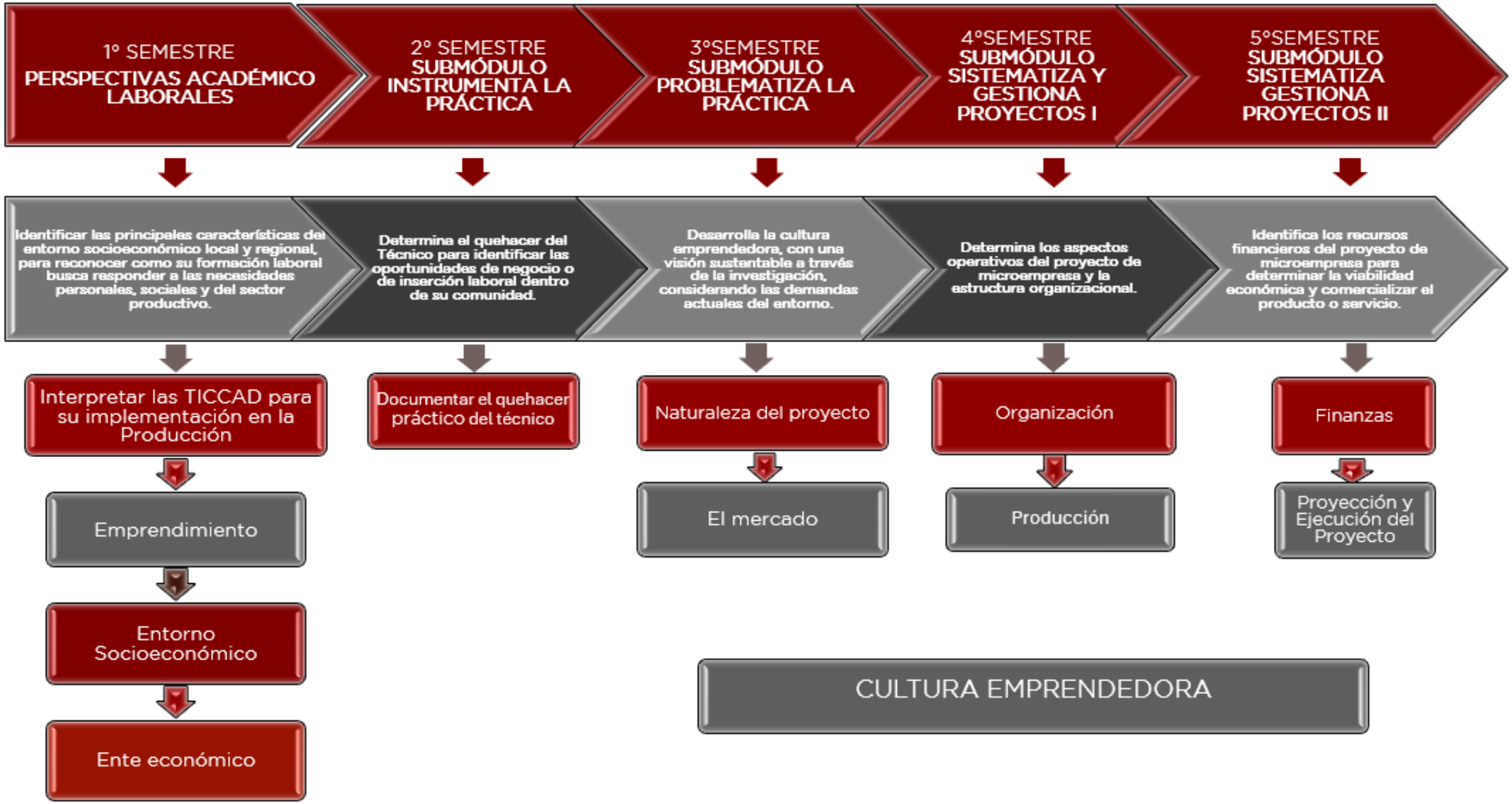
La **ESTADÍA** es el período de formación donde los estudiantes participan en proyectos específicos en el escenario real, estas experiencias le permiten familiarizarse con el funcionamiento de diferentes organizaciones y aplicar competencias adquiridas durante su formación académica laboral. Las estadías se llevarán a cabo durante el sexto semestre con una duración de 180 hrs.

El mapa curricular actual incluye cuatro prácticas y una estadía en escenarios reales, detallando para cada una el semestre, la práctica, los sitios de inserción, el número mínimo de horas a cubrir y las competencias laborales extendidas a desarrollar por el estudiante.

1.8 Trayectoria INCUBAT

Los Centros de Bachillerato Tecnológico ofrecen como parte de la formación laboral la trayectoria INCUBAT, siendo un punto característico de las carreras que se ofertan, a través del desarrollo de la cultura emprendedora en el estudiantado; brindando la posibilidad de generar un proyecto emprendedor, que al egresar de la carrera técnica tenga las herramientas necesaria que le permita insertarse al mercado laboral a través de la creación de un negocio propio.

Esta trayectoria tiene inicio en el primer semestre con la UAC Perspectivas Académico-Laborales, teniendo como elementos subsecuentes los submódulos: Instrumenta la Práctica, Problematiza la práctica, Sistematiza y gestiona proyectos I y II, en los cuales el estudiante desarrollara la capacidad de identificar y reconocer las principales características de su entorno, brindándole la oportunidad de crear un plan o proyecto de microempresa y/o negocio, para que al termino de sus estudios pueda integrarse al mercado laboral.



*Elaboración de la Dirección de Bachillerato Tecnológico

2. Descripción general de la carrera

2. Descripción general de la carrera Técnica

La carrera Técnico en Diseño Asistido por Computadora se inicia en el primer semestre del Bachillerato con Carrera Técnica, abarcando cinco módulos profesionales del componente de formación laboral con un total de 1,425 horas, distribuidas en módulos y submódulos de aprendizaje a lo largo de cinco semestres. De los cuales los tres primeros módulos tienen una duración de 323 horas cada uno, el cuarto y quinto módulo de 228 horas cada uno. Además, los componentes del Curriculum Fundamental y Curriculum Ampliado refuerzan las competencias profesionales de la carrera Técnica en Diseño Asistido por Computadora y contribuyen a la formación integral de los estudiantes.

Esta carrera proporciona los fundamentos teóricos, prácticos y metodológicos necesarios para que el estudiantado adquiera y desarrolle competencias laborales extendidas.

La formación profesional del Técnico en Diseño Asistido por Computadora comienza en el primer semestre con la Unidad de Aprendizaje Curricular (UAC) "Perspectivas Académico Laborales". Esta UAC busca que el estudiantado identifique las características principales del entorno socioeconómico, tanto local como regional, en un contexto global. Su objetivo es que los estudiantes reconozcan cómo su formación laboral, responde a las necesidades personales, sociales y del sector productivo desde una perspectiva de desarrollo sostenible.

Además, les brinda la oportunidad de identificar diversas opciones de inserción laboral y emprendimiento, al mismo tiempo que promueve el desarrollo de competencias blandas y habilidades esenciales para su crecimiento profesional. Esta Unidad de Aprendizaje y Capacitación (UAC) impulsa una cultura emprendedora y se integra con los módulos de formación laboral, fortaleciendo capacidades y habilidades avanzadas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el liderazgo.

En el segundo semestre, se imparte el Módulo I: “Ilustra y digitaliza ideas y conceptos para conformar mensajes visuales.”, permitiendo a los estudiantes implementar técnicas análogas y digitales para crear recursos gráficos, utilizar software para la digitalización de objetos vectoriales y aplicar principios básicos de animación para comunicar visualmente ideas., además, desarrollará habilidades prácticas en la instrumentación de proyectos de diseño.

En el tercer semestre, el Módulo II: “Produce elementos gráficos digitales fijos y animados para la comunicación visual", se busca que los estudiantes tengan las habilidades para crear elementos gráficos y digitales que fortalecen la comunicación visual, así como la capacidad de producir animaciones para aplicaciones multimedia, desarrollando una actitud crítica al problematizar su práctica al aplicar sus conocimientos en un entorno laboral, preparándose para enfrentar desafíos reales en el campo del diseño y la comunicación.

El cuarto semestre se incluye el Módulo III: “Integra fotografías, video y sonido para el diseño multimedia”, el cual es fundamental en la formación de la carrera de técnicos en diseño asistido por computadora, ya que permite desarrollar competencias en la organización visual de textos e imágenes con el fin de crear publicaciones atractivas y funcionales, como revistas, folletos y libros., adquiriendo habilidades en la creación y edición de contenido audiovisual; esto incluye la producción de videos, animaciones y otros elementos dinámicos que enriquecen la experiencia del usuario en plataformas digitales.

En el quinto semestre, el Módulo IV: “Diseña y construye objetos en 3D para la comunicación visual.“, el estudiante aprenderá a conceptualizar y crear diseños tridimensionales utilizando herramientas digitales, desarrollando habilidades en modelado y representación visual; así mismo adquirirá conocimientos sobre la aplicación de técnicas de construcción virtual, lo que les permitirá materializar sus ideas en entornos tridimensionales interactivos., esta formación les proporciona una base sólida para expresar su creatividad y comunicar visualmente sus proyectos de manera efectiva.

Finalmente, en el sexto semestre, el Módulo V: “Determina las competencias profesionales a través de la Estadía“ impartido para mejorar en el estudiante la capacidad para demostrar las competencias laborales extendidas adquiridas, acordes al perfil de egreso, fortaleciendo las habilidades para la vida.

Estos cinco módulos proporcionan a las y los egresados las competencias necesarias para insertarse en el mercado laboral, desarrollar procesos productivos independientes según las necesidades de su entorno, o continuar con estudios superiores.

2.1 Justificación de la carrera

La carrera de Técnico en Diseño Asistido por Computadora ofrece las competencias laborales que permiten al estudiante realizar actividades dirigidas a ilustrar, digitalizar, producir, integrar y construir mensajes visuales fijos o animados para proyectos gráficos.

Todas estas competencias posibilitan al egresado su incorporación al mundo laboral o desarrollar procesos productivos independientes, de acuerdo con sus intereses profesionales y necesidades de su entorno social.

Asimismo, contribuyen a desarrollar competencias laborales extendidas que les permitan comprender el mundo e influir en él, les capacita para aprender de forma autónoma a lo largo de la vida, desarrollar relaciones armónicas, participar en los ámbitos social, profesional y político. Permite al técnico incorporarse al ámbito laboral en diversos sitios de inserción como: asistente de diseñador, ilustrador, editor de imágenes digitales, preparador de contenido multimedia.

La carrera técnica de Diseño Asistido por Computadora (DAC) se alinea con los principios y objetivos del MCCEMS, que busca formar estudiantes críticos, creativos y comprometidos con su entorno. En este sentido, la carrera técnica se enfoca en desarrollar habilidades y competencias que permitan a los estudiantes:

- Desarrollar un pensamiento crítico y creativo para resolver problemas y diseñar soluciones innovadoras.
- Utilizar tecnologías de vanguardia para crear modelos y prototipos de productos y estructuras.
- Colaborar con otros profesionales y estudiantes para desarrollar proyectos y soluciones que respondan a las necesidades de la sociedad.
- Reflexionar sobre la importancia del diseño y la tecnología en la resolución de problemas y la mejora de la calidad de vida.

2.2 Competencia de la carrera técnica

El estudiante de la carrera de Técnico en Diseño Asistido por Computadora de los Centros de Bachillerato Tecnológico al ejercer su quehacer en el ámbito laboral será capaz de:

- Ilustrar, digitalizar ideas y conceptos para conformar mensajes visuales, producir elementos gráficos digitales fijos y animados para la comunicación visual, integrar fotografías, video y sonido para el diseño multimedia, así como diseñar y construir objetos en 3D.

2.3 Perfil de Ingreso

El perfil de ingreso de los estudiantes de los Centros de Bachillerato Tecnológico de Educación Media Superior en el Estado de México para la Carrera Técnica en Diseño Asistido por Computadora corresponde a los aprendizajes y actitudes desarrollados durante la educación básica, conforme al Plan de Estudio 2022, a saber:

I. Reconocen que son ciudadanas y ciudadanos que pueden ejercer su derecho a una vida digna, a decidir sobre su cuerpo, a construir su identidad personal y colectiva, así como a vivir con bienestar y buen trato, en un marco de libertades y responsabilidades con respecto a ellas mismas y ellos mismos, así como con su comunidad.

II. Viven, reconocen y valoran la diversidad étnica, cultural, lingüística, sexual, política, social y de género del país como rasgos que caracterizan a la nación mexicana.

III. Reconocen que mujeres y hombres son personas que gozan de los mismos derechos, con capacidad de acción, autonomía, decisión para vivir una vida digna, libre de violencia y discriminación.

IV. Valoran sus potencialidades cognitivas, físicas y afectivas a partir de las cuales pueden mejorar sus capacidades personales y de la comunidad durante las distintas etapas de su vida.

V. Desarrollan una forma de pensar propia que emplean para analizar y hacer juicios argumentados sobre su realidad familiar, escolar, comunitaria, nacional y mundial; conscientes de la importancia que tiene la presencia de otras personas en su vida y la urgencia de oponerse a cualquier tipo de injusticia, discriminación, racismo o clasismo en cualquier ámbito de su vida.

VI. Se perciben a sí mismas y a sí mismos como parte de la naturaleza, conscientes del momento que viven en su ciclo de vida y la importancia de entender que el medio ambiente y su vida personal son parte de la misma trama, por lo que entienden la prioridad de relacionar el cuidado de su alimentación, su salud física, mental, sexual y reproductiva con la salud planetaria desde una visión sustentable y compatible.

VII. Interpretan fenómenos, hechos y situaciones históricas, culturales, naturales y sociales a partir de temas diversos e indagan para explicarlos con base en razonamientos, modelos, datos e información con fundamentos científicos y saberes comunitarios, de tal manera que les permitan consolidar su autonomía para plantear y resolver problemas complejos considerando el contexto.

VIII. Interactúan en procesos de diálogo con respeto y aprecio a la diversidad de capacidades, características, condiciones, necesidades, intereses y visiones al trabajar de manera cooperativa. Son capaces de aprender a su ritmo y respetar el de las demás personas, adquieren nuevas capacidades, construyen nuevas relaciones y asumen roles distintos en un proceso de constante cambio para emprender proyectos personales y colectivos dentro de un mundo en rápida transformación.

IX. Intercambian ideas, cosmovisiones y perspectivas mediante distintos lenguajes, con el fin de establecer acuerdos en los que se respeten las ideas propias y las de otras y otros. Dominan habilidades de comunicación básica tanto en su lengua materna como en otras lenguas. Aprovechan los recursos y medios de la cultura digital, de manera ética y responsable para comunicarse, así como obtener información, seleccionarla, organizarla, analizarla y evaluarla.

X. Desarrollan el pensamiento crítico que les permita valorar los conocimientos y saberes de las ciencias y humanidades, reconociendo la importancia que tienen la historia y la cultura para examinar críticamente sus propias ideas y el valor de los puntos de vista de las y los demás como elementos centrales para proponer transformaciones en su comunidad desde una perspectiva solidaria. (SEP, 2022).

De igual forma, para ingresar a la carrera de Técnico en Diseño Asistido por Computadora, las y los estudiantes deben poseer actitudes y habilidades esenciales que faciliten su desarrollo y éxito en la profesión. Esto incluye una genuina actitud de servicio, caracterizada por empatía, disposición para ayudar y responsabilidad; habilidades efectivas en relaciones interpersonales, como la capacidad de colaboración, resiliencia en situaciones de alta presión y respeto por la diversidad; y competencias en comunicación, que abarcan la capacidad para expresar información de manera clara y precisa, la escucha activa y la comunicación intercultural, así mismo, debe tener un interés genuino por el medio ambiente buscando la preservación como el cuidado de la flora y fauna de su comunidad, localidad y país.

Habilidades básicas en el uso de computadoras, dispositivos tecnológicos y navegadores web; creatividad y pensamiento crítico: capacidad para pensar de manera creativa y crítica para resolver problemas de manera innovadora, e interés por el arte y sus diversas corrientes, trabajo en equipo, comunicación efectiva, conocimientos básicos de dibujo, geometría, fotografía, aplicación del color, técnicas de representación gráfica.

2.4 Perfil de Egreso

El perfil de egreso mínimo del bachillerato integra a los aprendizajes de trayectoria del componente de formación fundamental, con base a lo referido en el Acuerdo 09/05/24 que modifica al Acuerdo 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior, Publicado en el Diario Oficial de la Federación, que a la letra dice:

"*El perfil de egreso mínimo que constituye el tronco común para las y los estudiantes que acreditan estudios de bachillerato o equivalentes, lo integran los aprendizajes de trayectoria del componente de formación fundamental del currículum fundamental*". (pág. 18)

A este perfil se suman los aprendizajes de trayectoria del currículum ampliado.

A continuación, se enuncian los aprendizajes de trayectoria del currículum fundamental y ampliado que constituyen el perfil de egreso del bachillerato:

- ***Currículum fundamental***

I. Recursos sociocognitivos

1. Lengua y comunicación

Aprendizajes de trayectoria del idioma Español:

• Valora discursos y expresiones provenientes de múltiples fuentes, situaciones y contextos para comprender, interactuar y explicar la realidad en la que vive; así como tomar decisiones pertinentes en lo individual y social.

• Valora la información y toma una postura ante la información de diversos tipos de textos para ampliar sus conocimientos, perspectivas, críticas y experiencias, que proporciona elementos para decidir sobre su vida personal, profesional y social.

• Trasmite conocimientos, cuestionamientos y experiencias a través de manifestaciones verbales y no verbales, de acuerdo con la situación, contexto e interlocutor, con el propósito de comprender, explicar su realidad y transformarla.

• Indaga sobre una situación, fenómeno o problemática y divulga los resultados de su investigación para beneficio de sí mismo o el medio que le rodea.

Aprendizajes de trayectoria del idioma inglés:

•Comprende oralmente expresiones cotidianas de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.). Interpreta adecuadamente mensajes orales sobre tareas simples y cotidianas que le son conocidas o habituales y que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información. Da sentido a la información oral en términos sencillos sobre aspectos de su pasado y de su entorno, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.

•Utiliza oralmente expresiones cotidianas de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.). Presenta mensajes orales de cómo llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información que le son conocidas o habituales. Comparte de manera oral en términos sencillos sobre aspectos de su pasado y de su entorno, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.

•Interpreta adecuadamente textos escritos sencillos y expresiones cotidianas de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que son especialmente relevantes (información básica sobre la familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, entre otros). Interpreta mensajes escritos que describen tareas simples y cotidianas, que no requieran más que expresiones sencillas y directas que sean conocidas o habituales. Selecciona textos escritos sencillos que desarrollen el placer de la lectura sobre aspectos del pasado y su entorno, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.

•Escribe frases y oraciones cotidianas de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, entre otros). Redacta mensajes escritos que describen tareas simples y cotidianas que impliquen información sencilla, directa, conocida y habitual. Describe por escrito aspectos de su pasado y de su entorno, así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.

2. Pensamiento matemático

Aprendizajes de trayectoria:

• Valora la aplicación de procedimientos automáticos y algorítmicos, así como la interpretación de sus resultados, para anticipar, encontrar y validar soluciones a problemas matemáticos, de áreas del conocimiento y de su vida personal.

• Adopta procesos de razonamiento matemático tanto intuitivos como formales tales como observar, intuir, conjeturar, y argumentar, para relacionar información y obtener conclusiones de problemas (matemáticos, de las ciencias naturales, experimentales y tecnología, sociales, humanidades, y de la vida cotidiana).

• Modela y propone soluciones a problemas tanto teóricos como de su entorno, empleando lenguaje y técnicas matemáticas.

• Explica el planteamiento de posibles soluciones a problemas y la descripción de situaciones en el contexto que les dio origen empleando lenguaje matemático y lo comunica a sus pares para analizar su pertinencia.

3. Conciencia histórica

Aprendizajes de trayectoria:

• Promueve la formación de pensamiento crítico a partir de la valoración de lo que aportó a su vida el estudio de los procesos históricos.

• Argumenta las razones de su presente a partir de la influencia de los hechos históricos en su vida personal y familiar para orientar las aspiraciones de su futuro.

• Asume que toda idea, creencia, ideología, objetos y realidades existentes en el tiempo actual se construyen a lo largo de la historia.

• Asume que se encuentra inmerso en un proceso histórico, lo cual le posibilita a responsabilizarse de la construcción del futuro, tanto en lo individual como en lo social.

4. Cultura digital

Aprendizajes de trayectoria:

• Se asume como ciudadano o ciudadana digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.

• Usa herramientas digitales para comunicarse y colaborar en el desarrollo de proyectos y actividades de acuerdo con sus necesidades y contextos.

• Soluciona problemas de su entorno utilizando el pensamiento y lenguaje algorítmico.

•Diseña y elabora contenidos digitales mediante técnicas, métodos y recursos tecnológicos para fortalecer su creatividad e innovar en su vida cotidiana.

II Áreas de conocimiento

1. Ciencias naturales, experimentales y tecnología

Aprendizajes de trayectoria:

• Las y los estudiantes comprenden qué es la materia y conciben sus interacciones para explicar muchas observaciones y fenómenos que experimentan en la vida diaria. A partir de una profunda comprensión de la estructura de la materia y de sus posibles combinaciones identifican por qué hay tantas y tan diferentes sustancias en el universo. Explican que la circulación de materia y energía está presente en todos los materiales y organismos vivos del planeta. Finalmente, los materiales nuevos pueden ser diseñados a partir de la comprensión de la naturaleza de la materia y ser utilizados como herramientas tecnológicas para la vida cotidiana.

• Las y los estudiantes comprenden que la conservación de la energía es un principio que se utiliza en todas las disciplinas científicas y en la tecnología, ya que aplica a todos los fenómenos naturales, experimentales y tecnología, conocidos; se utiliza tanto para dar sentido al mundo que nos rodea, como para diseñar y construir muchos dispositivos que utilizamos en la vida cotidiana. Reconocen los mecanismos por los que la energía se transfiere y que la energía fluye de los objetos o sistemas de mayor temperatura a los de menor temperatura.

• Las y los estudiantes valoran el papel que juegan los ecosistemas y los sistemas biológicos de la tierra, a través de la comprensión de las interacciones de sus componentes. Identifican que toda la materia en los ecosistemas circula entre organismos vivos y no vivos, y que todos requieren de un flujo continuo de energía. Reconocen que los átomos de carbono circulan desde la atmósfera hacia las plantas, a través del proceso de fotosíntesis, y que pasan a través de las redes alimentarias para eventualmente regresar a la atmósfera. El conocimiento sobre los ecosistemas tiene aplicaciones tecnológicas en la medicina, la nutrición, la salud, la sustentabilidad, entre otros.

2. Ciencias sociales

Aprendizajes de trayectoria:

• Construye explicaciones de cómo las sociedades y el ámbito de lo público, satisfacen sus necesidades y genera alternativas que ayuden a transformar su entorno hacia una sociedad más justa y equitativa.

• Se asume como agente de transformación social desde sus grupos, roles, contextos y circunstancias, a partir de la explicación y articulación de las estructuras, relaciones e interacciones sociales.

• Valora los cambios sociales, jurídicos y del Estado para participar en la construcción de una sociedad sostenible y sustentable.

• Evalúa las funciones y desempeño del Estado para ejercer su derecho participativo e intervenir en la solución en el espacio público de problemas del contexto, que afectan en lo personal, lo familiar y en lo social.

•Analiza la actuación de grupos políticos o de poder y asume una postura crítica con el propósito de construir una sociedad más justa y equitativa.

3. Humanidades

Aprendizajes de trayectoria:

• Cuestiona y argumenta los significados (culturales, políticos, históricos, tecnológicos, naturales, entre otros) de las prácticas, discursos, instituciones y acontecimientos que constituyen su vida para fortalecer su afectividad y sus capacidades de construir su experiencia individual y colectiva.

• Somete a crítica los significados del estar juntos, cómo se conciben y experimentan las relaciones colectivas y con la naturaleza que potencian su capacidad de decisión ante situaciones y problemáticas de su vida.

• Se asume como agente de sí mismo y de la colectividad al experimentar los acontecimientos, discursos, instituciones, imágenes, objetos y prácticas que conforman sus vivencias.

Currículum ampliado

Aprendizajes de trayectoria

Responsabilidad Social

1.-Ejerce y promueve los derechos y valores, proponiendo soluciones para cambiar toda forma de desigualdad.

2.-Fomenta la inclusión y el respeto a la diversidad de todas las personas en la sociedad, actuando con perspectiva de género y enfoque interseccional.

3.-Colabora en la vida escolar, comunitaria y social, aportando ideas y soluciones para el bien común, en torno a la salud, la interculturalidad, el cuidado de la naturaleza y la transformación social.

4.-Contribuye a la resolución de conflictos de su entorno de manera autónoma, colaborativa y creativa para fomentar la cultura de paz.

5.-Construye y fortalece identidades a través de actividades artísticas, culturales y deportivas a nivel individual y colectivo.

Cuidado físico corporal

1.-Incorpora hábitos saludables y actividades físicas y deportivas como una elección para su vida.

2.-Desarrolla y promueve acciones de autocuidado enfocadas a la prevención intervención de conductas de riesgo, enfermedades o accidentes para su bienestar físico, mental y emocional.

3.-Se asume como cuerpo que siente, crea, expresa y comunica para fomentar el autocuidado.

4.-Ejerce su sexualidad de manera responsable, saludable y placentera procurando el bienestar y desarrollo integral propio y de las demás personas.

5.-Plantea metas a corto y mediano plazo para el cuidado del su cuerpo, mente y emociones como parte de su desarrollo integral.

Bienestar emocional afectivo

1.- Establece vínculos interpersonales saludables mediante el conocimiento de sus emociones y necesidades para su bienestar y desarrollo integral.

2.- Construye su proyecto de vida, a partir del reconocimiento de sus experiencias y expectativas, orientado al despliegue de sus capacidades e identificación de oportunidades de desarrollo integral.

3.-Construye lazos afectivos responsables e igualitarios, mediante el ejercicio pleno de su sexualidad.

4.-Aprecia y aplica formas creativas de expresar sus emociones, sentimientos y experiencias, de manera responsable, que le permitan su bienestar intra e interpersonal y desarrollarse como agente de transformación social.

2.4.1 Perfil de la formación laboral

El **perfil laboral** establece la formación requerida para preparar a las y los estudiantes como técnicos (as) en **Diseño Asistido por Computadora**, teniendo en cuenta las necesidades contextuales del sector. Es crucial que las y los estudiantes desarrollen competencias laborales extendidas que les permitan integrarse eficazmente en el sector laboral, ya sea en el ámbito público, privado o como profesionales independientes en el ejercicio de su carrera técnica.

1.- Ilustra y digitaliza ideas y conceptos para conformar mensajes visuales.

a) Realiza ilustraciones.
b) Dibuja objetos vectoriales.
c) Dibuja gráficos de animación.
d) Instrumenta la práctica.
e) Diferencia el perfil profesional en el escenario real.

2.- Produce elementos gráficos digitales fijos y animados para la comunicación visual.

a) Producir elementos gráficos para la comunicación visual.
b) Produce elementos digitales para la comunicación visual.
c) Producir animaciones para aplicaciones multimedia.
d) Problematiza la práctica
e) Aplica los aprendizajes en una actividad laboral

3.- Integra fotografía, video y sonido para el diseño multimedia.

a) Obtiene imágenes fijas para el diseño.

b) Realiza maquetación de medios gráficos.

c) Obtiene imágenes en movimiento para multimedia.

d) Sistematiza y gestiona proyectos I.

e) Demuestra las habilidades en un puesto laboral.

4.-Diseña y construye objetos en 3D para la comunicación visual.

a) Diseña objetos tridimensionales.

b) Construye objetos virtuales en 3D.

c) Sistematiza y gestiona proyectos II

d) Explica los saberes de un proceso productivo.

5.-Determina las competencias profesionales a través de la Estadía.

a) Realiza la estadía.

b) Estructura los elementos teórico metodológicos del proyecto académico laboral.

Actitudes Profesionales:

La comunicación efectiva es fundamental, ya que permite transmitir información de manera clara y comprensible en las distintas etapas de la cadena productiva agrícola o pecuaria.

La proactividad impulsa un mejor desempeño en las actividades diarias, favoreciendo la realización de tareas con mayor eficiencia.

La empatía es esencial para reforzar el aprendizaje de nuevas conductas y facilita una comunicación fluida que ayuda a alcanzar los objetivos productivos.

El trabajo en equipo promueve la integración de esfuerzos para el desarrollo adecuado de las actividades dentro del entorno.

La adaptabilidad favorece el desarrollo integral de los jóvenes, permitiéndoles adquirir conocimientos y habilidades que contribuyen a su crecimiento profesional.

La gestión del tiempo es clave para organizar y priorizar tareas de manera efectiva, asegurando atención puntual a las responsabilidades.

La resolución de problemas permite identificar rápidamente cualquier obstáculo y desarrollar soluciones efectivas.

La paciencia es crucial en situaciones estresantes, pues permite mantener la calma y avanzar sin perder el enfoque.

El compromiso ético favorece la interacción responsable con la comunidad y el entorno, promoviendo valores universales para la mejora continua.

El manejo del estrés ayuda a mantener la compostura y eficiencia bajo presión, y

la toma de decisiones genera confianza y seguridad al enfrentar problemas, promoviendo un entorno laboral más estable y productivo.

Valores:

La responsabilidad es fundamental para cumplir con las obligaciones y compromisos, lo que genera confianza y credibilidad en cada acción realizada.

La responsabilidad social fomenta el cuidado de los recursos naturales necesarios en los procesos productivos, asegurando que se realicen de manera sustentable.

La competencia y profesionalismo en el trabajo son cruciales para desarrollar y realizar las actividades con un alto nivel ético.

El cumplimiento de procedimientos asegura que los procesos y normativas laborales se sigan correctamente, garantizando un ambiente de trabajo ordenado y eficiente.

La confidencialidad es esencial para hacer un uso responsable de la información obtenida en el ámbito laboral, respetando los límites establecidos.

La solidaridad se refleja en la colaboración y el aporte de experiencias para el crecimiento colectivo en el entorno profesional.

Finalmente, la honestidad es indispensable para mantener congruencia entre lo que se dice, se hace y se piensa, contribuyendo así a la eficiencia y el buen manejo de los procesos productivos.

Destrezas:

El pensamiento crítico es una habilidad fundamental que el futuro Técnico profesional en Diseño Asistido por Computadora debe desarrollar para poder analizar, evaluar y tomar decisiones bien fundamentadas en relación a los diversos aspectos técnicos, éticos y sociales del Diseño Asistido por Computadora aplicadas al sector de servicios.

La sociabilización es otra destreza clave, ya que el técnico interactuará con una variedad de personas y grupos, incluidos colegas, científicos, agricultores, reguladores y la comunidad en general, lo que requiere habilidades para establecer relaciones efectivas. El liderazgo es esencial para guiar proyectos y equipos, pues el técnico debe ser capaz de visualizar cómo las biotecnologías pueden impactar la agricultura y la ganadería, desarrollando una visión estratégica que guíe sus acciones.

La capacidad de organización permitirá al futuro Técnico Profesional gestionar múltiples tareas, proyectos y equipos en un entorno complejo y en constante cambio. Esta destreza no solo implica la gestión del tiempo y los recursos, sino también la capacidad de coordinar y planificar adecuadamente las actividades relacionadas con la aplicación de biotecnologías en el sector agropecuario.

Las capacidades analíticas son imprescindibles para aplicar el pensamiento crítico y resolver problemas complejos del sector agropecuario, desde la mejora de cultivos hasta el manejo de enfermedades en animales.

La comunicación efectiva es vital para que el técnico pueda escuchar las inquietudes de los agricultores o ganaderos, comprender sus retos y ofrecer soluciones biotecnológicas adecuadas. El aprendizaje activo implica involucrarse en proyectos prácticos que presenten problemas reales de la biotecnología agropecuaria, como la mejora de cultivos o la resolución de brotes de enfermedades, utilizando métodos como el Aprendizaje Basado en Problemas.

El futuro Técnico Profesional debe ser capaz de trabajar en colaboración interdisciplinaria, formando parte de equipos multidisciplinarios donde se intercambian conocimientos y perspectivas para encontrar soluciones innovadoras y eficaces. El compromiso con la responsabilidad social y ambiental será esencial para implementar prácticas sostenibles que minimicen los impactos negativos en los ecosistemas y promuevan una producción agropecuaria más responsable. Finalmente, el desarrollo de proyectos innovadores es crucial para identificar oportunidades de negocio y generar soluciones mediante la biotecnología, mejorando la competitividad y sostenibilidad del sector de servicios.

2.5 Relación de Módulos, cargas horarias y sitios de inserción por módulo

MÓDULO	SUBMÓDULO	CARGA HORARIA	SITIOS DE INSERCIÓN
I. Ilustra y digitaliza ideas y conceptos para conformar mensajes visuales.	I. Realiza ilustraciones.	95 hrs	Imprentas. Foto estudio. Despacho de Diseño. Despacho de Arquitectura. Despacho de Marketing. Áreas de comunicación.
	II. Dibuja objetos vectoriales.	95 hrs	
	III. Dibuja gráficos para animación.	57 hrs	

MÓDULO	SUBMÓDULO	CARGA HORARIA	SITIOS DE INSERCIÓN
I. Ilustra y digitaliza ideas y conceptos para conformar mensajes visuales.	IV. Instrumenta la Práctica.	38 hrs.	Empresas. Negocios. Organizaciones sociales.
	V. Diferencia el Perfil Profesional en el Escenario Real.	38 hrs.	

MÓDULO	SUBMÓDULO	CARGA HORARIA	SITIOS DE INSERCIÓN
II. Produce elementos gráficos fijos y animados para la comunicación visual.	I. Produce gráficos para la comunicación visual.	76 hrs	Diseño gráfico. Imprentas. Foto estudio. Despacho de Diseño. Despacho de Arquitectura. Despacho de Marketing. Áreas de comunicación.
	II. Produce elementos digitales para la comunicación visual.	76 hrs	
	III. Produce animaciones para aplicaciones multimedia.	95 hrs.	

MÓDULO	SUBMÓDULO	CARGA HORARIA	SITIOS DE INSERCIÓN
II. Produce elementos gráficos fijos y animados para la comunicación visual. .	III. Problematiza la práctica.	38 hrs.	Empresas. Negocios. Organizaciones sociales.
	IV. Aplica los aprendizajes en una actividad laboral.	38 hrs.	

MÓDULO	SUBMÓDULO	CARGA HORARIA	SITIOS DE INSERCIÓN
III. Integra fotografía, video y sonido para el diseño multimedia.	I. Obtiene imágenes fijas para el diseño.	76 hrs.	Agencias de publicidad. Despachos de diseño. Estudios fotográficos. Home office. Work spaces.
	II. Realiza maquetación de medios gráficos.	95 hrs.	

MÓDULO	SUBMÓDULO	CARGA HORARIA	SITIOS DE INSERCIÓN
III. Integra fotografía, video y sonido para el diseño multimedia.	III. Obtiene imágenes en movimiento para multimedia.	76 hrs.	Agencias de publicidad. Despachos de diseño. Estudios fotográficos. Home office. Work spaces. Edición de otros materiales no integrada con la impresión, excepto a través de internet Producción de películas cinematográficas, videos, programas.

MÓDULO	SUBMÓDULO	CARGA HORARIA	SITIOS DE INSERCIÓN
III. Integra fotografía, video y sonido para el diseño multimedia.	IV. Sistematiza y gestiona proyectos I.	38 hrs.	Empresas. Negocios. Organizaciones sociales.
	V. Demuestra las habilidades en un puesto laboral.	38 hrs.	

MÓDULO	SUBMÓDULO	CARGA HORARIA	SITIOS DE INSERCIÓN
IV. Diseña y construye objetos en 3d para la comunicación visual.	I. Diseña objetos tridimensionales.	80 hrs.	Imprenta. Agencia Publicitaria. Despacho de diseño. Foto estudio. Ayudante de Diseño Industrial. Ayudante Ingeniería Industrial . Freelance. Rotulador.
	II. Construye objetos virtuales en 3d.	80 hrs.	

MÓDULO	SUBMÓDULO	CARGA HORARIA	SITIOS DE INSERCIÓN
IV. Diseña y construye objetos en 3d para la comunicación visual.	III. Sistematiza y gestiona proyectos II.	38 hrs.	Empresas. Negocios. Organizaciones sociales.
	IV. Explica los saberes de un proceso productivo.	38 hrs.	

MÓDULO	SUBMÓDULO	CARGA HORARIA	SITIOS DE INSERCIÓN
V. Determina las competencias profesionales a través de la estadía.	I. Realiza la estadía.	190 hrs.	Empresas. Negocios. Organizaciones sociales.
	II. Estructura los elementos teóricos metodológicos del proyecto académico laboral.	38 hrs.	

2.6 Mapa de competencias laborales extendidas

Módulo I

ILUSTRA Y DIGITALIZA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES.

- Realiza ilustraciones.
- Dibuja objetos vectoriales.
- Dibuja gráficos para animación.
- Instrumenta la práctica.
- Diferencia el perfil profesional en el escenario real.

Módulo II

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS DIGITALES FIJOS Y ANIMADOS PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

- Produce elementos gráficos para la comunicación visual.
- Produce elementos digitales para la comunicación visual.
- Produce animaciones para aplicaciones multimedia.
- Problematiza la práctica.
- Aplica los aprendizajes en una actividad laboral.

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍAS, VIDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

- Obtiene imágenes fijas para el diseño.
- Realiza maquetación de medios gráficos.
- Obtiene imágenes en movimiento para multimedia.
- Sistematiza y gestionar proyectos I.
- Demuestra las habilidades en un puesto laboral.

Módulo IV

DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL

- Diseña objetos tridimensionales.
- Construye objetos virtuales en 3D.
- Sistematiza y gestionar proyectos II.
- Explica los saberes de un proceso productivo.

Módulo V

DETERMINA LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A TRAVÉS DE LA ESTADÍA

- Realiza la estadía.
- Estructura los elementos teórico-metodológico del proyecto académico laboral.

2.7 Habilidades para la Vida y el Trabajo (HVyT)

De acuerdo con el manual del Curriculum Laboral en la Educación Media Superior (2023) las HVyT es:

"… resultado de una investigación de campo en las escuelas y empresas que ofertan Educación Dual en media superior; su propósito fue identificar las habilidades socioemocionales, blandas o para la vida, términos que emplean para referirse al conjunto de habilidades, actitudes y competencias socioemocionales que permiten a los individuos aprender, tomar decisiones informadas y ejercer derechos para llevar una vida sana, productiva y convertirse en agentes de cambio. En la construcción del Marco se entrevistaron a estudiantes, egresados, docentes, instructores, directores de plantel, instituciones del sector público, cámaras empresariales y agencias internacionales. El resultado del proceso consultivo permitió contar con un marco de habilidades para la vida y el trabajo en la educación dual del tipo medio superior, así permitirá:

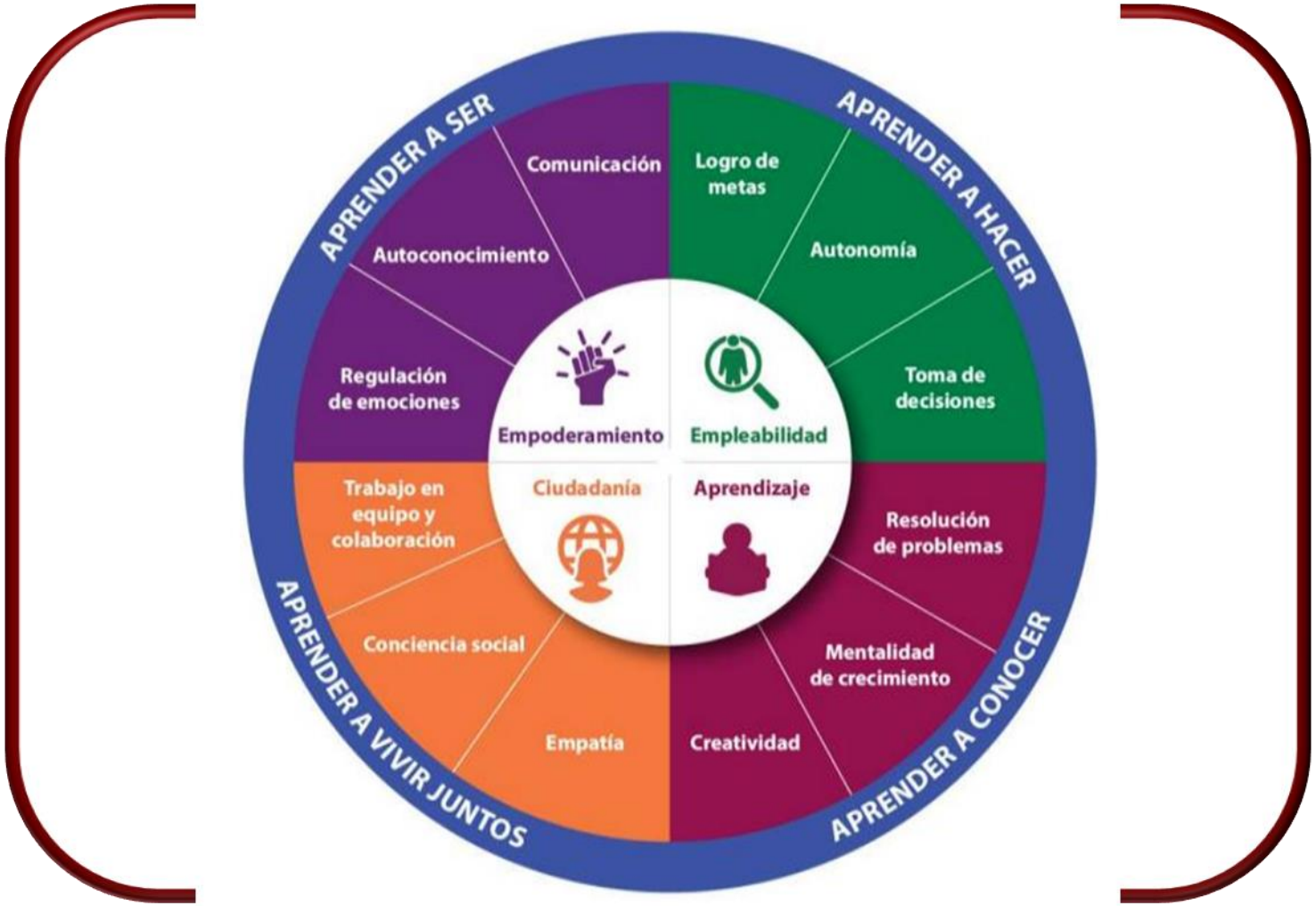
- Tener un lenguaje común entre las escuelas y las empresas en cuanto a las habilidades para la vida y el trabajo a desarrollar en las y los estudiantes registrados en algún modelo de educación dual.

- Desarrollar contenidos curriculares, materiales didácticos y procesos de formación con un enfoque común.

- Tener una referencia para procesos de selección, formación y evaluación de estudiantes que la autoridad educativa convenga para la opción educativa dual.

La importancia que tienen las HVyT dentro del sector productivo y en la vida de las personas, se considera importante incluirlas en el currículo no solo de la Educación Dual, sino en las modalidades y opciones educativas en que se imparte la formación para laboral a la que hace referencia el MCCEMS.

El marco de HVyT contiene las principales habilidades que puede ser adaptables a las necesidades de diferentes sectores, por lo que es importante, que se puedan seleccionar aquellas que son prioritarias fortalecer en las y los jóvenes, sin perder de vista la importancia de ofrecer una formación integral que procure su bienestar físico y socioemocional" (pág. 45).



Fuente: El Curriculum Laboral en la Educación Media Superior (SEP, 2023).

Dimensión	Habilidad	Definición	Habilidades relacionadas
Empoderamiento	**Comunicación**	Capacidad para compartir significados, deseos, necesidades y preocupaciones de forma verbal, no verbal o escrita, a través del intercambio de información y comprensión común.	Autoconocimiento, empatía, colaboración y trabajo en equipo.
	Regulación de emociones	Habilidad para reconocer y regular la expresión de emociones, sentimientos e impulsos de manera efectiva.	Toma de decisiones, resolución de problemas, empatía, comunicación.
	Autoconocimiento	Conocimiento y comprensión de sí mismo, toma de conciencia sobre motivaciones, necesidades, valores, pensamientos y emociones propias; identificación de las propias fortalezas, limitaciones y potencialidades.	Autoestima, empatía, confianza, regulación de emociones, autoeficacia.
Ciudadanía activa	**Colaboración y trabajo en equipo**	Capacidad para establecer relaciones interpersonales sanas y armónicas con personas y grupos diversos, que lleven al logro de metas grupales.	Comunicación, conciencia social, empatía, regulación de emociones, asertividad, resolución de problemas.
	Conciencia social	Habilidad para adoptar la perspectiva de otras personas con antecedentes y culturas distintas; implica sentir empatía y entender formas sociales	Empatía, respeto por la diversidad, colaboración, comunicación, resolución de problemas.
	Empatía	Capacidad de comprender los sentimientos y emociones de los demás sin juzgarles, y ser capaz de experimentarlas por sí mismo.	Respeto por la diversidad, resolución de conflictos, comunicación, colaboración y trabajo en equipo.

Fuente: El Curriculum Laboral en la Educación Media Superior (SEP, 2023).

Dimensión	Habilidad	Definición	Habilidades relacionadas
Aprendizaje	**Creatividad**	Capacidad de generar, articular o aplicar ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, ya sea de forma individual o colaborativa.	Resolución de problemas, manejo de emociones, toma de decisiones, autonomía.
	Resolución de problemas	Capacidad para identificar una dificultad, tomar medidas lógicas a fin de encontrar una solución deseada, así como supervisar y evaluar la implementación de tal solución.	Toma de decisiones, conciencia social, creatividad, empatía, pensamiento crítico.
	Mentalidad de crecimiento	Conocimiento sobre los talentos y habilidades que son maleables y se pueden desarrollar con esfuerzo, perseverancia y práctica.	Autoconocimiento, resolución de problemas, toma de decisiones, autonomía en el trabajo, regulación de emociones.
Empleabilidad	**Toma de decisiones**	Proceso sistemático de elección entre un conjunto de alternativas, con base en criterios específicos e información disponible.	Autoconocimiento, regulación de emociones, comunicación, resolución de problemas, logro de metas.
	Logro de metas	Capacidad para establecer, planificar y trabajar para el logro de objetivos a corto y largo plazo, con criterios de éxito tangibles e intangibles. Implica organizar el trabajo, gestionar el tiempo adecuadamente y sostener la motivación, el impulso y el compromiso.	Persistencia, resolución de problemas, regulación de emociones, autoconocimiento, autonomía, propósito.
	Autonomía en el trabajo	Capacidad de aplicar aprendizaje personal (qué y cómo aprendemos) y hacer uso de la orientación para buscar continuamente el aprendizaje de nuevos conocimientos y habilidades para mejorar.	Resolución de problemas, creatividad, toma de decisiones, autoconocimiento, regulación de emociones.

Fuente: El Curriculum Laboral en la Educación Media Superior (SEP, 2023).

2.8 Conceptos Centrales de de la Educación para el Desarrollo Sostenible (CoCEDS)

Concepto	Definición	Habilidad
Nexo Agua-Energía-Alimento	Es un enfoque holístico e integrado para asegurar el acceso al agua, la energía y los alimentos a largo plazo, por lo que los ecosistemas desempeñan un papel central en el concepto. Se centra en la base de los recursos biofísicos y socioeconómicos de los que dependemos para lograr objetivos sociales, ambientales y económicos relacionados con el agua, la energía y los alimentos. Surge de la necesidad de ver cada sector como algo que no está separado; sino como algo complejo e inextricablemente entrelazado.	• Comienza por examinar todo el sistema y sus interrelaciones para entender dónde hay que actuar para mejorar la sostenibilidad de los recursos y/o servicios; solo entonces se formulan acciones (centradas en el agua o no). • Gestiona los conflictos e identifica los desafíos y las sinergias en los sectores Agua-Energía-Alimento; así como sus interrelaciones en el contexto local, regional y/o nacional de los y las estudiantes. • Pondera igualitariamente todos los sectores y tiene una perspectiva sistémica e integral para la protección del bienestar humano y la salud de los ecosistemas. • Ofrece un enfoque holístico e integrado para coadyuvar al acceso y disponibilidad al agua, la energía y los alimentos a largo plazo.
Servicios Ecosistémicos	Son todos los servicios que la naturaleza provee a la sociedad para sustentar la vida; varían en función de los ecosistemas (latitud, topografía, estado de conservación, entre otros), y del uso que la sociedad hace de ellos. Existen cuatro tipos de servicios: aprovisionamiento (productos obtenidos de la naturaleza); regulación (beneficios de la regulación de procesos de los ecosistemas); sostenimiento (servicios necesarios para la producción de otros servicios de los ecosistemas) y culturales (beneficios no materiales).	• Identifica el tipo de servicio ecosistémico urbano/rural procesado en la cadena de valor (provisión, regulación/soporte y cultural), y definido por la estructura física de la localidad, ciudad o región y no sólo por sus límites administrativos y/o normativos. • Desarrolla una lógica de interacción recíproca y equilibrada entre el capital natural y el social, para salvaguarda del bienestar humano y la regeneración de los servicios ofrecidos por los ecosistemas en el mediano y largo plazo. • Identifica compensaciones y externalidades e incorpora soluciones basadas en la naturaleza a las funciones ecológicas y sociales de los servicios ecosistémicos urbanos y las áreas protegidas urbanas (p.e. zonas verdes seminaturales como parques, cementerios), dentro un contexto socioeconómico particular.

Fuente: El Curriculum Laboral en la Educación Media Superior (SEP, 2023).

Concepto	Definición	Habilidad
Sistemas Socio-ecológicos	Es un concepto holístico, sistémico e inclusivo del ser humano en la naturaleza, es decir, un sistema adaptativo y complejo en el que interactúan componentes culturales, políticos, sociales, económicos, ecológicos y tecnológicos. La condición para asumirse como tal es que la delimitación del sistema se realice a partir de sus interacciones con los sistemas sociales y ecológicos con los que se relaciona.	• Identifica interacciones y componentes vitales que contribuyan al desarrollo de eco-comunidades resilientes (urbanas, rurales o mixtas; locales, nacionales, regionales). • Diseña sistemas complejos con enfoque en el desarrollo de la *resiliencia socio-ecológica* y la regeneración de los servicios ecosistémicos. • Transmite claramente los fundamentos de los sistemas sostenibles, sin importar el tipo particular de sistema socio-ecológico. • Delimita los sistemas a partir de las interacciones entre los componentes sociales (cultura, sociedad, economía y política) y ecológicos (naturaleza y ambiente) relacionados.
Economía Ecológica	Es el estudio de las distintas interacciones entre sistemas económicos y sistemas ecológicos. Por lo tanto, el campo de estudio de la economía es un subconjunto del campo de estudio de la ecología. Tiene en cuenta que el funcionamiento de los ecosistemas es complejo y no lineal, por lo que rebasar los umbrales, genera consecuencias irreversibles e impredecibles. Además, considera que el capital natural requiere ser preservado a un nivel crítico (Principio Precautorio), a través de proyectos de restauración de los ecosistemas.	• Analiza los procesos de crecimiento económico y de desarrollo desde una perspectiva sistémica, transdisciplinaria y circular. • Evalúa las cadenas de suministro y de valor, a través de análisis multicriterio y criterios bioéticos. • Interpreta la actividad económica y la gestión ecológica como un proceso co-evolucionario, en donde las sociedades son consideradas organismos vivos (metabolismo social). • Diseña sistemas de restauración de ecosistemas para la compensación parcial de la pérdida de capital natural (principio precautorio).

Fuente: El Curriculum Laboral en la Educación Media Superior (SEP, 2023).

2.9 Perfil docente en EMS

La Secretaría de Educación Pública, a través de la Unidad del Sistema para la Carrera de las Maestras y los Maestros (2024, diciembre) considera al docente:

…Como la o el profesional que asume ante el Estado y la sociedad la corresponsabilidad del aprendizaje de los educandos en la escuela, considerando las capacidades, circunstancias, necesidades, estilos y ritmos de aprendizaje de éstos y, en consecuencia, contribuye a los procesos de enseñanza y aprendizaje, como promotor, coordinador, guía, facilitador, investigador y agente directo del proceso educativo.

Algunas de las características deseables en este profesional que se incorpora a la función docente son su vocación hacia la enseñanza, entendiendo por ésta su interés por los demás, deseos y entusiasmo por compartir sus conocimientos con otros; así como, disposición y compromiso para la enseñanza, su comprensión y ejercicio del liderazgo, ya que busca a través de sus acciones y ejemplo el reconocimiento y apoyo del grupo laboral o social en el que se desenvuelve para el logro de objetivos propios y comunes.

Este profesional posee capacidades indispensables para el desempeño de la función docente, tales como: comunicar ideas de forma verbal y no verbal, clara y apropiadamente de acuerdo con el contexto en que sucede la interacción; comprender la situación que está viviendo otra persona, además de participar en conjunto con otros, aportando conocimientos y experiencias para el logro de objetivos y metas comunes.

Entre los aspectos que abarca la función docente están: la relación con la comunidad local, el desarrollo de pensamiento crítico y filosófico, el mejoramiento integral y constante de las y los estudiantes; además de la planeación, el dominio de los contenidos, el ambiente en el aula, las prácticas didácticas pertinentes, el máximo aprovechamiento escolar y aprendizaje de las y los alumnos, la solidaridad en la escuela, así como el diálogo y participación con madres y padres de familia o tutores.

Por lo anterior descrito, se presentan dominios, criterios e indicadores que conforman este perfil deseable para el docente de la Nueva Escuela Mexicana:

1. Asume la identidad de su función.

Desarrolla su función como agente fundamental en la formación integral de las y los estudiantes, en un marco de inclusión y respeto a la diversidad, con la finalidad de contribuir al logro de la excelencia educativa.

1.1. Reflexiona sobre sus conocimientos, habilidades, aptitudes, actitudes, principios y valores personales y profesionales, afines a la función docente en Educación Media Superior.

1.1.1. Analiza fortalezas y áreas de oportunidad en los conocimientos de las progresiones de aprendizaje de la Unidad de Aprendizaje Curricular, así como en sus recursos socioemocionales, pedagógicos y tecnológicos.

1.1.2. Analiza sus principios y valores personales y profesionales en el marco de la función docente.

1.1.3. Reconoce las características de la función docente, del modelo educativo y de la diversidad de contextos en la Educación Media Superior en el marco de la Nueva Escuela Mexicana.

1.2. Distingue la importancia de la función docente como agente fundamental en la formación de ciudadanos integrales, acorde con los principios de la Nueva Escuela Mexicana.

1.2.1. Distingue las características físicas, socioemocionales, culturales y cognoscitivas de las y los estudiantes de Educación Media Superior.

1.2.2. Distingue la importancia de generar empatía con las y los estudiantes de Educación Media Superior.

1.2.3. Distingue la importancia de respetar y valorar la interculturalidad y la diversidad de expresiones, identidades y corporalidades.

1.2.4. Comprende la relevancia de integrar el enfoque de los derechos humanos en su práctica profesional para generar ambientes sanos y seguros en la comunidad escolar.

1.2.5. Reconoce la importancia de fomentar la comunicación asertiva para relacionarse e interactuar con otros actores educativos de Educación Media Superior.

1.2.6. Reconoce la importancia de implementar acciones para fortalecer valores como la responsabilidad social, la honestidad, la educación integral en sexualidad, así como, el bienestar afectivo-emocional para una formación integral de las y los estudiantes y el enriquecimiento de su función docente.

1.3. Aplica los principios y valores establecidos en el Código de conducta de la institución en la que labora, en el desarrollo de su práctica docente.

1.3.1. Comprende el sentido de los principios y valores establecidos en el Código de conducta vigente en su institución.

1.3.2. Realiza acciones congruentes con el Código de conducta de la Secretaría de Educación Pública, en los ámbitos de su función.

1.4. Distingue la importancia de la normatividad académica y de los derechos de las y los estudiantes de Educación Media Superior para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

1.4.1. Aplica la normatividad académica que corresponde al ejercicio de su práctica docente acorde a la Nueva Escuela Mexicana.

1.4.2. Aplica el enfoque de los derechos humanos de las y los estudiantes de Educación Media Superior que corresponde al ejercicio de su práctica docente.

1.4.3. Reconoce los beneficios de aplicar la normatividad académica y de los derechos de las y los estudiantes de Educación Media Superior.

1.5. Analiza la normatividad administrativa para el logro de los propósitos formativos de la Educación Media Superior.

1.5.1. Aplica la normatividad administrativa vigente en los diferentes ámbitos de su práctica docente.

1.5.2. Reconoce los beneficios de aplicar la normatividad administrativa y de los derechos de las y los estudiantes de Educación Media Superior.

2. Domina el currículo para la enseñanza y el aprendizaje.

Comprende la articulación del modelo educativo con los contenidos, la transversalidad del conocimiento, considerando las características y contexto de las y los estudiantes de Educación Media Superior para el logro de los aprendizajes.

2.1. Domina los contenidos, estrategias y métodos comprendidos en el currículo, así como su interrelación con otros componentes de formación, para propiciar el logro de aprendizajes.

2.1.1. Distingue la estructura de los recursos sociocognitivos, áreas de conocimiento, recursos y ámbitos socioemocionales, las progresiones, estrategias y métodos de enseñanza aprendizaje, acordes al currículo de la Educación Media Superior.

2.1.2. Emplea el trabajo transversal (intradisciplinar, multidisciplinar, interdisciplinar y/o transdisciplinar) entre las diferentes Unidades de Aprendizaje Curricular del Marco Curricular Común de Educación Media Superior.

2.2. Emplea el enfoque pedagógico de la Educación Media Superior para facilitar experiencias significativas de aprendizaje acordes con el Marco Curricular Común de Educación Media Superior y su contexto escolar.

2.2.1. Reconoce la importancia de los principales rasgos del desarrollo físico, cognitivo, social y afectivo de las y los estudiantes de Educación Media Superior.

2.2.2. Reconoce los elementos del enfoque pedagógico de la Nueva Escuela Mexicana en la Educación Media Superior.

2.2.3. Diseña estrategias pedagógicas que incorporen la interculturalidad como un medio para propiciar la identidad y el sentido de pertenencia de las y los estudiantes en su entorno.

2.2.4. Distingue estrategias didácticas activas acordes con la Unidad de Aprendizaje Curricular, considerando las características y estilos de aprendizaje de las y los estudiantes de Educación Media Superior.

3. Planifica e implementa los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Planifica e implementa el trabajo pedagógico para generar ambientes de aprendizaje, a partir de los planes y programas de estudio, así como, de las características y contexto de las y los estudiantes.

3.1. Planifica los procesos de enseñanza y aprendizaje de forma integral e interdisciplinar de acuerdo con el plan y programas de estudio, considerando las características y contexto de las y los estudiantes de Educación Media Superior.

3.1.1. Distingue las necesidades de aprendizaje por medio de un diagnóstico integral que apoye su planeación didáctica, considerando el Programa Aula, Escuela y Comunidad (PAEC).

3.1.2. Diseña estrategias de enseñanza y de aprendizaje, considerando el trabajo transversal (intradisciplina, multidisciplina, interdisciplina y transdisciplina) además de los principios de diversidad e inclusión para el logro de los aprendizajes.

3.1.3. Diseña estrategias de evaluación formativa, considerando las características, el contexto y los derechos de las y los estudiantes de Educación Media Superior.

3.1.4. Incorpora el enfoque humanista y los elementos del currículo fundamental y ampliado de Educación Media Superior en su planeación didáctica.

3.2. Implementa estrategias que generan situaciones de aprendizaje para el desarrollo integral de las y los estudiantes de Educación Media Superior.

3.2.1. Aplica diversas estrategias de enseñanza y de aprendizaje, acordes con las características y el contexto de sus estudiantes; así como con la Unidad de Aprendizaje Curricular que imparte.

3.2.2. Incorpora la Cultura Digital en las distintas Unidades de Aprendizaje Curricular, acorde al contexto de sus estudiantes.

3.2.3. Reconoce la importancia de adecuar su planeación didáctica con base en la evaluación formativa y el logro académico de sus estudiantes.

3.3. Aplica estrategias que generen ambientes favorables para el aprendizaje y promueven la cultura de la paz.

3.3.1. Aplica estrategias de comunicación asertiva, discusión y reflexión que favorecen el diálogo con y entre las y los estudiantes.

3.3.2. Aplica técnicas que fomentan la interacción del estudiantado en condiciones de igualdad, equidad y respeto a la diversidad y a los derechos de las y los estudiantes de la Educación Media Superior.

3.3.3. Aplica diversas estrategias de comunicación, colaboración y negociación para la resolución de conflictos personales e interpersonales que promueven ambientes sanos y seguros.

3.3.4. Utiliza estrategias de comunicación que promuevan los valores de respeto, tolerancia, igualdad, diálogo; y consenso de acuerdos que fomenten una cultura de paz en la comunidad escolar.

3.4. Aplica estrategias de evaluación con enfoque formativo, para el logro de aprendizajes significativos y la formación integral de las y los estudiantes.

3.4.1. Emplea estrategias de evaluación formativa congruentes con las actividades de enseñanza y de aprendizaje, implicadas en las progresiones de aprendizaje para el logro de las metas y mejoras del desempeño de las y los estudiantes.

3.4.2. Emplea estrategias y tipos de evaluación formativa que consideren diferentes métodos, técnicas, recursos, instrumentos y momentos.

3.4.3. Define criterios de evaluación formativa en corresponsabilidad con sus estudiantes, acordes con el desarrollo de las progresiones de aprendizaje.

3.4.4. Utiliza estrategias de retroalimentación como parte de la evaluación formativa que permiten a sus estudiantes reconocer el logro de sus aprendizajes y áreas de oportunidad.

4. Participa en el trabajo colegiado y en las actividades colaborativas de la comunidad escolar.

Contribuye a la consolidación de una comunidad escolar participativa para mejorar las actividades académicas, escolares y comunitarias.

4.1. Colabora en espacios de trabajo colegiado para contribuir al fortalecimiento de una comunidad profesional.

4.1.1. Colabora de forma activa en el trabajo de academia y en los consejos técnicos, conforme a los lineamientos vigentes del trabajo colegiado.

4.1.2. Diseña soluciones interdisciplinarias y transdisciplinarias a problemas de la comunidad escolar.

4.1.3. Comprende la importancia de la práctica y colaboración ciudadana mediante el intercambio de experiencias en colegiado para acompañar y enriquecer el trabajo de la comunidad educativa.

4.2. Crea con la comunidad escolar procesos de gestión y vinculación para la mejora continua del centro educativo, considerando la diversidad cultural y de perspectiva de género.

4.2.1. Promueve la vinculación con instancias externas al centro educativo que fortalezcan el proceso formativo de sus estudiantes, considerando la diversidad cultural y de perspectiva de género e inclusión.

4.2.2. Implementa estrategias de reflexión que sean orientadoras hacia el desarrollo de acciones educativas que favorezcan el bienestar social y atiendan problemáticas que afectan a la comunidad escolar.

5. Define su trayectoria de formación, capacitación y actualización para la mejora del ejercicio de su función.

Reflexiona sobre su práctica, formación académica y habilidad socioemocional para orientar su trayecto formativo.

5.1. Analiza su práctica docente, de forma individual y colectiva para identificar sus fortalezas y áreas de oportunidad.

5.1.1. Identifica fortalezas y áreas de oportunidad de su práctica docente, a partir de los resultados de aprendizaje de las y los estudiantes de Educación Media Superior.

5.1.2. Reconoce necesidades de formación, a partir del diálogo con sus pares y de la participación en espacios de trabajo colegiado.

5.1.3. Reconoce la importancia de su participación en los procesos institucionales de valoración de su práctica docente, en los diferentes niveles de organización del sistema educativo.

5.2. Construye su trayecto formativo, conforme al análisis y reflexión de su práctica, para la mejora continua de su función.

5.2.1. Participa en programas de formación, capacitación y actualización pertinentes, a partir de la necesidad de mejora de su práctica docente.

5.2.2. Emplea los conocimientos y recursos socioemocionales adquiridos en los programas de formación, capacitación o actualización para la formación integral de las y los estudiantes de Educación Media Superior.

5.2.3. Aplica los conocimientos y habilidades adquiridos en los programas de formación, capacitación y actualización, para la formación integral de las y los estudiantes de Educación Media Superior. (pág. 10). (USICAMM, 2024),

2.10 Perfil docente por Módulo

Módulo	Perfil Docente
Módulo I **ILUSTRA Y DIGITALIZA IDEAS Y CONCEPTOS, PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES.** Submódulo I. **Realiza ilustraciones.** Submódulo II. **Dibuja objetos vectoriales.** Submódulo III. **Dibuja gráficos para animación.** Submódulo IV: **Instrumenta la práctica.** .	**Submódulo I. Realiza ilustraciones.** *Grado académico: Lic. En Diseño Gráfico, Lic. Diseño y Comunicación Visual, Lic. en Artes Plásticas. *Experiencia: 6 meses mínimo con conocimientos aplicados en la realización de ilustraciones. *Competencias: Conocimientos de los reglamentos y normas técnicas complementarias vigentes, capacidad para técnicas de dibujo e ilustración, comunicación visual. *Requisitos adicionales: manejo de grupos, gestión del tiempo, comunicación asertiva, trabajo en equipo, priorizar necesidades, empatía, capacitad de gestión. **Submódulo II. Dibuja objetos vectoriales.** *Grado académico: Lic. En Diseño Gráfico, Lic. Diseño y Comunicación Visual, Lic. en Artes Plásticas. *Experiencia: 6 meses mínimo con manejo de planos arquitectónicos y software de dibujo. *Competencias: Conocimientos de los reglamentos y normas técnicas complementarias vigentes, Capacidad para desarrollar técnicas de dibujo e ilustraciones. *Requisitos adicionales: manejo de grupos, gestión del tiempo, comunicación asertiva, trabajo en equipo, priorizar necesidades, empatía, capacitad de gestión. **Submódulo III. Dibuja gráficos para animación.** *Grado académico: Lic. En Diseño Gráfico, Lic. Diseño y Comunicación Visual, Lic. en Artes Plásticas. *Experiencia: 6 meses mínimo con manejo de planos arquitectónicos y software de dibujo. *Competencias: Conocimientos de los reglamentos y normas técnicas complementarias vigentes, Capacidad para desarrollar técnicas de dibujo e ilustraciones. *Requisitos adicionales: manejo de grupos, gestión del tiempo, comunicación asertiva, trabajo en equipo, priorizar necesidades, empatía, capacitad de gestión. **Submódulo IV. Instrumenta la Practica.** *Grado académico:Lic. En Diseño Gráfico, Lic. Diseño y Comunicación Visual, Lic. en Artes Plásticas. *Experiencia:: mínima de 6 meses frente a grupo, conocimientos generales en el desarrollo de la cultura emprendedora, generación de proyecto emprendedor y plan de negocios. *Competencias: Capacidad para desarrollar una cultura emprendedora. *Requisitos adicionales: conocimiento en la creación de proyectos, trabajo en equipo, manejo y solución de conflictos. **Submódulo V. Diferencia el Perfil Profesional en el Escenario Real.** .*Grado académico: Lic. En Diseño Gráfico, Lic. Diseño y Comunicación Visual, Lic. en Artes Plásticas. *Experiencia: mínima de 6 meses frente a grupo, conocimiento en la aplicación y elaboración de proyectos de investigación. *Competencias: Distingue las características del modelo educativo vigente para su implementación, establecer las estrategias del proceso de enseñanza aprendizaje de acordes al contexto educativo, pparticipa en el trabajo colegiado y en las actividades colaborativas de la comunidad escolar. *Requisitos adicionales: manejo de grupos, gestión del tiempo, comunicación asertiva, trabajo en equipo, priorizar necesidades, empatía, capacitad de gestión, conocimiento de la normatividad.

Módulo	Perfil Docente
Módulo II **Produce Elementos Gráficos Digitales Fijos y Animados para la Comunicación Visual** Submódulo I. **Produce Elementos Gráficos para la comunicación Visual.** Submódulo II. **Produce Elementos Digitales para la comunicación Visual.** Submódulo III. **Produce Animaciones para Aplicaciones Multimedia.** Submódulo IV. **Problematiza la práctica.**	**Submódulo I. Produce Elementos Gráficos para la comunicación Visual.** *Grado académico: Licenciatura en Animación y Arte Digital, Artes Digitales, Artes visuales, Técnicas de la comunicación, Diseño de la Información Visual, Diseño en Interacción y Animación Digital, Comunicación Multimedia, Diseño Gráfico, Diseño Gráfico Digital, Diseño Gráfico y Animación Digital, Multimedia y Animación Digital. *Experiencia: 6 meses. *Competencias: Confiabilidad, Accesibilidad, Comunicación, Equidad, Empatía, Resilencia y Flexibilidad. *Requisitos adicionales: Actualización en programas de diseño **Submódulo II. Produce Elementos Digitales para la comunicación Visual.** Perfil *Grado académico: Licenciatura en Animación y Arte Digital, Artes Digitales, Artes visuales, Técnicas de la comunicación, Diseño de la Información Visual, Diseño en Interacción y Animación Digital, Comunicación Multimedia, Diseño Gráfico, Diseño Gráfico Digital, Diseño Gráfico y Animación Digital, Multimedia y Animación Digital. *Experiencia: 6 meses. *Competencias: Confiabilidad, Accesibilidad, Comunicación, Equidad, Empatía, Resilencia y Flexibilidad. *Requisitos adicionales: Actualización en programas de diseño **Submódulo III. Produce animaciones para Aplicaciones Multimedia.** **Perfil Docente** *Grado académico: Licenciatura en Animación y Arte Digital, Artes Digitales, Artes visuales, Técnicas de la comunicación, Diseño de la Información Visual, Diseño en Interacción y Animación Digital, Comunicación Multimedia, Diseño Gráfico, Diseño Gráfico Digital, Diseño Gráfico y Animación Digital, Multimedia y Animación Digital. *Experiencia: 6 meses. *Competencias: Confiabilidad, Accesibilidad, Comunicación, Equidad, Empatía, Resilencia y Flexibilidad. *Requisitos adicionales: Actualización en programas de diseño. **Submódulo III. Problematiza la Practica.** *Grado académico: Licenciatura en Arquitectura, Ingeniería Civil, Construcción, Diseño de interiores, Urbanismo, Tecnología de la Construcción. *Experiencia:**:** mínima de 6 meses frente a grupo, conocimientos generales en el desarrollo de la cultura emprendedora, generación de proyecto emprendedor y plan de negocios. *Competencias: Capacidad para desarrollar una cultura emprendedora. *Requisitos adicionales: conocimiento en la creación de proyectos, trabajo en equipo, manejo y solución de conflictos. **Submódulo IV. Aplica los Aprendizajes en una Actividad Laboral.** **.***Grado académico: Licenciatura en Arquitectura, Ingeniería Civil, Construcción, Diseño de interiores, Urbanismo, Tecnología de la Construcción. *Competencias: Distingue las características del modelo educativo vigente para su implementación, establecer las estrategias del proceso de enseñanza aprendizaje de acordes al contexto educativo, participa en el trabajo colegiado y en las actividades colaborativas de la comunidad escolar. *Requisitos adicionales**:** manejo de grupos, gestión del tiempo, comunicación asertiva, trabajo en equipo, priorizar necesidades, empatía, capacitad de gestión, conocimiento de la normatividad.

Módulo	Perfil Docente
Módulo III **INTEGRA FOTOGRAFÍA, VIDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.** Submódulo I. **Obtiene imágenes fijas para el diseño.** Submódulo II. **Realiza maquetación de medios gráficos.** Submódulo III. **Obtiene imágenes en movimiento para multimedia.** Submódulo IV. **Sistematiza y gestiona proyectos I.** Submódulo V. **Demuestra las habilidades en un puesto laboral.**	**Submódulo I. Obtiene imágenes fijas para el diseño** *Grado académico: Licenciatura en Diseño de la comunicación gráfica, Lic. Diseño gráfico, Lic. Diseño y comunicación visual, Lic. Fotografía, Lic. Animación y Arte Digital. *Experiencia: Composición fotográfica, fotoperiodismo, en agencias de publicidad, despachos de diseño, estudios fotográficos, freelance. *Competencias: Conocimientos sobre técnicas fotográficas, manejo de equipo fotográfico, uso de software de edición fotográfica. *Requisitos adicionales: La actualización tecnológica y la observación. **Submódulo II. Realiza maquetación de medios gráficos.** *Grado académico: licenciatura en Diseño de la comunicación gráfica, Lic. Diseño gráfico, Lic. Diseño y comunicación visual. *Experiencia: Diseño editorial en agencias publicitarias, despachos de diseño, publicidad, marketing digital, free lance, desarrollo web. *Competencias: Organización del contenido de manera legible, leíble y visual, manejo de software de diseño editorial, desarrollo de medios multimedia. *Requisitos adicionales: Capacidad de organizar espacios visuales. **Submódulo III. Obtiene imágenes en movimiento para multimedia.** *Grado académico: Licenciatura en diseño Gráfico, Lic. En Comunicación, Lic. Artes digitales, Lic. Animación y efectos visuales, Lic. Producción de video y audio. *Experiencia: Diseño gráfico, desarrollo web, casas de animación y efectos visuales, de producción de video y audio *Competencias: Conocimiento de software de diseño gráfico, Habilidades en edición de video y audio, experiencia con herramientas de creación de contenido interactivo. Conocimientos de realidad virtual y aumentada (VR-AR), Conocimientos de principios de diseño y composición visual, habilidades para diseñar y desarrollar conceptos visuales y narrativos, pensamiento creativo y capacidad para generar ideas innovadoras, capacidad para trabajar en equipo y colaborar con otros profesionales, Habilidades para adaptarse a cambios tecnológicos y de diseño. **Submódulo III. Sistematiza y gestiona proyectos I.** *Grado académico: Licenciatura en Diseño de la comunicación gráfica, Lic. Diseño gráfico, Lic. Diseño y comunicación visual, Lic. Fotografía, Lic. Animación y Arte Digital. *Experiencia: **:** mínima de 6 meses frente a grupo, conocimientos generales en el desarrollo de la cultura emprendedora, generación de proyecto emprendedor y plan de negocios. *Competencias: Capacidad para desarrollar una cultura emprendedora. *Requisitos adicionales: conocimiento en la creación de proyectos, trabajo en equipo, manejo y solución de conflictos. **Submódulo IV. Demuestra las habilidades en un puesto laboral.** **.***Grado académico: Licenciatura en Diseño de la comunicación gráfica, Lic. Diseño gráfico, Lic. Diseño y comunicación visual, Lic. Fotografía, Lic. Animación y Arte Digital. *Experiencia**:** mínima de 6 meses frente a grupo, conocimiento en la aplicación y elaboración de proyectos de investigación. *Competencias: Distingue las características del modelo educativo vigente para su implementación, establecer las estrategias del proceso de enseñanza aprendizaje de acordes al contexto educativo, participa en el trabajo colegiado y en las actividades colaborativas de la comunidad escolar. *Requisitos adicionales**:** manejo de grupos, gestión del tiempo, comunicación asertiva, trabajo en equipo, priorizar necesidades, empatía, capacitad de gestión, conocimiento de la normatividad.

Módulo	Perfil Docente
Módulo IV **DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL**. Submódulo I. **Diseña Objetos tridimensionales.** Submódulo II. **Construye objetos virtuales en 3D.** Submódulo III. **Sistematiza y gestiona proyectos II.** Submódulo IV. **Demuestra las habilidades en un proceso productivo.**	**Submódulo I Diseña Objetos tridimensionales.** *Grado académico: Lic. Diseño Gráfico Lic. Diseño De La Comunicación Gráfica Lic. Diseño Industrial Lic. Diseño y Comunicación Visual. *Experiencia: Manejo de la composición visual, programas/apps de diseño, fotografía, dibujo, modelado 3D. *Competencias: Inteligencia emocional, comunicación efectiva, organización, trabajo en equipo, pensamiento crítico, liderazgo, gestión del tiempo, resolución de problemas, paciencia, ética profesional, actualización y capacitación docente. *Requisitos adicionales: Programas CAD y CAM. **Submódulo II. Construye objetos virtuales en 3D.** *Grado académico: Lic. Diseño Gráfico Lic. Diseño De La Comunicación Gráfica Lic. Diseño Industrial Lic. Diseño y Comunicación Visual. *Experiencia: Manejo de la composición visual, programas/apps de diseño, fotografía, dibujo, modelado 3D. *Competencias: Inteligencia emocional, comunicación efectiva, organización, trabajo en equipo, pensamiento crítico, liderazgo, gestión del tiempo, resolución de problemas, paciencia, ética profesional, actualización y capacitación docente. *Requisitos adicionales: Programas CAD y CAM. **Submódulo III. Sistematiza y gestiona proyectos II.** *Grado académico:Lic. Diseño Gráfico Lic. Diseño De La Comunicación Gráfica Lic. Diseño Industrial Lic. Diseño y Comunicación Visual.. *Experiencia: **:** mínima de 6 meses frente a grupo, conocimientos generales en el desarrollo de la cultura emprendedora, generación de proyecto emprendedor y plan de negocios. *Competencias: Capacidad para desarrollar una cultura emprendedora. *Requisitos adicionales: conocimiento en la creación de proyectos, trabajo en equipo, manejo y solución de conflictos. **Submódulo IV. Demuestra las habilidades en un proceso productivo.** **.***Grado académico: Lic. Diseño Gráfico Lic. Diseño De La Comunicación Gráfica Lic. Diseño Industrial Lic. Diseño y Comunicación Visual.. *Experiencia**:** mínima de 6 meses frente a grupo, conocimiento en la aplicación y elaboración de proyectos de investigación. *Competencias: Distingue las características del modelo educativo vigente para su implementación, establecer las estrategias del proceso de enseñanza aprendizaje de acordes al contexto educativo, participa en el trabajo colegiado y en las actividades colaborativas de la comunidad escolar. *Requisitos adicionales**:** manejo de grupos, gestión del tiempo, comunicación asertiva, trabajo en equipo, priorizar necesidades, empatía, capacitad de gestión, conocimiento de la normatividad.

Módulo	Perfil Docente
Módulo V **DETERMINA LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A TRAVÉS DE LA ESTADÍA.** Submódulo I. **Realiza la estadía.** Submódulo II**. Estructura los elementos teóricos metodológicos del proyecto académico laboral.**	**Submódulo I. Realiza la estadía.** *Grado académico: Lic. Diseño Gráfico Lic. Diseño De La Comunicación Gráfica Lic. Diseño Industrial Lic. Diseño y Comunicación Visual. *Experiencia: mínima de 6 meses frente a grupo, manejo de grupos y procesos evaluativos. *Competencias: Habilidad en la ejecución de procedimientos contables y financieros. *Requisitos adicionales: manejo de grupos, gestión del tiempo, comunicación asertiva, trabajo en equipo, priorizar necesidades, empatía, capacitad de gestión, conocimiento de la normatividad. **Submódulo II. Estructura los elementos teóricos metodológicos del proyecto académico laboral.** *Grado académico: Lic. Diseño Gráfico Lic. Diseño De La Comunicación Gráfica Lic. Diseño Industrial Lic. Diseño y Comunicación Visual..*Experiencia: mínima de 6 meses frente a grupo, manejo de grupos y procesos evaluativos. *Competencias: Distingue las características del modelo educativo vigente para su implementación. Establecer las estrategias del proceso de enseñanza aprendizaje de acordes al contexto educativo. Participa en el trabajo colegiado y en las actividades colaborativas de la comunidad escolar. *Requisitos adicionales: manejo de grupos, gestión del tiempo, comunicación asertiva, trabajo en equipo, priorizar necesidades, empatía, capacitad de gestión, conocimiento de la normatividad.

3. Nodos productivos del Estado de México

En el Estado de México existen diferentes nodos productivos, de los cuales se pueden identificar los nodos educativos productivos, los cuales facilitan la concentración entre la oferta y la demanda de soluciones innovadoras, enfocadas en sectores productivos o necesidades específicas, los cuales impactan en la oferta educativa de los Centros de Bachillerato Tecnológico y en la dinámica productiva de la región.

- **Nodo Aeroportuario:** el cual pretende fortalecer los servicios de conectividad internacional, aéreos y de aviación; consolidación de la industria de comunicaciones y transportes, así como el desarrollo económico regional turístico.

- **Nodo Logístico:** se destaca por el establecimiento y operación de la Plataforma Logística del Estado de México, en la cual se interceptan las carreteras México-Querétaro y Arco Norte, que permite contar con la conectividad internacional eficiente y servicios de valor agregado, como la concentración del manejo de carga y descarga de ferrocarriles, transporte y distribución de productos.

- **Nodo de Salud**: se caracteriza por la aglomeración de servicios de salud, teniendo la proyección del desarrollo de la industria química, farmacéutica y laboratorios, fortalecimiento de la infraestructura de salud pública y privada.

- **Nodo Tren Interurbano**: se caracteriza por un creciente número de servicios, dentro de los cuales sobresale el establecimiento de centros comerciales, el servicio de transporte y el servicio turístico, destaca como una de las obras más importantes de la construcción, no sólo por su extensión geográfica, sino por el crecimiento económico y demográfico que desencadenará en los municipios en donde tiene influencia.

.

- **Nodo Automotriz:** se caracteriza especialmente por la alta concentración de desarrollo industrial, los sectores más participativos son: la industria manufacturera, la industria de refacciones automotrices, la industria de productos químicos, manufacturas de textiles y de inyecciones de plástico, además del desarrollo de proyectos sustentables, que tienen como objetivo prioritario reducir los niveles de contaminación, manejar y aprovechar los residuos orgánicos, convertir el problema de la basura en una posibilidad de desarrollo, empleo y generación de energía.

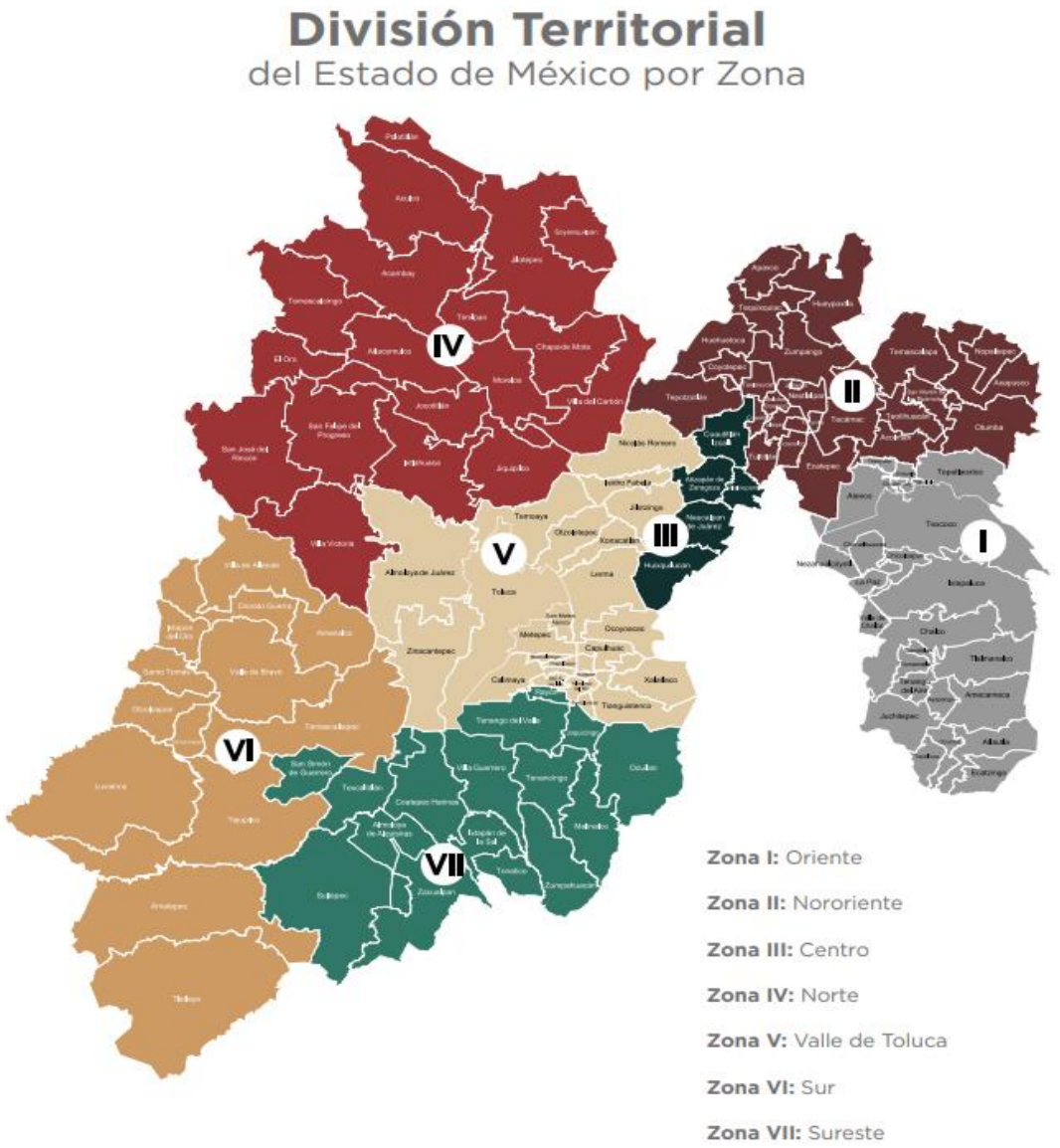
- **Nodo Agroindustrial**, constituido a su vez por 4 subnodos:
  - *Subnodo Tejupilco*: las principales actividades económicas de la región se centran en el sector primario (agricultura, ganadería, silvicultura, apicultura, entre otras) y el terciario (comercio y servicios).
  - *Subnodo Villa Guerrero:* se caracteriza por su alta participación en el sector primario y terciario, siendo la actividad turística y agrícola, principalmente la hortofruticultura y floricultura, además de destacar en el sector terciario y secundario; con lugares de esparcimiento y relajación, por lo que, constantemente renueva los servicios que ofrece para atender a las crecientes demandas de la localidad y de sus visitantes.
  - *Subnodo Valle de Bravo:* se caracteriza por su alta participación en el sector primario y terciario, siendo la actividad comercial (turismo) y agrícola lo que más sobresale de la región.
  - *Subnodo Atlacomulco:* se caracteriza por el desarrollo del sector terciario, específicamente las actividades comerciales y de servicios. Los sectores primario y secundario están presentes en la región aunque en menor escala. Destacando la ganadería y la agricultura; la industria alimentaria, la industria de la madera y la industria textil, el desarrollo agroalimentario y acuícola.

La identificación de los diferentes nodos productivos permite identificar y responder a las necesidades de la región en el sentido económico, permitiendo que la Educación Media Superior del Estado de México oferte planes y programas de estudio de carreras técnicas para que los estudiantes cuenten con las competencias genéricas, disciplinares y profesionales, así como las de empleabilidad, permitiendo que los egresados puedan acceder a otros estudios y/o incorporarse al sector productivo de la región.

División regional del Estado de México

Un aspecto fundamental es la división regional de la entidad, compuesta por 7 zonas (Oriente, Nororiente, Centro, Norte, Valle de Toluca, Sur y Sureste), que a su vez contendrán 19 regiones (Chalco, Ixtapaluca, Texcoco, Nezahualcóyotl, Ecatepec, Tecámac, Zumpango, Tultitlán, Tlalnepantla, Nicolás Romero, Jilotepec, Ixtlahuaca, Valle de Bravo, Toluca, Naucalpan, Lerma, Tenancingo, Sultepec y Tejupilco.

Permitiendo identificar las áreas de desarrollo económico y su relación con los nodos educativos productivos, para el desarrollo de la oferta educativa de los Centros de Bachillerato Tecnológico.



4. Cambios principales en los programas de estudio

4. Cambios principales en los programas de estudio

El modelo educativo de la Nueva Escuela Mexicana representa una transformación profunda en la forma de impartir educación media superior, con el objetivo de formar estudiantes integrales, críticos y comprometidos con su entorno. Este modelo se centra en el desarrollo de competencias y habilidades necesarias para enfrentar los desafíos actuales, promoviendo así, el aprendizaje significativo, la inclusión, y la equidad. A través de metodologías innovadoras, como las basadas en prácticas en escenarios reales y/o estudios de casos, así como el uso de tecnologías avanzadas, busca preparar a los y las estudiantes no solo para un futuro profesional, sino también para ser ciudadanos responsables y activos en sus comunidades. La NEM pone énfasis en valores como la solidaridad, la justicia y el respeto, fundamentales para la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

La Secretaría de Educación Pública, a través de la Coordinación Sectorial de Fortalecimiento Académico (COSFAC) (2024, febrero), considera que:

> "El currículum laboral tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes competencias laborales básicas y competencias laborales extendidas, que les permitan aplicar en forma integrada los conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores con responsabilidad y autonomía para desenvolverse en contextos específicos del desarrollo personal, académico, social y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo a lo largo de la vida.
>
> Competencias laborales. Se definen como la capacidad para aplicar conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores en el desarrollo personal, académico, social y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo. Las competencias pueden describirse en términos de responsabilidades y autonomía, para desenvolverse en contextos específicos y diversos a lo largo de la vida.
>
> Competencia laboral básica. Capacidad para aplicar conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores en el desarrollo personal, académico, socia l y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo para que el estudiantado desarrolle la formación elemental o básica para el trabajo, que les permite desempeñar funciones laborales de nivel dos de competencia, aplicando soluciones a problemas simples en contextos conocidos y específicos. Tienen validez oficial dentro del Sistema Educativo Nacional (SEN), lo cual se expresa con la emisión del documento que acredita su formación.
>
> Competencia laboral extendida. Capacidad para aplicar conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores en el desempeño de funciones laborales de grado de complejidad de nivel tres de competencia, aplicando procedimientos técnicos específicos. Tienen validez oficial dentro del SEN, lo cual se expresa con la emisión del certificado de estudios y título que acreditan su formación"(p. 10).

El programa de la Carrera Técnica en Diseño Asistido por Computadora para la educación media superior, se ajusta a este nuevo modelo educativo, introduciendo cambios significativos tendientes a la mejora de la formación estudiantes en esta carrera, enfocándose en optimizar sus aprendizajes y habilidades a fin de hacer frente a los desafíos del entorno actual, adaptándose a los diferentes contextos socioculturales de las regiones que componen al Estado y fuera de este. A continuación, se describen algunos de los cambios:

- La creación de Unidades de Aprendizaje Curricular Estatales que forman parte de la estructura curricular oficial.
- La evaluación formativa del aprendizaje realizada por desempeño o producto, centrándose en que las y los estudiantes demuestren las capacidades de la competencia laboral extendida.
- La enseñanza y aprendizaje de las competencias se traduce en resultados de aprendizaje a lograr a través del dominio de actividades clave según el proceso formativo del desarrollo de la competencia.
- La incorporación de las Habilidades para la Vida y el Trabajo y los conceptos centrales para el desarrollo sostenible que propone la Secretaría de Educación Pública.
- El desarrollo de los programas de formación laboral es transversal a los recursos sociocognitivos, áreas del conocimiento y recursos socioemocionales, impulsados por el Programa Aula-Escuela-Comunidad.
- El fomento del aprendizaje basado en proyectos y casos reales, donde los estudiantes trabajan en resolver problemas concretos ayudando a aplicar los conocimientos teóricos en situaciones prácticas.
- La incorporación del uso de tecnologías avanzadas, permitiendo a los y las estudiantes participar en un entorno seguro y controlado antes de interactuar en escenarios reales.
- La estructuración de prácticas profesionales y el servicio social, asegurando que el estudiantado obtenga una experiencia significativa y supervisada en diversos entornos.

5.- Módulos que integran la carrera

Módulo I

ILUSTRA Y DIGITALIZA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES

340 horas/ Segundo semestre

Información general.

Submódulo I
Realiza Ilustraciones.

Submódulo II
Dibuja objetos vectoriales..

Submódulo III
Dibuja gráficos para animación.

Submódulo IV
Instrumenta la práctica..

Submódulo V
Diferencia el perfil profesional en el escenario real.

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO CON EL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2023)	
Código	**Descripción**
54	Servicios profesionales.
541	Servicios profesionales, científicos y técnicos.
5414	Diseño especializado.
54143	Diseño Gráfico.
541430	Diseño Gráfico.

Módulo
I

ILUSTRA Y DIGITALIZA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES.

Resultado del aprendizaje:

Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de:

-Ilustrar y digitalizar ideas y conceptos para conformar mensajes visuales

-Realizar ilustraciones

- Dibujar Objetos Vectoriales

- Dibujar Gráficos para Animación

- Instrumentar la práctica

- Diferenciar el perfil profesional en el escenario real.

Módulo I

ILUSTRA Y DIGITALIZA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES.

Submódulo I: Realiza ilustraciones

Resultado de Aprendizaje: **Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de realizar ilustraciones.**

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO I	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN														
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socioecológicos	Economía ecológica
Realiza ilustraciones	**Conoce la historia y evolución de la ilustración**.	Identifica la aplicación y principios básicos de las técnicas de ilustración, a través de la historia y evolución del arte.	X	X	X		X			X																			
		Identifica los elementos básicos de la ilustración así como su clasificación.	X	X	X		X			X																			
		Explora los softwares vectoriales y sus diferencias entre sí.	X	X	X		X			X																			
		Orienta a los estudiantes hacia el conocimiento y aplicación de la teoría del color así como el uso del círculo cromático y sus variaciones.	X	X	X		X			X																			
		Aplica los conocimientos de las técnicas de ilustración y complementa con los modelos de color adaptables a cada necesidad.	X	X	X		X			X																			
		Coadyuva en la realización de ilustraciones que satisfagan una necesidad de comunicación visual.	X	X	X		X			X																			

Módulo I

ILUSTRA Y DIGITALIZA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES.

Submódulo II: Dibuja objetos vectoriales

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de dibujar objetos vectoriales.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO II	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN														
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socioecológicos	Economía ecológica
Dibuja objetos vectoriales	Crea objetos vectoriales utilizando los fundamentos teóricos del diseño para conceptualizar la representación de un mensaje visual.	Identifica los elementos básicos del diseño	X	X	X		X			X																			
		Explora los diversos modelos de color y sus diferencias entre sí.	X	X	X		X			X																			
		Interactúa y familiariza con los tipos de archivos, resoluciones y extensiones en el software vectorial.	X	X	X		X			X																			
	Conceptualiza y plasma objetos vectoriales únicos y auténticos que coadyuven a una comunicación visual asertiva.	Interactúa y familiariza con las herramientas, atajos y comandos esenciales para el desarrollo de las ilustraciones en el software vectorial.	X	X	X		X			X																			
		Realiza la digitalización de las ilustraciones haciendo uso del software vectorial.	X	X	X		X			X																			

Módulo I

ILUSTRA Y DIGITALIZA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES.

Submódulo III: Dibuja gráficos para animación.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de dibujar gráficos para animación.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO III	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN														
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socioecológicos	Economía ecológica
Dibuja gráficos para animación	Diferencia y aprende los diferentes estilos de animación de objetos y clasifícalos de acuerdo a sus características.	Identifica los antecedentes, conceptos, tipos y evolución de la animación.	X	X	X		X			X																			
		Explora los softwares de animación digital y sus diferencias entre sí..	X	X	X		X			X																			
		Interactúa y familiarízate con las herramientas esenciales para el desarrollo de las animaciones digitales.	X	X	X		X			X																			
	Desarrolla animaciones en softwares especializados haciendo uso de la creatividad y los principios básicos de la animación.	Crea imágenes en movimiento a partir de técnicas básicas y análogas de la animación.	X	X	X		X			X																			
		Desarrolla interpolaciones de movimiento haciendo uso de softwares de animación digital.	X	X	X		X			X																			
		Aplica los conocimientos de las técnicas de animación que propicien a una comunicación visual asertiva.	X	X	X		X			X																			

Módulo I

ILUSTRA Y DIGITALIZA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES.

Submódulo IV. Instrumenta la Práctica.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de instrumentar la práctica.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																													
SUBMÓDULO IV	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN																	
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD							
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Instrumenta la Práctica.	Determina el quehacer del Técnico para identificar las oportunidades de negocio o de inserción laboral dentro de su comunidad.	Analiza el perfil de egreso y las áreas ocupacionales de la carrera técnica cursada, para identificar áreas de inserción laboral.	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Reconoce los elementos básicos de las empresas de la localidad, su finalidad y áreas ocupacionales afines a la carrera cursada.	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Identifica una necesidad o problemática a partir de la carrera técnica cursada, para una posible solución o una propuesta de mejora.	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Identifica conceptos y características de las microempresas, así como la finalidad y estructura del plan de negocio.	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Aplica métodos de recolección de datos para identificar las oportunidades de negocio.	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Sintetiza los contenidos de la cultura emprendedora (empresa, tipos de empresa, áreas funcionales, entre otras), con el propósito de diseñar un proyecto de microempresa.	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Módulo I

ILUSTRA Y DIGITALIZA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES.

Submódulo V: Diferencia el perfil profesional en el escenario real.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de diferenciar el perfil profesional en el escenario real.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																													
SUBMÓDULO V	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN																
														Empoderamiento			Ciudadanía activa			Aprendizaje			Empleabilidad						
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socioecológicos	Economía ecológica
Diferencia el perfil profesional en el escenario real.	Reconoce la importancia de la inserción al campo laboral de acuerdo con la carrera cursada.	Asocia el perfil de la carrera cursada con el escenario real para desarrollar las actividades logradas de las competencias laborales extendidas (ALCLE).	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Identifica las diferentes modalidades de titulación vigentes, para el diseño de una metodología de investigación que conforme los contenidos del Proyecto de Titulación.	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Comprende el proceso de las actividades dentro del aula y en el escenario real para el desarrollo integral del estudiante.	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Observa las necesidades de desarrollo en el escenario real, para una propuesta de mejora.	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Módulo I

ILUSTRA Y DIGITALIZA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES.

Estrategia de evaluación del aprendizaje.

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum Laboral con el Currículum Fundamental, el Currículum Ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas demostrativas, guiadas, supervisadas y autónomas, que permitan arrojar evidencias del logro de las competencias laborales.

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
I. Realiza ilustraciones	Conoce la historia y evolución de la ilustración.	Identifica la aplicación y principios básicos de las técnicas de ilustración, a través de la historia y evolución del arte.	Pintura artística basada en las técnicas de ilustración / Rúbrica Mapa mental, Cuadro Sinóptico, Cuadro Comparativo / Rúbrica	La exposición de una galería sobre las las técnicas de ilustración análoga y su evolución / Rúbrica.
		Identifica los elementos básicos de la ilustración así como su clasificación.		
		Explora los softwares vectoriales y sus diferencias entre sí.		
	Realiza ilustraciones implementando la teoría del color y el software vectorial.	Orienta a los estudiantes hacia el conocimiento y aplicación de la teoría del color así como el uso del círculo cromático y sus variaciones.	Círculo Cromático / Lista de Cotejo	La aplicación de los usos y combinaciones correctos del color / Rúbrica
		Aplica los conocimientos de las técnicas de ilustración y complementa con los modelos de color adaptables a cada necesidad.	Ilustración de cartel publicitario análogo / Rúbrica	La presentación de cartel publicitario basándose en las técnicas de ilustración análogas / Rúbrica
		Coadyuva en la realización de ilustraciones que satisfagan una necesidad de comunicación visual.	Ilustración de cartel publicitario digital/ Rúbrica	La presentación de cartel publicitario basándose en las técnicas de ilustración digital / Rúbrica

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
II. Dibuja objetos vectoriales.	Crea objetos vectoriales utilizando los fundamentos teóricos del diseño para conceptualizar la representación de un mensaje visual.	Identifica los elementos básicos del diseño.	Obra de Arte / Rúbrica	Exposición de una obra de arte en la que se encuentren los elementos básicos de diseño / Rúbrica
		Explora los diversos modelos de color y sus diferencias entre sí.	Cuadro Comparativo / Rúbrica	Cuadro comparativo diferenciando las características de cada modelo de color / Rúbrica
		Interactúa y familiarízate con los tipos de archivos, resoluciones y extensiones en el software vectorial.	Organizador Gráfico / Rúbrica	Resumen de los organizadores gráficos existentes y sus características / Rúbrica
	Conceptualiza y plasma objetos vectoriales únicos y auténticos que coadyuven a una comunicación visual asertiva.	Interactúa y familiarízate con las herramientas, atajos y comandos esenciales para el desarrollo de las ilustraciones en el software vectorial.	Resumen / lista de cotejo	Conocer e implementar comandos del software vectorial para su uso / Rúbrica
		Realiza la digitalización de las ilustraciones haciendo uso del software vectorial.	Ilustración digital / Rúbrica	Desarrollar los conocimientos para realizar ilustración digital / Rúbrica

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
III. Dibuja gráficos para animación	Diferencia y aprende los diferentes estilos de animación de objetos y clasifícalos de acuerdo a sus características.	Identifica los antecedentes, conceptos, tipos y evolución de la animación.	Línea de Tiempo / Rúbrica	La exposición de la línea del tiempo de la evolución de la animación Rúbrica.
		Explora los softwares de animación digital y sus diferencias entre sí..	Cuadro Comparativo / Rúbrica	La construcción de cuadro comparativo acerca de los softwares de animación digital y sus diferencias entre sí / Rúbrica
		Interactúa y familiarízate con las herramientas esenciales para el desarrollo de las animaciones digitales.	Catálogo de funciones / lista de cotejo	
	Desarrolla animaciones en softwares especializados haciendo uso de la creatividad y los principios básicos de la animación.	Crea imágenes en movimiento a partir de técnicas básicas y análogas de la animación.	Stop Motion / Rúbrica	La aplicación de técnicas de animación clásica / Rúbrica
		Desarrolla interpolaciones de movimiento haciendo uso de softwares de animación digital.	Animación Digital / Rúbrica	Producción de interpolaciones básicas / Rúbrica
		Aplica los conocimientos de las técnicas de animación que propicien a una comunicación visual asertiva.	Banner publicitario / Rúbrica	Pre producción, producción y post producción, de animaciones / Rúbrica

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
IV. Instrumenta la práctica.	Determina el quehacer del Técnico para identificar las oportunidades de negocio o de inserción laboral dentro de su comunidad.	Analiza el perfil de egreso y las áreas ocupacionales de la carrera técnica cursada, para identificar áreas de inserción laboral.	Reporte del Perfil de Egreso y Áreas ocupacionales.	
		Reconoce los elementos básicos de las empresas de la localidad, su finalidad y áreas ocupacionales afines a la carrera cursada.	Mapa de Empresas Locales y Análisis de oportunidades.	
		Identifica una necesidad o problemática a partir de la carrera técnica cursada, para una posible solución o una propuesta de mejora.	Propuesta de Proyecto en donde se identifique una necesidad o problemática que incluya un plan de acción, objetivos y recursos necesarios para implementar la propuesta.	
		Identifica conceptos y características de las microempresas, así como la finalidad y estructura del plan de negocio.	Plan de Negocio de la microempresa que contenga los elementos fundamentales enfocados en una idea de negocio relacionada con la carrera técnica cursada.	
		Aplica métodos de recolección de datos para identificar las oportunidades de negocio.	Encuestas o entrevistas para realizar un estudio de mercado, considerando las estadísticas y recomendaciones basadas en los hallazgos encontrados, identificando oportunidades de negocio en la localidad.	
		Sintetiza los contenidos de la cultura emprendedora (empresa, tipos de empresa, áreas funcionales, entre otras), con el propósito de diseñar un proyecto de microempresa.		Participación en la realización de una tarea grupal o individual.

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
V. Diferencia el perfil profesional en el escenario real.	Reconoce la importancia de la inserción al campo laboral de acuerdo con la carrera cursada.	Asocia el perfil de la carrera cursada con el escenario real para desarrollar las actividades logradas de las competencias laborales extendidas (ALCLE).	Documento que sintetice la asociación del perfil de carrera cursada con las competencias laborales extendidas, destacando las actividades logradas en un contexto real.	
		Identifica las diferentes modalidades de titulación vigentes, para el diseño de una metodología de investigación que conforme los contenidos del Proyecto de Titulación.	Lista de cotejo las diferentes modalidades de titulación vigentes, incluyendo requisitos y procesos para cada una.	
		Comprende el proceso de las actividades dentro del aula y en el escenario real para el desarrollo integral del estudiante.	Gráfico que represente el flujo de actividades y aprendizajes entre el aula y el escenario real, ilustrando cómo cada parte contribuye al desarrollo integral del estudiante.	
		Observa las necesidades de desarrollo en el escenario real, para una propuesta de mejora.	Informe personal sobre la experiencia de aprendizaje, los desafíos enfrentados durante la práctica y cómo se integrarán los conocimientos adquiridos con el perfil de la carrera	

Módulo I

ILUSTRA Y DIGITALIZA IDEAS Y CONCEPTOS PARA CONFORMAR MENSAJES VISUALES.

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Las múltiples técnicas de ilustración: Un análisis exhaustivo

Curso online - Lenguaje visual con técnicas de ilustración analógicas y digitales (Lucy Sherston) | Domestika

Técnicas secas de ilustración: desde el carboncillo a los pasteles

Guía definitiva de estilos de ilustración (con imágenes)

Vectorización de Imágenes Online: Guía Gratis Paso a Paso

Cómo vectorizar una imagen paso a paso | ESDESIGN

Animación tradicional _ AcademiaLab

Animación Digital vs. Animación Tradicional: características y diferencias | UDIT Universidad

principios_de_la_animacion.pdf

https://youtu.be/35eFdtH3rqI?si=s9tRGfqlW7g5qcF2

https://youtu.be/cHDmRN3Bw0c?si=6EtmCSr1OrWXQsey

https://youtu.be/Sc9LeMDLQtw?si=nwIahT9izEeaVVT0

Diseño Gráfico Digital Autor: Anna María López LópezFecha de edición: 2019Una guía completa que aborda las herramientas y técnicas del diseño gráfico en la era digital.

Módulo II

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS DIGITALES FIJOS Y ANIMADOS PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

323 horas/semestre 3

Información general.

- **Submódulo I.** Produce elementos gráficos para la comunicación.
- **Submódulo II.** Produce elementos digitales para la comunicación.
- **Submódulo III.** Produce animaciones para aplicaciones multimedia.
- **Submódulo III.** Problematiza la práctica.
- **Submódulo IV.** Aplica los aprendizajes en una actividad laboral.

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO CON EL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2023)	
Código	**Descripción**
54	Servicios profesionales.
541	Servicios profesionales, científicos y técnicos.
5414	Diseño especializado.
54143	Diseño Gráfico.
541430	Diseño Gráfico.

Módulo II

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS DIGITALES FIJOS Y ANIMADOS PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL..

Submódulo I. Produce elementos gráficos para la comunicación.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de producir elementos gráficos para la comunicación.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO I	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE CONOCIMIENTO			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO													CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN																
														Empoderamiento			Ciudadanía activa			Aprendizaje			Empleabilidad							
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socio ecológicos	Economía ecológica
Produce elementos gráficos para la comunicación	Crea gráficos a través de la conceptualización de imágenes.	Utiliza los fundamentos del diseño para crear composiciones y mensajes visuales.	X	X						X	X			X	X		X	X	X	X	X	X		X	X				
		Aplica los principios tipográficos en la comunicación visual	X	X	X			X		X	X			X	X		X	X	X	X	X	X		X	X				
	Edita gráficos utilizando software vectorial.	Utiliza técnicas de comunicación visual para resolver problemas de representación gráfica.	x	x				X		x	X			X	X		X			X	X	X	X	X	X				
		Utiliza software vectorial para la conceptualización uso y aplicación de imágenes digitales.	X	X	X					X	X			X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X				
		Utiliza software vectorial para el diseño y aplicación de tipografía.	X	X	X					X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
	Interactúa la producción de gráficos vectoriales en el sector de medios publicitarios impresos.	Conoce y ejecuta las técnicas de impresión.	X	X	X					X	X			X	X		X		X	X	X	X	X		X				

Módulo II

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS DIGITALES FIJOS Y ANIMADOS PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

Submódulo II. Produce elementos digitales para la comunicación visual.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de producir elementos digitales para la comunicación visual.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO II	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE CONOCIMIENTO			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO													CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN																
														Empoderamiento			Ciudadanía activa			Aprendizaje			Empleabilidad							
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socio ecológicos	Economía ecológica
Produce elementos digitales para la comunicación	**Edita mapa de bits, utilizando software especializado.**	Conoce las funciones de las herramientas de l software de mapa de bits.	X	X	X					X	X			X	X		X	X	X	X	X	X		X	X				
		Realiza la edición y retoque digital de imágenes c utilizando las herramientas del mapa de bits.	X	X	X			X		X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X		X	X				
	Utiliza IA para generar imágenes de mapa de bits.	Utiliza filtros y efectos especiales en la manipulación de imágenes creadas por la IA.	X	X	X			X		X	X		X	X	X		X			X	X	X	X	X	X				
	Fusiona ilustración digital para la creación de anuncios publicitarios.	Diseña composiciones en software de mapa de bits.	X							X	X		X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X				
		Crea anuncios publicitarios utilizando ilustraciones digitales compuestas.	X	X	X					X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				

Módulo II

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS DIGITALES FIJOS Y ANIMADOS PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL..

Submódulo III. Produce animaciones para aplicaciones multimedia.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de producir animaciones para aplicaciones multimedia.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																															
SUBMÓDULO III	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE CONOCIMIENTO			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN															
														Empoderamiento			Ciudadanía activa			Aprendizaje			Empleabilidad							
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socio ecológicos	Economía ecológica
Produce animaciones para aplicaciones multimedia.	**Fundamenta y conocer los principios de la animación.**	Conoce la historia de la animación.	X	X	X					X	X			X	X		X	X	X	X	X	X		X	X				
		Analiza los 12 principios de la animación y su aplicación.	X	X	X			X		X	X			X	X		X	X	X	X	X	X		X	X				
	Genera animación de imagen fija.	Realiza la preproducción de animaciones	X	X	X			X		X	X			X	X		X			X	X	X	X	X	X				
		Aplica las técnicas tradicionales de animación 2D.	X		X					X	X			X	X	X	X			X	X	X	X	X	X				
	Genera animación en movimiento.	Integra elementos multimedia para la creación de animaciones.	X	X	X					X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
		Realiza animaciones en movimiento.	X		X			X	X	X	X			X	X	X	X	X		X	X	X		X	X				

Módulo II

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS DIGITALES FIJOS Y ANIMADOS PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

Submódulo IV: Problematiza la Práctica

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de problematizar la práctica.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO IV	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN														
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Problematiza la Práctica	Desarrolla la cultura emprendedora, con una visión sustentable a través de la investigación, considerando las demandas actuales del entorno.	Define las características del proyecto para determinar la filosofía empresarial y establecer objetivos a corto, mediano y largo plazo.	X	X				X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		Determina la función social y responsabilidad con el ambiente, con una visión de sustentabilidad.	X	X				X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		Identifica el segmento de mercado para determinar la demanda y oferta de su producto o servicio para ampliar sus ventajas competitivas.	X	X				X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		Analiza la demanda del mercado a través de la investigación, para establecer la viabilidad del producto o servicio.	X	X				X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

Módulo II

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS DIGITALES FIJOS Y ANIMADOS PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

Submódulo V: Aplica los aprendizajes en una actividad laboral.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de aplicar los aprendizajes en una actividad laboral .

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO V	IACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN														
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Aplica los aprendizajes en una actividad laboral	Desarrolla las habilidades para la vida y el trabajo de acuerdo con el perfil profesional.	Desarrolla habilidades para la colaboración y trabajo en equipo, para establecer relaciones interpersonales sanas y armónicas con personas y grupos diversos que lleven al logro de metas grupales.	X	X	X			X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		Desarrolla y ejecutar la propuesta de mejora en la actividad asignada, aplicando los conocimientos adquiridos en la formación técnica.	X	X	X			X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

Módulo II

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS DIGITALES FIJOS Y ANIMADOS PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

Estrategia de evaluación del aprendizaje.

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum Laboral con el Currículum Fundamental, el Currículum Ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas demostrativas, guiadas, supervisadas y autónomas, que permitan arrojar evidencias del logro de las competencias laborales.

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
I. Produce elementos gráficos para la comunicación.	Crea gráficos a través de la conceptualización de imágenes.	Utiliza los fundamentos del diseño para crear composiciones y mensajes visuales.	El catálogo de tipografías utilizando técnicas de ilustración libre y fundamentos del diseño./Rúbrica.	La aplicación de los fundamentos del diseño y las técnicas de ilustración en un catalogo de tipografía./ Guía de observación
		Aplica los principios tipográficos en la comunicación visual.		
		Utiliza técnicas de comunicación visual para resolver problemas de representación gráfica.		
	Edita gráficos utilizando software vectorial.	Utiliza software vectorial para la conceptualización, uso y aplicación de imágenes digitales.	La carpeta digital de imágenes vectoriales y poster temático, utilizando las herramientas de software vectorial. /Rúbrica.	La aplicación de las herramientas de software vectorial (Illustrator) para la creación de imágenes vectoriales y poster temático./ Guía de observación
		Utiliza software vectorial para el diseño y aplicación de tipografía.		
	Interactúa con la producción de gráficos vectoriales en el sector de medios publicitarios impresos.	Conoce y ejecuta las técnicas de impresión.	El diseño de un medio publicitario impreso, ejecutando lo./Rúbrica.	La ejecución de sistemas de impresión para un medio publicitario./ Guía de observación

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
II. Produce elementos digitales para la comunicación.	Edita mapa de bits, utilizando software especializado.	Conoce las funciones de las herramientas de l software de mapa de bits.	El acordeón de herramientas de software de mapa de bits, identificando su función./Lista de cotejo	La Identificación de las funciones y características de las herramientas de software de mapa de bits con un acordeón de herramientas./ Lista de cotejo
		Realiza la edición y retoque digital de imágenes c utilizando las herramientas del mapa de bits.	El álbum fotográfico manipulando software vectorial./ Rúbrica	La manipulación de las herramientas de software de mapa de bits en un álbum fotográfico./ Lista de cotejo
	Utiliza IA para generar imágenes de mapa de bits.	Utiliza filtros y efectos especiales en la manipulación de imágenes creadas por la IA.	El banco de Imágenes utilizando filtros generados por la IA. /Rúbrica	El uso de IA para la creación y edición de un banco de imágenes./Lista de cotejo.
	Fusiona ilustración digital para la creación de anuncios publicitarios.	Diseña composiciones en software de mapa de bits.	La composición de un FLIYER digital utilizando software de mapa de bits./Rúbrica	La aplicación del software de mapa de bits para el diseño de un fliyer digital./Rúbrica
		Crea anuncios publicitarios utilizando ilustraciones digitales compuestas.		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
III. Produce animaciones para aplicaciones multimedia.,	Aplica los fundamentos y principios de animación.	Conoce la historia de la animación.	El flipbook aplicando los 12 principios de la animación./Rubrica	La aplicación de los 12 principios de la animación en un flipbook./ Rúbrica
		Analiza los 12 principios de la animación y su aplicación.		
	Genera animación de imagen fija.	Realiza la preproducción de animaciones.	El portafolio digital empleando las técnicas de animación tradicional./Lista de cotejo	La aplicación de las técnicas tradicionales de animación 2D para crear un portafolio digital./ Lista de cotejo
		Aplica las técnicas tradicionales de animación 2D.		
	Genera animación en movimiento.	Integra elementos multimedia para la creación de animaciones.	El diseño de un banner fijo y uno animado, integrando elementos multimedia./Rúbrica.	La integración de elementos multimedia en el diseño de un banner fijo y uno animado./ Rúbrica.
		Realiza animaciones en movimiento.		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
IV. Problematiza la práctica.	Desarrolla la cultura emprendedora, con una visión sustentable a través de la investigación, considerando las demandas actuales del entorno.	Define las características del proyecto para determinar la filosofía empresarial y establecer objetivos a corto, mediano y largo plazo.	Informe en donde se detallan las características y el alcance del proyecto, incluyendo la filosofía de la microempresa, así como los objetivos a corto, mediano y largo plazo.	
		Determina la función social y responsabilidad con el ambiente, con una visión de sustentabilidad.	Informe de Responsabilidad Social y Sustentabilidad en donde se presente la función social del proyecto y cómo se integrarán prácticas sostenibles, incluyendo un plan para minimizar el impacto ambiental.	
		Identifica el segmento de mercado para determinar la demanda y oferta de su producto o servicio para ampliar sus ventajas competitivas.	Documento donde se identifique y describa el segmento del mercado objetivo, incluyendo datos sobre la demanda y oferta, así como un análisis de las ventajas competitivas del producto o servicio ofrecido.	
		Analiza la demanda del mercado a través de la investigación, para establecer la viabilidad del producto o servicio.	Plan de comercialización que incluya las estrategias de marketing para la promoción del producto, objetivos de ventas, canales de distribución, y tácticas de comunicación para alcanzar al mercado objetivo.	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
V. Aplica los aprendizajes en una actividad laboral.	Desarrolla las habilidades para la vida y el trabajo de acuerdo con el perfil profesional.	Desarrolla habilidades para la colaboración y trabajo en equipo, para establecer relaciones interpersonales sanas y armónicas con personas y grupos diversos que lleven al logro de metas grupales.	Mediante un organizador grafico sistematiza el proceso de trabajo en equipo, destacando las habilidades desarrolladas, los roles asumidos por cada miembro en el logro de las metas grupales.	Participación en la realización de una tarea grupal o individual.
		Desarrolla y ejecutar la propuesta de mejora en la actividad asignada, aplicando los conocimientos adquiridos en la formación técnica.	Documento que analice las competencias laborales desarrolladas y que estructure un marco teórico que respalde el Proyecto de Titulación, con citas y referencias.	

Módulo II

PRODUCE ELEMENTOS GRÁFICOS DIGITALES FIJOS Y ANIMADOS PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

García, F. J. (2009). *Diseño web y usabilidad*. Ediciones Aníbal.

Mulet, R., & Sans-Fuentes, G. (2021). *Introducción al diseño digital*. Editorial UOC.

Nájera, J. (2018). *Diseño web centrado en el usuario*. Grupo Anaya.

Niño, J. F. (2015). *El diseño digital: de la impresión al diseño interactivo*. Editorial Océano.

Tovar, A., & Tejada, M. (2017). *Diseño UX: una guía para profesionales y entusiastas del diseño*. Ediciones U-TAD.

Adobe. (n.d.). *Guía de diseño centrado en el usuario.* Adobe Creative. https://www.adobe.com/la/creative/design-center/user-centered-design.html

Nielsen Norman Group. (2023). *Heurísticas de usabilidad*: *10 principios*. https://www.nngroup.com/es/articles/heuristicas-de-usabilidad/

Smashing Magazine. (2023). *Diseño web responsivo: una guía completa*. https://www.smashingmagazine.com/2011/01/guidelines-for-responsive-web-design/

UX Collective. (2023). *Qué es el diseño UX y por qué es importante*. https://uxdesign.cc/que-es-el-diseño-ux-9d7c4b5a4a8c

A List Apart. (2022). *Diseño inclusivo: cómo hacer que tu diseño sea accesible para todos*. https://alistapart.com/article/diseño-inclusivo/

GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO | ESTADO DE MÉXICO ¡El poder de servir! | EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VÍDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

323 horas/ Cuarto semestre

Información general.

Submódulo I
Obtiene imágenes fijas para el diseño.

Submódulo II
Realiza maquetación de medios gráficos.

Submódulo III
Obtiene imágenes en movimiento para multimedia.

Submódulo IV.
Sistematiza y Gestiona Proyectos I.

Submódulo V.
Demuestra las Habilidades en un Puesto Laboral.

OCUPACIONES DE ACUERDO CON EL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2019)	
Código	**Descripción**
2543	Diseñadores gráficos.
25	Auxiliar y técnicos en ciencias económico- administrativa, ciencias sociales , humanistas y en artes.
254	Diseñadores de moda, industriales, gráficos y decoradores de interiores.
2543	Diseñadores gráficos.
2	Profesionistas y técnicos.

GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO | ESTADO DE MÉXICO ¡El poder de servir! | EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VÍDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

323 horas/ Cuarto semestre

Información general.

- **Submódulo I**
  Obtiene imágenes fijas para el diseño.
- **Submódulo II**
  Realiza maquetación de medios gráficos.
- **Submódulo III**
  Obtiene imágenes en movimiento para multimedia.
- **Submódulo IV.**
  Sistematiza y Gestiona Proyectos I.
- **Submódulo V.**
  Demuestra las Habilidades en un Puesto Laboral.

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO CON EL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2023)

Código	Descripción
512113	Producción de videoclips, comerciales y otros materiales audiovisuales.
512190	Servicios de postproducción y otros servicios para la industria fílmica y del video .
513111	Edición de periódicos en formato electrónico.
513121	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas en formato electrónico.
513122	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas integrada con la impresión.
513192	Edición de otros materiales integrada con la impresión.
541430	Diseño gráfico.
541810	Agencias de publicidad.
541850	Agencias de anuncios publicitarios.
541890	Servicios de rotulación y otros servicios de publicidad.
541920	Servicios de fotografía y videograbación.

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VÍDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

Submódulo I: Obtiene imágenes fijas para el diseño.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de obtener imágenes fijas para el diseño.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS

SUBMÓDULO I	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE CONOCIMIENTO			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO											CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN															
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Obtiene imágenes fijas para el diseño.	Valora la importancia de la fotografía en el diseño.	Identifica la historia de la fotografía, su importancia y aportación para generar mensajes visuales que impacten y sensibilicen en la sociedad atemporalmente.				X		X	X	X				X				X	X	X	X		X						
		Distingue los componentes que integran una cámara fotográfica para obtener un uso adecuado de ella.		X						X				X			X			X	X		X		X				
		Reconoce los diferentes tipos de cámaras fotográficas para distinguir la funcionalidad de cada una.		X			X			X				X			X			X	X		X		X				
	Crea imágenes fotográficas.	Clasifica los diferentes estilos de fotografía para generar proyectos creativos.		X	X								X	X			X	X	X	X	X		X						
		Practica las reglas básicas de la fotografía empleando composiciones visuales.		X							X			X			X			X	X		X		X				
		Usa los tipos de encuadre y funciones como balance de blancos, valor de exposición, macro, ráfaga, etc. para construir fotografías creativas.		X						X				X			X		X	X	X		X		X				
		Interpreta los diferentes tipos de iluminación natural y artificial de la fotografía.		X						X				X			X		X	X	X		X		X		X		

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VÍDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

Submódulo I: Obtiene imágenes fijas para el diseño.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de obtener imágenes fijas para el diseño.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO I	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN														
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socioecológicos	Economía ecológica
Obtiene imágenes fijas para el diseño.	**Elabora un banco de imágenes y las edita**	Selecciona imágenes digitales según sus características					X			X	X			X			X	X		X	X		X		X				
		Manipula imágenes a través del empleo de software de mapa de bits.		X			X			X	X			X			X			X	X		X		X				
		Organiza contenido fotográfico creativo para entornos virtuales					X			X	X			X			X		X	X	X		X		X				

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VÍDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

Submódulo II: Realiza maquetación de medios gráficos

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de realizar maquetación de medios gráficos.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO II	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE CONOCIMIENTO			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN															
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Realiza maquetación de medios gráficos.	**Crea infografías para una comunicación gráfica y visual.**	Interpreta adecuadamente Infografías que permitan informar gráficamente contenidos de alto impacto, utilizando elementos visuales.		X					X		X			X			X			X	X		X	X	X				
		Demuestra a través del Storytelling, las técnicas apropiadas de la narración en la creación de gráficos, productos, servicios y experiencias de comunicación visual.		X					X		X			X			X			X	X		X	X	X				
		Desarrolla infografías, utilizando software vectorial y bitmap, así como también el empleo de plataformas de diseño y comunicación visual en línea que permiten crear, compartir e imprimir diseños profesionales.		X		X			X		X			X			X			X	X		X	X	X				

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VÍDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

Submódulo II: Realiza maquetación de medios gráficos

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de realizar maquetación de medios gráficos.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO II	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN																
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD							
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Realiza maquetación de medios gráficos	**Construye la maquetación de diseño editorial con aplicaciones digitales.**	Identifica los componentes básicos que integran las estructuras gráficas de reticulación de contenidos editoriales.		X			X							X		X	X			X	X				X				
		Esquematiza la composición tipográfica en cualquiera de sus formas y contenidos, como el libro, periódico, revista, folleto, catálogo,blog, página web y redes sociales.		X			X							X		X	X			X	X				X				
		Desarrolla publicaciones editoriales empleando software de edición de textos, edición editorial, plataformas de diseño y comunicación visual en línea que permiten crear, compartir e imprimir contenidos creativos editoriales.		X			X							X		X	X			X	X				X				

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VÍDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

Submódulo II: Realiza maquetación de medios gráficos

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de realizar maquetación de medios gráficos.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO II	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO													CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN															
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Realiza maquetación de medios gráficos	Crea diseño editorial para aplicaciones en web.	Interpreta la estructura básica de contenidos virtuales que comúnmente se emplean en internet y medios multimedia.		X			X							X			X			X	X		X		X				
		Esquematiza los objetivos y las estrategias generales de diseño y definición de elementos que componen cada una de las páginas de Internet o de cualquier contenido digital.		X			X							X			X			X	X		X		X				
		Desarrolla la estructuración de contenidos editoriales digitales utilizando plataformas de diseño y comunicación visual en línea que permiten crear, compartir y visualizar las propuestas de diseño virtual.		X			X							X			X			X	X		X		X				

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VÍDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

Submódulo III: Obtiene imágenes en movimiento para multimedia.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de obtener imágenes en movimiento para multimedia.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO III	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN														
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Obtiene imágenes en movimiento para multimedia.	Elabora la preproducción de videos.	Identifica los conceptos básicos de preproducción y grabación de videos.		X		X			X	X	X			X			X	X		X	X		X	X	X				
		Planea la preproducción de videos.		X		X				X				X			X			X	X		X	X	X				
	Diseña la producción y postproducción de videos.	Desarolla la producción de videos.				X				X				X			X			X	X		X	X	X				
		Manipula video y sonido, utilizando software.		X	X	X				X				X			X			X	X		X		X				X

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VÍDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

Submódulo IV: Sistematiza y Gestiona Proyectos I.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de sistematizar y gestionar proyectos I.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																													
SUBMÓDULO IV	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN																
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD							
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Sistematiza y Gestiona Proyectos I	Determina los aspectos operativos del proyecto de microempresa y la estructura organizacional.	Identifica el producto o servicio a ofrecer para satisfacer la necesidad o demanda.		X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Selecciona los insumos necesarios para desarrollar el producto o servicio a ofrecer.		X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Identifica y selecciona el proceso del producto o servicio a ofrecer, para su correcta elaboración de acuerdo con los aprendizajes obtenidos.		X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Diseña la distribución de las áreas de operación, para el desarrollo del proceso productivo.		X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VÍDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

Submódulo V: Demuestra las habilidades en un puesto laboral.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de demostrar las habilidades en un puesto laboral.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																											
SUBMÓDULO V	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN															
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Demuestra las habilidades en un puesto laboral.	Desempeña procedimientos en el escenario real, para su operación de manera integral en el puesto laboral asignado.	Ejecuta los conocimientos adquiridos estableciendo, planificando y trabajando en el logro de objetivos a corto, mediano y largo plazo, para la mejora en la actividad del puesto laboral.		X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Demuestra la capacidad en la resolución de problemas a través de la toma de decisiones, para el desarrollo de las actividades en el puesto laboral de forma autónoma.		X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Categoriza los sitios de inserción de acuerdo con la carrera cursada, para identificar sus áreas de empleabilidad a través del SINCO Y SCIAN.		X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Identifica las actividades laborales del sector productivo, a través del Registro Nacional de Competencias CONOCER.		X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Estrategia de evaluación del aprendizaje.

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum Laboral con el Currículum Fundamental, el Currículum Ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas demostrativas, guiadas, supervisadas y autónomas, que permitan arrojar evidencias del logro de las competencias laborales.

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
I. Obtiene imágenes fijas para el diseño.	Valora la importancia de la fotografía en el diseño.	Identifica la historia de la fotografía, su importancia y aportación para generar mensajes visuales que impacten y sensibilicen en la sociedad atemporalmente.	La línea del tiempo original y creativa con los periodos más importantes de la historia de la fotografía / Rúbrica	
			La cámara oscura realizada manualmente con los elementos ópticos para su funcionamiento / Lista de cotejo	
		Distingue los componentes que integran una cámara fotográfica para obtener un uso adecuado de ella.	La infografía con los elementos de la estructura de una cámara fotográfica identificados / Rúbrica	
		Reconoce los diferentes tipos de cámaras fotográficas para distinguir la funcionalidad de cada una.	El cuadro comparativo con los tipos de cámaras y su funcionamiento / Lista de cotejo	
	Crea imágenes fotográficas.	Clasifica los diferentes estilos de fotografía para generar proyectos creativos.	El collage con los estilos de fotografía / Rúbrica	
		Practica las reglas básicas de la fotografía empleando composiciones visuales.		La demostración de una práctica exitosa con equipo fotográfico digital / lista de cotejo
		Usa los tipos de encuadre y funciones como balance de blancos, valor de exposición, macro, ráfaga, etc. para construir fotografías creativas.		La práctica guiada de ejercicios fotográficos que involucren el empleo correcto de la cámara fotográfica digital y/o dispositivos móviles con cámara/Guía de observación
		Interpreta los diferentes tipos de iluminación natural y artificial de la fotografía.	La foto de producto, empleando iluminación fotográfica adecuada a las necesidades de la actividad/ Rúbrica	La participación supervisada en la atención del uso de los distintos tipos de iluminación natural y artificial / Lista de cotejo
	Elabora un banco de imágenes y las edita.	Selecciona imágenes digitales según sus características.	El cuadro comparativo con las características de las imágenes digitales / Lista de cotejo	
		Manipula imágenes a través del empleo de software de mapa de bits.	El anuncio de revista editado en un software de mapa de bits /Rúbrica	La muestra de una práctica autónoma y exitosa con equipo de cómputo y software de edición / lista de cotejo
		Organiza contenido fotográfico creativo para entornos virtuales.	El contenido visual en una red social / Rubrica	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
II. Realiza maquetación de medios gráficos.	Crea infografías para una comunicación gráfica y visual.	Interpreta adecuadamente Infografías que permitan informar gráficamente contenidos de alto impacto, utilizando elementos visuales.	Infograma elaborado manualmente sobre un soporte rígido como cartulina, tamaño tabloide con los elementos creativos. / Rúbrica.	
		Demuestra a través del Storytelling, las técnicas apropiadas de la narración en la creación de gráficos, productos, servicios y experiencias de comunicación visual.	Storytelling hecho a mano, empleando un pliego de cartulina blanca, marcadores, papeles de colores. / Lista de cotejo.	
		Desarrolla infografías, utilizando software vectorial y bitmap, así como también el empleo de plataformas de diseño y comunicación visual en línea que permiten crear, compartir e imprimir diseños profesionales.	Infograma digital hecho en alguna plataforma de diseño en línea, en formato PDF e impreso a color en una hoja tamaño oficio. / Rúbrica.	
	Construye la maquetación de diseño editorial con aplicaciones digitales.	Identifica los componentes básicos que integran las estructuras gráficas de reticulación de contenidos editoriales.	Original Mecánico de una página de periódico empleando cuadros de texto, fotos, letras de recortes de otras publicaciones, sobre un soporte de cartulina rígida / Lista de Cotejo	
		Esquematiza la composición tipográfica en cualquiera de sus formas y contenidos, como el libro, periódico, revista, folleto, catálogo,blog, página web y redes sociales.	Revista hecha a mano de tamaño media carta, utilizando recortes de libros, revistas o de otro contenido gráfico editorial físico. /Rúbrica	
		Desarrolla publicaciones editoriales empleando software de edición de textos, edición editorial, plataformas de diseño y comunicación visual en línea que permiten crear, compartir e imprimir contenidos creativos editoriales.	Diseño de un boletín informativo elaborado de manera digital e impreso a color en tamaño carta. /Rúbrica.	
	Crea diseño editorial para aplicaciones en web.	Interpreta la estructura básica de contenidos virtuales que comúnmente se emplean en internet y medios multimedia.	Diseña un diagrama de flujo en el que se analiza la estructura de una página web favorita consultada, hecha a mano empleando hojas blancas./ Lista de cotejo.	
		Esquematiza los objetivos y las estrategias generales de diseño y definición de elementos que componen cada una de las páginas de Internet o de cualquier contenido digital.	Infograma que explique los contenidos que incluye el diseño y planificación de una página web, impreso a color./Lista de cotejo.	
		Desarrolla la estructuración de contenidos editoriales digitales utilizando plataformas de diseño y comunicación visual en línea que permiten crear, compartir y visualizar las propuestas de diseño virtual.	Página Web que incluya contenido informativo, interfaces, enlaces a contenido de audio y video, así como también el acceso a redes sociales. /Rúbrica.	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
III. Obtiene imágenes en movimiento para multimedia.	Elabora la preproducción de videos.	Identifica los conceptos básicos de preproducción y grabación de videos.	Documento escrito que contiene el desarrollo de la fase de preproduccion de un cortometraje / Rúbrica	
		Desarrolla la fase de preproducción de un cortometraje		
	Diseña la producción y postproducción de videos.	Desarolla la producción de videos.		Gfabación de escenas para el cortometraje de acuerdo al plan de rodaje de la fase de preproducción / Guía de observación
		Manipula video y sonido, utilizando software.	Cortometraje editado / Rúbrica	.

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
IV. Sistematiza y gestiona proyectos I.	Identifica los recursos financieros del proyecto de microempresa para determinar la viabilidad económica y comercializar el producto o servicio.	Evalúa las fuentes de financiamiento, que permitan obtener capital, para llevar a cabo las actividades de la microempresa.	Listado en donde se especifiquen las alternativas de financiamiento, incluyendo criterios de selección, ventajas y desventajas, así como las recomendaciones específicas basadas en las necesidades de capital de la microempresa.	
		Elabora la proyección del flujo de efectivo, identificando los ingresos, costos y gastos, para determinar la rentabilidad de la microempresa.	Hoja de cálculo en donde se presenta la proyección mensual de ingresos, costos y gastos durante un período determinado, incluir gráficos que representan visualmente la rentabilidad esperada.	
		Identifica la legalidad, funcionamiento y el tipo de sociedad mercantil para la acreditación de la microempresa.	Guía de verificación legal necesaria para establecer la microempresa, incluyendo el tipo de sociedad mercantil, requisitos de registro, permisos, licencias para operar y recomendaciones para un mejor funcionamiento.	
		Establece estrategias que permitan la distribución y/o comercialización del producto o servicio.	Plan con estrategias de marketing y ventas para la distribución del producto o servicio, incluyendo un análisis de mercado, para la identificación de clientes potenciales, medios de distribución, tácticas de promoción y un cronograma para la ejecución de estas estrategias.	
		Comercializa el producto o servicio en la demostración de microempresas.	Material visual y escrito diseñado para presentar el producto o servicio en la demostración de microempresas, considerando características del producto, beneficios competitivos y opinión de los clientes.	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
V. Demuestra las habilidades en un puesto laboral.	Construye a partir de la identificación, selección, análisis y fundamentación, el proceso productivo seleccionado, considerando el perfil profesional y los conocimientos teórico-prácticos adquiridos en las Actividades Logradas de las Competencias Laborales Extendidas (ALCLE).	Identifica y selecciona un proceso productivo acorde a la carrera cursada, que pueda intervenir como prestador de servicio social.	Mapa Cognitivo en donde se identifiquen los procesos productivos relevantes a la carrera cursada, incluyendo el análisis de su relevancia y oportunidades de mejora.	
		Analiza el proceso productivo, para la aplicación y desarrollo de Competencias Laborales Extendidas, para la elaboración del Plan de Trabajo del Servicio Social.	Elaboración de un plan de acción que incluya objetivos, estrategias y actividades a desarrollar dentro del proceso productivo seleccionado, orientado a la práctica del servicio social.	
		Fundamenta el proceso productivo, considerando el perfil profesional y los conocimientos teórico-prácticos de la carrera técnica cursada, para justificar el Plan de Trabajo de Servicio Social.	Presentación visual que explique el proceso productivo desarrollado, integrando elementos gráficos que muestren las competencias adquiridas y logradas durante el servicio social.	
		Explica el proceso productivo elaborado, que integre las Competencias Laborales Extendidas, para demostrar las habilidades adquiridas en el proceso.	Organizador grafico en donde se desarrolle un análisis que evalúe el impacto de las intervenciones realizadas en el proceso productivo, identificando cambios o mejoras evidentes durante el periodo de servicio social.	

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VIDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Catálogo SCIAN 2023
https://www.inegi.org.mx/contenidos/app/scian/tablaxvi.pdf

Conceptos de fotografía digital
María Estela Raffino 2019
https://es.scribd.com/document/464840241/3-Concepto-de-Fotografia-Digital-pdf

Curso integral de fotografía digital
Ernesto Martínez 2019
https://es.scribd.com/document/652363274/Curso-Integral-de-Fotografia-Digital

Diseño audiovisual
Rafael Ráfols, Antoni Colomer, 2010 (15ª tirada)
128 páginas, Editorial GG.

Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales.
Cath Caldwell,Yolanda Zappaterra, 2014 (2ª edición, 5ª tirada)
240 páginas, Editorial GG.

El diseño como storytelling
Ellen Lupton, 2019 (2ª tirada)
160 páginas, Editorial GG.

Guía de estilo web. Principios básicos de diseño para crear sitios web
Patrick J. Lynch, Sara Horton, 2004
226 páginas Editorial GG

Módulo III

INTEGRA FOTOGRAFÍA, VIDEO Y SONIDO PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA.

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Para entender la fotografía.
John Berger, 2015
256 páginas, Editorial GG

SINCO 2019
https://snieg.mx/SNIEG_Canal/Material2021/NTE/sinco_2019.pdf

Sistemas de retícula. Un manual para diseñadores gráficos.
Josef Müller - Brockmann, 2012 (3ª edición, 8ª tirada)
184 páginas, Editorial GG

Taller de fotografía fantástica.
Jan Von Holleben, 2019
96 páginas, Editorial GG

Visual thinking. Cómo aprovechar la colaboración visual para empoderar a personas y organizaciones.
Willemien Brand, 2023
144 páginas, Editorial GG

Módulo IV

DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

228 horas / Quinto semestre

Información general.

Submódulo I.
Diseña objetos tridimensionales.

Submódulo II.
Construye objetos virtuales en 3D.

Submódulo III.
Sistematiza y Gestiona Proyectos II.

Submódulo IV.
Explica los Saberes de un Proceso Productivo .

OCUPACIONES DE ACUERDO CON EL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2019)	
Código	Descripción
25	Auxiliares y técnicos en ciencias económico-administrativas, ciencias sociales, humanistas y en artes
254	Diseñadores de modas, industriales, gráficos y decoradores de interiores
2542	Diseñadores industriales
2543	Diseñadores gráficos

Módulo IV

DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

228 horas / Quinto semestre

Información general.

Submódulo I.
Diseña objetos tridimensionales.

Submódulo II.
Construye objetos virtuales en 3D.

Submódulo III.
Sistematiza y Gestiona Proyectos II.

Submódulo IV.
Explica los Saberes de un Proceso Productivo .

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO CON EL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2023)	
Código	**Descripción**
54	Servicios profesionales, científicos y técnicos
541	Servicios profesionales, científicos y técnicos
5414	Diseño especializado.
54142	Diseño industrial:
541420	Diseño industrial:
541443	Diseño gráfico
541430	Diseño gráfico

Módulo IV

DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

Submódulo I. Diseña objetos tridimensionales.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de diseñar objetos tridimensionales.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO I	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN																
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD							
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Diseña objetos tridimensionales	Dibuja estructuras tridimensionales para crear objetos.	Relaciona un objeto y su representación en el espacio tridimensional con el uso de los elementos básicos del diseño para construir un objeto 3D.			X	X				X	X			X			X				X		X		X				
		Aplica los elementos básicos del diseño con la representación de maquetas 3D de espacios de su comunidad.		X	X					X	X			X			X			X	X		X		X				
	Integra imagen al objeto creado, utilizando software vectorial	Dibuja objetos tridimensionales utilizando software vectorial para el uso de planos seriados.			X					X	X			X			X			X	X		X		X				X
		Crea modelos tridimensionales para la construcción del plano seriado.		X	X	X				X	X			X			X				X		X		X				X

Módulo IV

DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

Submódulo II. Construye objetos virtuales en 3D

Resultado de Aprendizaje: Construir objetos virtuales en 3D.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																															
SUBMÓDULO II	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN															
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD							
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	LENGUA EXTRANJERA (INGLÉS)	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	RESPONSABILIDAD SOCIAL	CUIDADO FÍSICO CORPORAL	BIENESTAR EMOCIONAL AFECTIVO	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
Construye objetos virtuales en 3D	Realiza el proceso de bocetaje y modelado 3D.	Crea modelos 3D con diferentes materiales para apreciar sus proporciones reales.		X	X	X			X	X				X	X		X			X	X	X	X		X			X	
		Realiza acabados al modelado 3D a través del uso de iluminación y la aplicación de textura.				X			X	X				X			X	X		X	X	X	X		X			X	
		Crea modelos 3D en software vectorial.		X	X	X			X	X				X			X	X		X	X	X	X		X			X	
	Desarrolla el modelado 3D en un escenario virtual.	Realiza los acabados en mapa de bits y vectorial del modelado 3D para un ambiente realista del envase.		X	X				X	X	X			X			X			X	X	X	X		X			X	
		Diseña la publicidad del envase en 3D para su comunicación visual.		X	X				X	X	X			X	X		X			X	X	X	X		X			X	X
		Construye un stand virtual en software vectorial y mapa de bits.			X				X	X				X	X		X	X		X	X	X	X		X			X	

Módulo IV

DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

Submódulo III: Sistematiza y Gestiona Proyectos II.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de sistematizar y gestionar proyectos II.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																														
SUBMÓDULO III	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN																
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD							
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socioecológicos	Economía ecológica
Sistematiza y Gestiona Proyectos II .	Identifica los recursos financieros del proyecto de microempresa para determinar la viabilidad económica y comercializar el producto o servicio.	Evalúa las fuentes de financiamiento, que permitan obtener capital, para llevar a cabo las actividades de la microempresa.		X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Elabora la proyección del flujo de efectivo, identificando los ingresos, costos y gastos, para determinar la rentabilidad de la microempresa.		X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Identifica la legalidad, funcionamiento y el tipo de sociedad mercantil para la acreditación de la microempresa.		X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Establece estrategias que permitan la distribución y/o comercialización del producto o servicio.		X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Comercializa el producto o servicio en la demostración de microempresas.		X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Módulo IV

DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

Submódulo IV: Explica los saberes de un proceso productivo.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de explicar los saberes de un proceso productivo.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS 4																													
SUBMÓDULO IV	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN																	
														Empoderamiento			Ciudadanía activa			Aprendizaje			Empleabilidad								
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socioecológicos	Economía ecológica
Explica los saberes de un proceso productivo	Construye a partir de la identificación, selección, análisis y fundamentación, el proceso productivo seleccionado, considerando el perfil profesional y los conocimientos teórico-prácticos adquiridos en las Actividades Logradas de las Competencias Laborales y Extendidas (ALCLE).	Identifica y selecciona un proceso productivo acorde a la carrera cursada, que pueda intervenir como prestador de servicio social.		X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Analiza el proceso productivo, para la aplicación y desarrollo de Competencias Laborales Básicas Extendidas, para la elaboración del Plan de Trabajo del Servicio Social.		X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Fundamenta el proceso productivo, considerando el perfil profesional y los conocimientos teórico-prácticos de la carrera técnica cursada, para justificar el Plan de Trabajo de Servicio Social.		X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Explica el proceso productivo elaborado, que integre las Competencias Laborales Básica y Extendidas, para demostrar las habilidades adquiridas en el proceso.		X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Módulo IV

DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL.

Estrategia de evaluación del aprendizaje.

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum Laboral con el Currículum Fundamental, el Currículum Ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas demostrativas, guiadas, supervisadas y autónomas, que permitan arrojar evidencias del logro de las competencias laborales.

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
I. Diseña objetos tridimensionales.	Dibuja estructuras tridimensionales para crear objetos.	Relaciona un objeto y su representación en el espacio tridimensional con el uso de los elementos básicos del diseño para construir un objeto 3D.	1.-La maqueta de un monumento histórico empleando la clasificación de los elementos básicos del diseño / Lista de cotejo.	La aplicación de los elementos básicos del diseño en una maqueta de un monumento histórico./Guía de observación
		Aplica los elementos básicos del diseño con la representación de maquetas 3D de espacios de su comunidad.		
	Integra imagen al objeto creado, utilizando software vectorial.	Dibuja objetos tridimensionales utilizando software vectorial para el uso de planos seriados.	1.-El diseño de modelos seriados utilizando software vectorial / Lista de cotejo.	La vectorización de los planos seriados para el desarrollo de modelos innovadores. /Rúbrica
		Crea modelos tridimensionales para la construcción del plano seriado.	1.-El modelo tridimensional armado con planos seriados /Rúbrica	El armado del modelo tridimensional utilizando planos seriados aplicados en un objeto funcional. /Rúbrica

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
II. Construye objetos virtuales en 3D.	Realiza el proceso de bocetaje y modelado 3D.	. Crea modelos 3D con diferentes materiales para apreciar sus proporciones reales.	El envase modelado en 3D con acabados a través del software vectorial./ Rúbrica	El uso del software vectorial para el modelado en 3D de un envase aplicando los elementos básicos del diseño, la iluminación, texturas y materiales a un envase modelado./Guía de observación
		Realiza acabados al modelado 3D a través del uso de iluminación y la aplicación de textura.		
		Crea modelos 3D en software vectorial.		
	Desarrolla el modelado 3D en un escenario virtual.	Realiza los acabados en mapa de bits y vectorial del modelado 3D para un ambiente realista del envase.	La imagen virtual del stand 3D para la publicidad del envase en los softwares vectorial y mapa de bits./ Rúbrica	El manejo de los software en la creación de la imagen virtual para la publicidad de un producto. /Guía de observación.
		Diseña la publicidad del envase en 3D para su comunicación visual.		
		Construye un stand virtual en software vectorial y mapa de bits		
III. Sistematiza y gestiona proyectos II.	Identifica los recursos financieros del proyecto de microempresa para determinar la viabilidad económica y comercializar el producto o servicio.	Evalúa las fuentes de financiamiento, que permitan obtener capital, para llevar a cabo las actividades de la microempresa.	Listado en donde se especifiquen las alternativas de financiamiento, incluyendo criterios de selección, ventajas y desventajas, así como las recomendaciones específicas basadas en las necesidades de capital de la microempresa.	
		Elabora la proyección del flujo de efectivo, identificando los ingresos, costos y gastos, para determinar la rentabilidad de la microempresa.	Hoja de cálculo en donde se presenta la proyección mensual de ingresos, costos y gastos durante un período determinado, incluir gráficos que representan visualmente la rentabilidad esperada.	
		Identifica la legalidad, funcionamiento y el tipo de sociedad mercantil para la acreditación de la microempresa.	Guía de verificación legal necesaria para establecer la microempresa, incluyendo el tipo de sociedad mercantil, requisitos de registro, permisos, licencias para operar y recomendaciones para un mejor funcionamiento.	
		Establece estrategias que permitan la distribución y/o comercialización del producto o servicio.	Plan con estrategias de marketing y ventas para la distribución del producto o servicio, incluyendo un análisis de mercado, para la identificación de clientes potenciales, medios de distribución, tácticas de promoción y un cronograma para la ejecución de estas estrategias.	
		Comercializa el producto o servicio en la demostración de microempresas.	Material visual y escrito diseñado para presentar el producto o servicio en la demostración de microempresas, considerando características del producto, beneficios competitivos y opinión de los clientes.	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
IV. Explica los saberes de un proceso productivo.	Construye a partir de la identificación, selección, análisis y fundamentación, el proceso productivo seleccionado, considerando el perfil profesional y los conocimientos teórico-prácticos adquiridos en las Actividades Logradas de las Competencias Laborales Extendidas (ALCLE).	Identifica y selecciona un proceso productivo acorde a la carrera cursada, que pueda intervenir como prestador de servicio social.	Mapa Cognitivo en donde se identifiquen los procesos productivos relevantes a la carrera cursada, incluyendo el análisis de su relevancia y oportunidades de mejora.	
		Analiza el proceso productivo, para la aplicación y desarrollo de Competencias Laborales Extendidas, para la elaboración del Plan de Trabajo del Servicio Social.	Elaboración de un plan de acción que incluya objetivos, estrategias y actividades a desarrollar dentro del proceso productivo seleccionado, orientado a la práctica del servicio social.	
		Fundamenta el proceso productivo, considerando el perfil profesional y los conocimientos teórico-prácticos de la carrera técnica cursada, para justificar el Plan de Trabajo de Servicio Social.	Presentación visual que explique el proceso productivo desarrollado, integrando elementos gráficos que muestren las competencias adquiridas y logradas durante el servicio social.	
		Explica el proceso productivo elaborado, que integre las Competencias Laborales Extendidas, para demostrar las habilidades adquiridas en el proceso.	Organizador grafico en donde se desarrolle un análisis que evalúe el impacto de las intervenciones realizadas en el proceso productivo, identificando cambios o mejoras evidentes durante el periodo de servicio social.	

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Sergi Cámara, 2008, *El Dibujo Publicitario,* Editorial Parramon. Disponible en:

https://books.google.com.mx/books?id=qy6UEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Vidales Giovannetti Ma. Dolores, 2007, *El mundo del envase*, Ed. GG

Perez Espinoza Carmen Krystal, 2012, *Empaques y Embalajes*, Ed. Red Tercer Milenio

De la Torre Cantero, J., & Saorín, J., & Carbonell, C., & del Castillo Cossío, M., & Contero, M. (2012). *Modelado 3D como herramienta educacional para el desarrollo de competencias de los nuevos grados de Bellas Artes. Arte, Individuo y Sociedad,* 24 (2), 179-193. Disponible en: https://core.ac.uk/download/pdf/38827966.pdf

Módulo V

DETERMINA LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A TRAVÉS DE LA ESTADÍA.

190 horas / Sexto semestre

Información general.

Submódulo I.
Realiza la Estadía.

Submódulo II.

Estructura los elementos teórico – metodológicos del Proyecto Académico Laboral.

OCUPACIONES DE ACUERDO CON EL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2019)	
Código	Descripción
25	Auxiliares y técnicos en ciencias económico-administrativas, ciencias sociales, humanistas y en artes.
254	Diseñadores de modas, industriales, gráficos y decoradores de interiores.
2542	Diseñadores industriales.
2543	Diseñadores gráficos.

Módulo V

DETERMINA LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A TRAVÉS DE LA ESTADÍA.

190 horas / Sexto semestre

Información general.

Submódulo I.
Realiza la Estadía.

Submódulo II.

Estructura los elementos teórico – metodológicos del Proyecto Académico Laboral.

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO CON EL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2023)	
Código	**Descripción**
512113	Producción de videoclips, comerciales y otros materiales audiovisuales.
512190	Servicios de postproducción y otros servicios para la industria fílmica y del video .
513111	Edición de periódicos en formato electrónico.
513121	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas en formato electrónico.
513122	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas integrada con la impresión. .
513192	Edición de otros materiales integrada con la impresión.
541430	Diseño gráfico.
541810	Agencias de publicidad.
541850	Agencias de anuncios publicitarios.
541890	Servicios de rotulación y otros servicios de publicidad.
541920	Servicios de fotografía y videograbación.

Módulo V

DETERMINA LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A TRAVÉS DE LA ESTADÍA.

Submódulo I: Realiza la estadía.

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de realizar la estadía.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																													
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE CONOCIMIENTO			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN															
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socioecológicos	Economía ecológica
Realiza la estadía	Demuestra las competencias laborales básicas y extendidas adquiridas, acordes al perfil de egreso fortaleciendo las habilidades para la vida.	Analiza las Competencias Laborales, para crear productos o bienes con la adaptación del medio o trasformación de recursos materiales, para alcanzar un objetivo o tarea a realizar.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Desarrolla los conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores necesarios que le permita tomar decisiones en la estadía	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Fundamenta, planea y evalúa el desarrollo de técnicas o procesos en la estadía, de manera responsable y autónoma.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Programa y coordina actividades en equipos de trabajo o de manera individual para la excelencia e innovación de las técnicas correspondientes al perfil de egreso.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Establece de acuerdo con las experiencias adquiridas en la Estadía la estructura teórico-metodológica de las modalidades de titulación.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Integra información relevante para la conformación de la carpeta de evidencias.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Módulo V

DETERMINA LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A TRAVÉS DE LA ESTADÍA.

Submódulo II: Estructura los elementos teórico-metodológicos del proyecto académico laboral

Resultado de Aprendizaje: Al concluir el módulo, el estudiante adquiere la capacidad de estructurar los elementos teórico – metodológicos del proyecto académico laboral .

PROCESO PARA LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS																												
SUBMÓDULO II	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE			RECURSOS SOCIOEMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														CONCEPTOS CENTRALES DE LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
														DIMENSIÓN																
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD							
			Lengua y comunicación	Lengua extranjera (inglés)	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Cultura digital	Humanidades	Ciencias sociales	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Responsabilidad social	Cuidado físico corporal	Bienestar emocional afectivo	Comunicación	Regulación de emociones	Autoconocimiento	Colaboración y trabajo en equipo	Conciencia social	Empatía	Creatividad	Resolución de problemas	Mentalidad de crecimiento	Toma de decisiones	Logro de metas	Autonomía en el trabajo	Nexo agua-energía-alimento	Servicios ecosistémicos	Sistemas socioecológicos	Economía ecológica
Estructura los elementos teórico-metodológicos del proyecto académico laboral.	Analiza las competencias y habilidades adquiridas a lo largo de la carrera técnica, como resultado de lo aprendido, a través de la estructuración y presentación de un trabajo teórico-metodológico.	Identifica y establece la metodología, para estructurar y fundamentar el Trabajo Escrito requerido en el proceso de titulación.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Integra las experiencias obtenidas de cada actividad lograda en los submódulos correspondientes a la ALCLE, para la elaboración del Trabajo Escrito de la modalidad de titulación elegida.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Conforma los elementos requeridos del Trabajo Escrito y la presentación digital para revisión y autorización, previa al examen de titulación.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Módulo V

DETERMINA LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A TRAVÉS DE LA ESTADÍA.

Estrategia de evaluación del aprendizaje.

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar el logro de las competencias laborales; se lleva a cabo de manera global e integradora, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplica y articula el Currículum Laboral con el Currículum Fundamental, el Currículum Ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los conceptos centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas demostrativas, guiadas, supervisadas y autónomas, que permitan arrojar evidencias del logro de las competencias laborales.

SUBMÓDULO I	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
Realiza la estadía .	Demuestra las competencias laborales extendidas adquiridas, acordes al perfil de egreso fortaleciendo las habilidades para la vida.	Analiza las Competencias Laborales, para crear productos o bienes con la adaptación del medio o trasformación de recursos materiales, para alcanzar un objetivo o tarea a realizar.	Informe de las competencias laborales identificadas en el campo de estudio, incluyendo su relevancia para la creación de productos o bienes.	
		Desarrolla los conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores necesarios que le permita tomar decisiones en la estadía		Demostración de un trabajo o práctica exitosa.
		Fundamenta, planear y evaluar el desarrollo de técnicas o procesos en la estadía, de manera responsable y autónoma.		Participación en exposiciones, comunicar ideas o debatir.
		Programa y coordina actividades en equipos de trabajo o de manera individual para la excelencia e innovación de las técnicas correspondientes al perfil de egreso.		Trabajo en equipo, colaborativo y eficiente, de forma respetuosa y responsable
		Establece de acuerdo con las experiencias adquiridas en la Estadía la estructura teórico-metodológica de las modalidades de titulación	Documento que integre la estructura teórico metodológica de la modalidad de titulación.	
		Integra información relevante para la conformación de la carpeta de evidencias.	Carpeta de Actividades Logradas de las Competencias Laborales Extendidas (ALCLE).	

SUBMÓDULO II	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	PRODUCTO	DESEMPEÑO
Estructura los elementos teórico-metodológicos del proyecto académico laboral.	Analizar las competencias y habilidades adquiridas a lo largo de la carrera técnica, como resultado de lo aprendido, a través de la estructuración y presentación de un trabajo teórico-metodológico.	Identifica y establece la metodología, para estructurar y fundamentar el Trabajo Escrito requerido en el proceso de titulación.	Documento de trabajo .	
		Integra las experiencias obtenidas de cada actividad lograda en los submódulos correspondientes a la ALCLE, para la elaboración del Trabajo Escrito de la modalidad de titulación elegida.	Documento de trabajo .	
		Conforma los elementos requeridos del Trabajo Escrito y la presentación digital para revisión y autorización, previa al examen de titulación.	Documento de trabajo .	

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Bould, D., Cohen, R. y Walker, D., (2011). *El aprendizaje a partir de la experiencia*. España,

Narcea.Calderón, H. R. (2003). *Lecturas básicas de metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.*

Palomares, E. (2011). *Guía para elaborar el Informe Final de Estadía.* León, Guanajuato, México. Recuperado el 5 de enero de 2012, de http://www.utleon.edu.mx/images/stories/Estatico2011/pdfs/guia%20de% 20contenido%20del%20informe%20final%20de%20estadia%20%202011 .pdf

Ruiz, E. (2009b). *La construcción de una nueva ocupación*. Los técnicos con escolaridad superior del Sistema de Universidades Tecnológicas. En E. Ruiz (coord.), Diferenciación de la educación superior. Sus relaciones con el mundo laboral.

Plaza y Valdés.Ruiz, E. (2014a). *Las empresas como espacios para el aprendizaje ocupacional.* La experiencia educativa de los Técnicos Superiores Universitarios.

Perfiles Educativos.Secretaría de Educación Pública. (2023a). *Metodología para el diseño y rediseño de programas de estudio de la formación laboral*. Currículum laboral en la educación media superior.

Secretaría de Educación Pública.Secretaría de Educación Pública. (2024b). *Didáctica del currículo laboral (1.ª ed.)*. Subsecretaría de Educación Media Superior.

Secretaría de Educación Pública. (2024c). *Orientaciones pedagógicas para la formación laboral en la educación media superior*: Curriculum laboral (1.ª ed.).

Secretaría de Educación Pública.Secretaría de Educación Pública. (2024e, julio). *Programa de estudio de la formación socioemocional*.

Secretaría de Educación Pública.SINCO. (2019). SCIAN 2023: *Clasificación de ocupaciones para la inserción laboral.* Secretaría de Educación Pública.

Subsecretaría de Educación Media Superior. (2024). *Perspectivas académico-laborales*. Dirección General de Fortalecimiento Académico de Educación Media Superior,

Dirección de Desarrollo Curricular.Niemeyer, B. (2006). *El aprendizaje situado: Una oportunidad para escapar del enfoque del déficit*. Revista de Educación, (341), 99-121..

6. Recursos didácticos de la carrera

Módulo
I-V

RECURSOS DIDÁCTICOS DE LA CARRERA.

NP	NOMBRE Y DESCRIPCIÓN TÉCNICA	MÓDULOS DE APLICACIÓN
	EQUIPO/HERRAMIENTAS	
1	Suite de softwares especializados para el diseño.	I, II,III.
2	Equipo de computo laptop o PC.	I, II, III.
3	Taller de Diseño.	I.
4	Centro de Cómputo.	I, II, III.
5	Pantalla para proyección.	I, II, III.
6	Planchas de Sublimación.	I.
7	Impresora.	I, II, II, IV, V
8	Bocinas.	I, II, II, IV, V
9	Cañón.	I, II, II, IV, V
10	Cámara fotográfica.	I, II, III, IV

Módulo
I-V

RECURSOS DIDÁCTICOS DE LA CARRERA.

NP	NOMBRE Y DESCRIPCIÓN TÉCNICA	MÓDULOS DE APLICACIÓN
	MATERIAL DIDÁCTICO	
1	Equipo de computo.	I, II, III, IV, V
2	Dispositivos móviles.	I, II, III, IV, V
3	Software de diseño.	I, II, III, IV, V
4	Software CAD.	I, II, III, IV, V
5	Taller de diseño.	I, II, III, IV, V
6	Proyectores.	I, II, III, IV, V
7	Restiradores/mesas de trabajo.	I, II, III, IV, V
8	Guillotina y herramientas de corte.	I, II, III, IV, V
9	Instrumentos de medición.	I, II, III, IV, V
10	Fuentes de consulta a corde a cada módulo.	I, II, III, IV, V
11	Plantillas de guion / story board.	I, II, III
12	Bancos de recursos.	I, II, III

Módulo
I-V

RECURSOS DIDÁCTICOS DE LA CARRERA.

NP	NOMBRE Y DESCRIPCIÓN TÉCNICA	MÓDULOS DE APLICACIÓN
	TICCAD	
1	Suite de softwares especializados para el diseño.	I, II, III.
2	Equipo de computo laptop o PC.	I, II, III.
3	Cañón.	I, II, III.
4	Canva.	IV.
5	InDesing.	IV.
6	Upscayl.	IV.
7	Freepik.	IV.
8	Sharp3D.	III, IV, V.

7. Consideraciones para desarrollar los módulos en la formación laboral

7. CONSIDERACIONES PARA DESARROLLAR LOS MÓDULOS EN LA FORMACIÓN LABORAL

7.1 Lineamientos metodológicos para la elaboración de estrategias didácticas de los submódulos

Al desarrollar la planeación didáctica, los docentes deben preparar, prever y organizar las actividades de acuerdo con el desarrollo de las competencias de la carrera técnica.

Una estrategia didáctica es un conjunto de acciones pedagógicas y actividades programadas con un propósito educativo, que se apoyan en métodos, técnicas y recursos de enseñanza-aprendizaje, facilitando así el logro de una educación integral y guiando el proceso de enseñanza.

El desarrollo de los módulos de la formación laboral orienta la organización pedagógica que el docente debe llevar a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto permite identificar la organización y jerarquización de los temas y actividades a desarrollar en cada módulo, respondiendo a preguntas clave como qué, para qué y cómo se va a enseñar, retroalimentar y evaluar, considerando las características y necesidades de los estudiantes, así como el tiempo, espacio y los materiales de apoyo disponibles.

7.1 LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS

DE APOYO PARA LA ELABORACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LOS SUBMÓDULOS

ANÁLISIS DEL PROGRAMA DE ESTUDIO	
Mediante el análisis del programa de estudios de los módulos y submódulos, usted podrá establecer su planeación y definir las estrategias de formación en el taller, laboratorio o aula, que favorezcan el desarrollo de las competencias laborales básicas y laborales extendidas, Habilidades para la Vida y el Trabajo (HVyT) y los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible (CoCEDS), a través de los momentos de apertura, desarrollo y cierre, de acuerdo con las condiciones regionales, situación del plantel y características de los estudiantes.	Consideraciones pedagógicas • Analice el resultado de aprendizaje del módulo, para que identifique lo que se espera que el estudiante logre al finalizarlo. • Analice las competencias laborales en el apartado de desarrollo de la competencia. Observe que algunas de ellas son transversales a dos o más submódulos. Esto significa que el contenido deberá desarrollarse tomando en cuenta las características propias de cada submódulo. • Observe que las Habilidades para la Vida y el Trabajo (HVyT) y los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible (CoCEDS) sugeridas del módulo están incluidas en la redacción de las competencias laborales, esto significa que no deben desarrollarse por separado. • Los aprendizajes de trayectoria y las metas de aprendizaje del Currículum fundamental y el Currículum ampliado son requisitos para desarrollar las competencias laborales, por lo cual no se desarrollan por separado, deben ser consideradas en la fase de apertura a través de un diagnóstico, a fin de comprobar si la o el estudiante cuenta con los aprendizajes que le dota el componente de Formación fundamental, Formación fundamental extendida y Formación ampliada. • Analice en el apartado de estrategia de evaluación las evidencias de producto o desempeño sugeridas a fin de elaborar la estrategia didáctica. • Analice la estrategia didáctica sugerida, en la que se presentan las actividades de apertura, desarrollo y cierre relacionadas con el tipo de evaluación (autoevaluación, coevaluación o Heteroevaluación), la evidencia (desempeño o producto), el instrumento que recopila la evidencia. A fin de determinar estos elementos en la estrategia didáctica que usted elabore. • Considere en todo el proceso de aprendizaje la evaluación formativa y la retroalimentación como una herramienta de mejora continua en las y los estudiantes.

(SEP, 2024)

Elaboración de la estrategia

Mediante el análisis de la información de la carrera y de las competencias por cada módulo, se podrá elaborar una propuesta de codiseño curricular con la planeación de actividades y aspectos didácticos, de acuerdo con los contextos, necesidades e intereses de los estudiantes, que les permita ejercer sus competencias en su vida académica, laboral y personal, y que sus logros se reflejen en las producciones individuales y en equipo, en un ambiente de cooperación.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DEL SUBMÓDULO POR DESARROLLAR	
FASE DE APERTURA	
La fase de apertura permite explorar y recuperar los saberes previos e intereses del estudiante, así como los aspectos del contexto relevantes para su formación. Al explicitar estos hallazgos en forma continua, es factible reorientar o afinar las estrategias didácticas centradas en el aprendizaje, los recursos didácticos y el proceso de evaluación del aprendizaje, entre otros aspectos seleccionados.	**Consideraciones pedagógicas** ▪ Recuperación de experiencias, saberes y preconcepciones de los estudiantes, para crear andamios de aprendizaje y adquirir nuevas experiencias y competencias. ▪ Reconocimiento de competencias por experiencia o formación, por medio de un diagnóstico, con fines de certificación académica y posible acreditación del submódulo. ▪ Integración grupal para crear escenarios y ambientes de aprendizaje. ▪ Mirada general del estudio, ejercitación y evaluación de los aprendizajes de trayectoria y metas de aprendizaje.

(SEP, 2024)

LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS

DE APOYO PARA LA ELABORACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE LOS SUBMÓDULOS

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DEL SUBMÓDULO POR DESARROLLAR	
FASE DE DESARROLLO	
La fase de desarrollo permite crear escenarios de aprendizaje y ambientes de colaboración para la construcción y reconstrucción del pensamiento a partir de la realidad y el aprovechamiento de apoyos didácticos, para la apropiación o reforzamiento de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, así como para crear situaciones que permitan valorar las competencias laborales, Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible del estudiante, en contextos de aula, escuela y de la comunidad.	**Consideraciones pedagógicas** ▪ Creación de escenarios y ambientes de aprendizaje y cooperación, mediante la aplicación de estrategias, métodos, técnicas y actividades centradas en el aprendizaje, como aprendizaje basado en problemas (ABP), método de casos, método de proyectos, visitas al sector productivo, simulaciones o juegos, uso de TIC, investigaciones y mapas o redes mentales, entre otras, para favorecer la generación, apropiación y aplicación de competencias laborales, Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible en diversos contextos. ▪ Fortalecimiento de ambientes de cooperación y colaboración en el aula, escuela y comunidad, a partir del desarrollo de trabajo individual, en equipo y grupal. ▪ Integración y ejercitación de competencias y experiencias para aplicarlas, en situaciones reales o parecidas, al ámbito laboral. ▪ Aplicación de evaluación formativa para verificar y retroalimentar el desempeño del estudiante, de forma continua, oportuna y pertinente. ▪ Recuperación de evidencias de desempeño y producto, para verificar el logro de la competencia laboral.

(SEP, 2024)

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DEL SUBMÓDULO POR DESARROLLAR	
FASE DE CIERRE	
La de cierre propone la elaboración de síntesis, conclusiones y reflexiones argumentativas que, entre otros aspectos, permiten advertir los avances o resultados del aprendizaje en el estudiante y, con ello, la situación en que se encuentra, con la posibilidad de identificar los factores que promovieron u obstaculizaron su proceso de formación.	**Consideraciones pedagógicas** ▪ Verificar el logro de las competencias laborales, Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como los Conceptos Centrales de la Educación para el Desarrollo Sostenible planteadas en el submódulo, y permitir la retroalimentación o reorientación, si la o el estudiante lo requiere o solicita. ▪ Verificar el desempeño del propio docente, así como el empleo de los materiales didácticos, además de otros aspectos que considere necesarios. ▪ Verificar el portafolio de evidencias del estudiante

(SEP, 2024)

7.2 Estrategia didáctica sugerida

SUBMÓDULO II. Realiza ilustraciones	**Horas: 5 HRS**
Actividad clave	**Desarrollo de la competencia:**
Conoce la historia y evolución de la ilustración.	Identifica la aplicación y principios básicos de las técnicas de ilustración, a través de la historia y evolución del arte.
Transversalidad del conocimiento	
Currículum Fundamental	**Currículum Ampliado**
Lenguaje y comunicación Cultura digital	
Habilidades para la vida y el trabajo	**Conceptos centrales de la educación para el desarrollo sostenible**
Aprendizaje: Creatividad: Resolución de problemas y autonomía. Resolución de problemas: Creatividad, pensamiento crítico. Mentalidad de Crecimiento: Autoconocimiento, Resolución de problemas, Toma de decisiones, Autonomía en el trabajo, Regulación de emociones.	• Nexo agua-energía-alimento • Servicios ecosistémicos • Sistemas socioecológicos • Economía ecológica

MÓDULO I

Ilustra Y Digitaliza Ideas Y Conceptos Para Conformar Mensajes Visuales

SUBMÓDULO II. REALIZA ILUSTRACIONES	Horas: 5 HRS		
Apertura	**Tipo de evaluación**	**Evidencia/Instrumento**	**Ponderación**
1. Presentación del Docente del Submódulo I 2. Realizar dinámica de integración. 3. Presentar actividades clave y desarrollo de las competencias 4. Compartir información de las fechas de entrega de los proyectos a trabajar para la evaluación del primer, segundo y tercer parcial. 5. Compartir lista de materiales esenciales para el trabajo dentro del aula. 6. Evaluación Diagnostica: Cuestionario de los conceptos básicos de ilustración-	DIAGNOSTICA COEVALUACIÓN	DIAPOSITIVAS CUESTIONARIO	15%

MÓDULO I

Ilustra Y Digitaliza Ideas Y Conceptos Para Conformar Mensajes Visuales

SUBMÓDULO II: REALIZA ILUSTRACIONES	Horas: 10 HRS		
Desarrollo	**Tipo de evaluación**	**Evidencia/Instrumento**	**Ponderación**
1. Bienvenida 2. Realizar la lectura de: Las múltiples técnicas de ilustración: Un análisis exhaustivo 3. Identificar los usos, aplicaciones y evolución de la ilustración a través de la historia. 4. Realizar una línea de tiempo haciendo énfasis en la evolución de las técnicas de ilustración desde sus inicios hasta la época actual, añadiendo ejemplos gráficos de manea análoga o digital. 5. Visualizar la siguiente lectura Guía definitiva de estilos de ilustración (con imágenes) para realizar un organizador grafico con los usos de la ilustración digital en la actualidad-	HETEROEVALUACION	LINEA DE TIEMPO/LISTA DE COTEJO ORGANIZADOR GRAFICO/RUBRICA	20% 15%

MÓDULO I

Ilustra Y Digitaliza Ideas Y Conceptos Para Conformar Mensajes Visuales

SUBMÓDULO II. REALIZA ILUSTRACIONES	Horas: 4 HRS		
Cierre	**Tipo de evaluación**	**Evidencia/Instrumento**	**Ponderación**
1. Entrega de portafolio de evidencias 2. Registro de seguimiento docente 3. Retroalimentación constructiva del docente	HETEROEVALUACION	PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS	20% LIBRETA 30% PORTAFOLIO

Fuentes de información a partir de las cuales se elaboró la planeación didáctica
Las múltiples técnicas de ilustración: Un análisis exhaustivo Técnicas secas de ilustración: desde el carboncillo a los pasteles Guía definitiva de estilos de ilustración (con imágenes)

7.2 ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA.

Submódulo I. Diseña Objetos Tridimensionales	
Actividad clave	**Desarrollo de la competencia**
Dibujar estructuras tridimensionales para crear objetos.	Relacionar un objeto y su representación en el espacio tridimensional con el uso de los elementos básicos del diseño para construir un objeto 3D.

Transversalidad del conocimiento	
Curriculum Fundamental	**Curriculum Ampliado**
Conciencia histórica	Responsabilidad Social
Habilidades para la vida y el trabajo	**Conceptos centrales de la educación para el desarrollo sostenible**
Aprendizaje: ● Creatividad: Resolución de problemas, manejo de emociones, toma de decisiones, autonomía. ● Resolución de problemas: Toma de decisiones, conciencia social, creatividad, empatía, pensamiento crítico. ● Mentalidad de Crecimiento: Autoconocimiento, Resolución de problemas, Toma de decisiones, Autonomía en el trabajo, Regulación de emociones.	Sistema Socio - ecológicos Identifica interacciones y componentes vitales que contribuyan con al desarrollo de eco-comunidades resilientes (urbanas, rurales o mixtas, locales, nacionales, regionales) Delimita los sistemas a partir de las interacciones entre los componentes sociales (cultura, sociedad, economía y política) y ecológicos (naturaleza y ambiente) relacionados.

MÓDULO IV

DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL

Submódulo I. Diseña Objetos Tridimensionales **Horas 2**			
Apertura	Tipo de evaluación	Evidencia/Instrumento	Ponderación
1. Presentación del docente del Submódulo I. 2. Realizar dinámica de integración. 3. Presentación de las actividades clave y desarrollo de las competencias. 4. Compartir información de las fechas de entrega de los proyectos a trabajar para la evaluación del primer, segundo y tercer parcial. 5. Compartir lista de materiales esenciales para el trabajo dentro del aula. 6. Evaluación diagnóstica: Cuestionario de los temas BI y TRIDIMENSIONAL	Diagnóstica Coevaluación	Diapositivas Cuestionario	10 % Cuaderno

MÓDULO IV

DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL

Submódulo I. Diseña Objetos Tridimensionales **Horas 4**			
Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia/Instrumento	Ponderación
1. Bienvenida a cargo del Docente 2. Realizar lectura del tema ¿Qué es y para qué sirve el diseño? 3. En el cuaderno anotar que tipo de disciplina es el diseño y cuales son sus principales ramas. 4. Con base en las principales ramas y ubicando a los alumnos en la rama del diseño 3D realizar la pregunta ¿Cómo representar los elementos básicos del diseño en la maqueta de un monumento histórico de su comunidad? 5. Visualizar el video El diseño y sus elementos conceptuales para realizar un cuadro sinóptico en el cuaderno y elaborar la representación de los elementos conceptuales: punto, línea, plano y volumen en hojas blancas.	Heteroevaluación	Cuadro Sinoptico Ejercicios de la clasificación de los elementos básicos del diseño: conceptuales, relación, visuales y prácticos Lista de cotejo	10 % Cuaderno 10 % Elementos Conceptuales

MÓDULO IV

DISEÑA Y CONSTRUYE OBJETOS EN 3D PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL

Submódulo I. Diseña Objetos Tridimensionales **Horas 4**			
Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia/Instrumento	Ponderación
6. Visualizar el video Fundamentos del diseño: elementos básicos | Conceptos básicos de diseño gráfico para realizar un cuadro sinóptico en el cuaderno y elaborar la representación de los elementos básicos: ritmo y equilibrio, simetría y asimetría, escala, textura y color, figura y fondo, jerarquía, retícula, tiempo y movimiento en hojas blancas. 7. Visualizar el video Teoría del color | Conceptos básicos de diseño gráfico para realizar un cuadro sinóptico en el cuaderno y elaborar la representación de la teoría del color: para explicar cómo se crean y combinan los tonos, así como su impacto en nuestras emociones y experiencias visuales en hojas blancas.	Heteroevaluación	Cuadro Sinoptico Ejercicios de la clasificación de los elementos básicos del diseño: conceptuales, relación, visuales y prácticos Lista de cotejo	10 % Cuaderno 10 % Elementos básicos 10% Teoría del Color

Submódulo I. Diseña Objetos Tridimensionales **Horas 2**			
Cierre	Tipo de evaluación	Evidencia/Instrumento	Ponderación
8. Entrega de portafolio de evidencias (Listas de cotejo) 9. Registro en seguimiento docente. 10. Retroalimentación constructiva a cargo del docente hrs. clase.	Heteroevaluación	Portafolio de evidencias	10 % Cuaderno 30 % Portafolio de evidencias

7.3 CONSIDERACIONES PARA EL DESARROLLO DE LOS PROGRAMAS COMPLEMENTARIOS DE LA FORMACIÓN TECNOLÓGICA INCUBAT-ALCLE

PRÁCTICAS DE OBSERVACIÓN

Son aquellas en las que el educando, conducido por el docente mediante el apoyo de una guía, se limita a presenciar el área laboral y su funcionamiento, sin intervenir en los procesos; se mantiene todo el tiempo como espectador.

PRIMER SEMESTRE	
UAC	**PERSPECTIVAS ACADÉMICO-LABORALES**
META DE APRENDIZAJE	Sitúa su perfil técnico en el contexto dinámico del sector productivo, social y ecológico de su región.
PROGRESIONES DE APRENDIZAJE	• Identifica y analiza la interacción y convergencia de los factores económicos, sociales y ambientales específicos de su región. • Relaciona sus intereses y habilidades con el perfil de egreso, para identificar oportunidades de prácticas, proyectos de investigación, empleo y desarrollo profesional que se alinean con sus metas y aspiraciones. • Reconoce las características y habilidades del emprendedor ya que posee con el fin de identificar sus fortalezas y trabajar en áreas que necesita desarrollo, permitiendo buscar colaboradores que completen sus habilidades. • Utiliza modelo CANVAS como herramienta de gestión estratégica para visualizar y planificar los aspectos clave de un negocio sostenible. • Utiliza el emprendimiento de triple impacto como estrategia empresarial para generar un impacto positivo en tres dimensiones: social, ambiental y económica. • Identifica los elementos del ecosistema emprendedor que permitirán una red de apoyo para que sus ideas de negocio se consoliden en empresas sostenibles.
COMPETENCIAS CONCAEM	• Trabajo en equipo • Responsabilidad • Liderazgo • Habilidades interpersonales
PERIODO DE EJECUCIÓN	Octubre-Noviembre
VALOR DE LA ACTIVIDAD	10% para el segundo parcial de la UAC de perspectivas académico-laborales y otras UAC´S relacionadas

DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES	
ESTUDIANTE	Realiza y entrega un reporte de las actividades realizadas en la práctica de observación.
DOCENTE DE LA UAC	• Identificar el escenario donde se realizará la práctica de acuerdo con las progresiones de la UAC. • Conformar el proyecto para la práctica de observación considerando el Capítulo tercero de la Gaceta de Gobierno del 18 de febrero de 2020. • Orientar la actividad con los estudiantes de acuerdo con las progresiones de la UAC. • Dar a conocer las características de la actividad. • Entregar a los estudiantes la guía de observación para la práctica. • Evaluar y retroalimentar la práctica desarrollada.
VINCULADOR(A)	• Enlace de la institución educativa con los escenarios reales. • Identificar los escenarios donde se realizará la práctica. • Revisar en conjunto con el docente el proyecto para el desarrollo de la práctica. • Supervisar y dar seguimiento al desarrollo de práctica. • Conformación del expediente de cada estudiante de la trayectoria académica. • Recabar las constancias de la práctica de observación.
SUBDIRECTOR (A) ESCOLAR	• Cotejar y orientar las planeaciones docentes que vayan acorde a las competencias, para realizar la práctica. • Revisar que el proyecto para la práctica cubra y cumpla, aspectos académicos y lineamientos normativos para llevarla a cabo.
DIRECTOR (A) ESCOLAR	• Considera la visita guiada en el Plan de Mejora Continua. • Coordina el proceso de gestión, ejecución y evaluación de los programas correspondientes a la práctica de observación I. • Convoca a reuniones de trabajo colegiado para estructura el proyecto de prácticas de observación. • Autoriza la reunión con padres de familia para informar el desarrollo de la práctica. • Firma y autoriza la documentación requerida para el desarrollo y acreditación de la práctica.
PERSONAL DE APOYO	
ORIENTADOR (A)	• Gestiona las actividades para llevar a cabo la reunión con padres de familia. • Solicitar la autorización de salida firmada, por el padre, madre o tutor del estudiante.

SEGUNDO SEMESTRE	
MÓDULO I	**SUBMÓDULO DIFERENCIA EL PERFIL PROFESIONAL EN EL ESCENARIO REAL**
COMPETENCIAS LABORALES	Reconocer la importancia de la inserción al campo laboral de acuerdo con la carrera cursada.
COMPONENTES DE LAS COMPETENCIAS	• Asociar el perfil de la carrera cursada con el escenario real para desarrollar las actividades logradas de las competencias laborales extendidas (ALCLE). • Comprender el proceso de las actividades dentro del aula y en el escenario real para el desarrollo integral del estudiante.
COMPETENCIAS CONCAEM	• Trabajo en equipo • Responsabilidad • Liderazgo • Habilidades interpersonales
PERIODO DE EJECUCIÓN	Abril- Mayo.
VALOR DE LA ACTIVIDAD	10% para el segundo parcial del Submódulo Diferencia el Perfil Profesional en el Escenario Real y otras UAC´S relacionadas.

DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES	
ESTUDIANTE	Realiza y entrega un reporte de las actividades realizadas en la práctica de observación.
DOCENTE DEL SUBMÓDULO	• Identificar el escenario donde se realizará la práctica de acuerdo con las competencias del submódulo. • Conformar el proyecto para la práctica de observación considerando el Capítulo Tercero de la Gaceta de Gobierno del 18 de febrero de 2020. • Orientar la actividad con los estudiantes de acuerdo con las competencias del submódulo. • Dar a conocer las características de la actividad. • Entregar a los estudiantes la guía de observación para la práctica. • Evaluar y retroalimentar la práctica desarrollada.
VINCULADOR(A)	• Enlace de la institución educativa con los escenarios reales. • Identificar los escenarios donde se realizará la práctica. • Revisar en conjunto con el docente el proyecto para el desarrollo de la práctica. • Supervisar y dar seguimiento al desarrollo de práctica. • Conformación del expediente de cada estudiante de la trayectoria académica. • Recabar las constancias de la práctica de observación.
SUBDIRECTOR(A) ESCOLAR	• Cotejar y orientar las planeaciones docentes que vayan acorde a las competencias, para realizar la práctica. • Revisar que el proyecto para la práctica cubra y cumpla, aspectos académicos y lineamientos normativos para realizar la práctica.
DIRECTOR(A)ESCOLAR	• Considerar la visita guiada en el Plan de Mejora Continua. • Coordina el proceso de gestión, ejecución y evaluación de los programas correspondientes a la práctica de observación II. • Convoca a reuniones de trabajo colegiado para estructura el proyecto de prácticas de observación. • Autoriza la reunión con padres de familia para informar el desarrollo de la práctica. • Firma y autoriza la documentación requerida para el desarrollo y acreditación de la práctica.
PERSONAL DE APOYO	
ORIENTADOR (A)	• Gestiona las actividades para llevar a cabo la reunión con padres de familia. • Solicitar la autorización de salida firmada, por el padre, madre o tutor del estudiante

PRÁCTICAS DE EJECUCIÓN

Involucran al educando en el área de trabajo, así como en los procesos que se dan en ella: manejo progresivo de maquinaria, instrumental o documentos, en periodos de tiempo definidos, bajo el acompañamiento del responsable del escenario y del docente.

TERCER SEMESTRE	
MÓDULO II	**SUBMÓDULO APLICA LOS APRENDIZAJES EN UNA ACTIVIDAD LABORAL**
COMPETENCIAS LABORALES	Desarrollar las habilidades para la vida y el trabajo de acuerdo con el perfil profesional.
COMPONENTES DE LAS COMPETENCIAS	• Desarrollar habilidades para la colaboración y trabajo en equipo, para establecer relaciones interpersonales sanas y armónicas con personas y grupos diversos que lleven al logro de metas grupales. • Desarrollar y Ejecutar la propuesta de mejora en la actividad asignada, aplicando los conocimientos adquiridos en la formación técnica.
COMPETENCIAS CONCAEM	• Trabajo en equipo • Responsabilidad • Liderazgo • Habilidades interpersonales • Comunicación verbal asertiva • Análisis de Problemas y Toma de decisiones • Apertura al cambio • Enfoque a la mejora continua
PERIODO DE EJECUCIÓN	A partir de la quinta semana de haber iniciado el semestre.
VALOR DE LA ACTIVIDAD	50% para el tercer parcial durante la tercera evaluación.

DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES	
ESTUDIANTE	• Identifica el escenario real acorde a sus necesidades y al perfil de la carrera cursada. • Requisita la documentación solicitada para realizar sus prácticas. • Solicita la carta de presentación a vinculación. • Entrega la carta de presentación al escenario real, para su autorización que posteriormente deberá entregar a vinculación. • Solicita la carta de aceptación al escenario real y entrega a vinculación. • Elabora y entrega el informe al termino de las practicas, firmado y sellado, al docente encargado del submódulo y al vinculador. • Solicita la constancia de termino al escenario real y posteriormente entregarla a vinculación.
DOCENTE DEL SUBMÓDULO	• Incorpora en su planeación las Prácticas de Ejecución de Competencias, para su monitoreo y evaluación. • Lleva a cabo el diagnóstico respecto a las actividades realizadas en el escenario real y desarrollo de competencias propias del Módulo. • Ubica a los estudiantes, en los escenarios reales disponibles para llevar a cabo las Prácticas de Ejecución. • Guía la elaboración del proyecto de la actividad laboral asignada, que deberá realizar el estudiante en el escenario real. • Establece las acciones para conocer el desempeño de los estudiantes en el escenario real, para retroalimentar la práctica. • Fortalecer el desarrollo de las Competencias Profesionales mediante una guía de trabajo e instrumentos de evaluación para los escenarios reales, en colaboración con los docentes del campo profesional. • Orienta al Estudiante en el avance correspondiente al Proyecto de Titulación. • Supervisa el desarrollo de las Prácticas de Ejecución. • Informa a la Subdirección Escolar, los resultados obtenidos, en el desarrollo de las prácticas. • Reporta a las áreas de Vinculación y Orientación Educativa, las problemáticas detectadas en los escenarios reales, relacionadas con el desempeño general de los estudiantes. • Considera dentro de su escala de evaluación, el porcentaje correspondiente a la realización de este tipo de prácticas (un máximo del 50% de la evaluación en el 3er. Registro). • Verifica que el estudiante integre al Portafolio de Evidencias, los productos logrados en el Módulo II. • Recaba las Constancias de Competencias Laborales, correspondientes a las Segundas Prácticas de Ejecución de Competencias, emitidas por los escenarios reales, para ser entregadas al Área de Vinculación y se integren al expediente personal del estudiante. • Reporta a la Subdirección Escolar el informe específico e interpretado, de las competencias logradas y no logradas de los estudiantes a su responsabilidad. • Se reúne en trabajo colegiado fase intensiva para identificar áreas de oportunidad en el proceso de las Segundas Prácticas de Ejecución de competencias, sirviendo como diagnóstico para la planeación de las prácticas de ejecución correspondientes al cuarto semestre.

VINCULADOR(A)	• Participa en las reuniones del grupo colegiado para la planeación, desarrollo y evaluación de las Prácticas de Ejecución de Competencias del tercer semestre, proporcionando la información solicitada para las mismas. • Elabora y mantiene actualizado el directorio de empresas e instituciones del sector público y/o privado. • Establece comunicación permanente con los responsables de los escenarios reales, para el desarrollo y seguimiento de las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Elabora los acuerdos específicos de colaboración, considerando las condiciones institucionales y empresariales correspondientes. • Participa en la reunión con Padres de Familia para informar la continuidad a la ALCLE, enfatizando el desarrollo de las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Proporciona los documentos para la inserción del Estudiante en el escenario real. • Recopila las cédulas de visita y seguimiento; así como los informes de las Prácticas de Ejecución de Competencias que emitan los Docentes al finalizar el periodo establecido. • Actualiza el expediente personal de los Estudiantes, con la documentación necesaria para llevar a cabo sus prácticas, de acuerdo con la normatividad vigente: ✓ Copia de la cartilla de salud o documento similar, emitido por la institución de Seguridad Social a la que pertenece el Estudiante. ✓ Carta responsiva del Padre o Tutor realizada de forma manuscrita, donde se especifique que las Prácticas de Ejecución de Competencias son obligatorias para cursar el Módulo II. ✓ Carta de presentación por parte de la Institución Educativa para realizar las Prácticas de Ejecución de Competencias. ✓ Carta de aceptación por parte del escenario real. - Instrumentos y evidencias de evaluación del desempeño del Estudiante, en las Prácticas de Ejecución de Competencias. ✓ Constancia de Competencia Laboral expedida por el escenario real. • Supervisa de manera presencial las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Informa al escenario real de las inasistencias justificadas de los Estudiantes, durante el desarrollo de las Prácticas correspondientes.

SUBDIRECTOR(A) ESCOLAR	• Capacita a los docentes que se incorporan al plantel educativo, en lo referente a la Trayectoria Académico Laboral. • Incorpora a la planeación institucional del plantel, la organización, desarrollo, evaluación y acreditación de las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Coordina el trabajo colegiado con Docentes del Campo Profesional y Campos Disciplinares, Orientadores Educativos y Área de Vinculación, para programar, dar seguimiento, evaluar y acreditar el periodo de las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Revisa y autoriza el Plan de Trabajo colegiado, a desarrollar de las Prácticas de Ejecución de Competencias, elaborado por los Docentes del Campo Profesional, cuidando que cumplan con los requisitos para su desarrollo. • Diseña los horarios de clase, considerando los tiempos necesarios para el cumplimiento y supervisión de las Prácticas de Ejecución de Competencias, en apego a las Actividades Logradas de las Competencias Laborales Extendidas (ALCLE). • Revisa los acuerdos de colaboración para el cumplimiento de las Competencias Profesionales. • Coordina a los Docentes del Campo Profesional, para la aplicación de los porcentajes de evaluación correspondientes a las prácticas realizadas en el tercer semestre. • Realiza el seguimiento de evaluación y acreditación de las Prácticas de Ejecución de Competencias, para conocer el impacto de éstas en la adquisición de las Competencias Profesionales, con la finalidad de retroalimentar para el desarrollo de las subsecuentes. • Valida las cédulas de visita, verificando el porcentaje del cumplimiento de los objetivos establecidos en el plan de trabajo. • Reporta a la autoridad inmediata superior, el cumplimiento o incumplimiento de Docentes y Estudiantes en la realización de las prácticas. • Participa en visitas de monitoreo en la realización de las Prácticas de Ejecución de Competencias.

DIRECTOR (A) ESCOLAR	• Considera dentro del plan institucional, el proceso de gestión, ejecución y evaluación de los programas correspondientes al proceso de Prácticas de Ejecución de Competencias. • Convoca a reuniones de trabajo colegiado, para estructurar el proyecto específico de Prácticas de Ejecución de Competencias. • Autoriza la reunión con Padres de Familia para informar la continuidad a los Programas Complementarios a la Formación Tecnológica. • Firma la documentación requerida para el desarrollo y la acreditación de Prácticas de Ejecución de Competencias. • Facilita las acciones de gestión. • Supervisa el cumplimiento de las cláusulas de los acuerdos de colaboración. • Analiza y sanciona el incumplimiento que presenten los involucrados en el proceso. • Participa en visitas de monitoreo en la realización de Prácticas de Ejecución de Competencias. • Autoriza cambios de escenarios reales por no cumplimiento de estándares, riesgos a la integridad física y/o moral de los estudiantes.
PERSONAL DE APOYO	
ORIENTADOR (A)	• Participa en las reuniones del grupo colegiado para la planeación, desarrollo y evaluación de las Prácticas de Ejecución de Competencias, proporcionando la información solicitada para las mismas. • Proporciona la información necesaria de estudiantes que presentan situaciones específicas en el desarrollo de las prácticas de ejecución. • Promueve en los Estudiantes el código de valores establecido por el escenario real y realiza el seguimiento en cuanto a su cumplimiento. • Cita a los Padres de Familia y participa en la reunión para informarles lo referente a las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Participa, en coordinación con la Subdirección Escolar, Vinculación y Docentes del Campo Profesional, en la revisión de continuidad o cambio de los escenarios reales para llevar a cabo las prácticas correspondientes. • Solicita la carta responsiva del Padre o Tutor realizada de forma manuscrita, donde se especifique que las Prácticas de Ejecución de Competencias son obligatorias. • Verifica que los Estudiantes tengan vigente el servicio médico y seguro contra accidentes. • Fortalece la presentación personal y comportamiento del Estudiante de acuerdo con la normatividad de los escenarios reales.

CUARTO SEMESTRE	
MÓDULO III	**SUBMÓDULO DEMUESTRA LAS HABILIDADES EN UN PUESTO LABORAL**
COMPETENCIAS LABORALES	Desarrollar las habilidades para la vida y el trabajo de acuerdo con el perfil profesional.
COMPONENTES DE LAS COMPETENCIAS	• Desarrollar habilidades para la colaboración y trabajo en equipo, para establecer relaciones interpersonales sanas y armónicas con personas y grupos diversos que lleven al logro de metas grupales. • Desarrollar y Ejecutar la propuesta de mejora en la actividad asignada, aplicando los conocimientos adquiridos en la formación técnica.
COMPETENCIAS CONCAEM	• Trabajo en equipo • Responsabilidad • Liderazgo • Habilidades interpersonales • Comunicación verbal asertiva • Análisis de Problemas y Toma de decisiones • Apertura al cambio • Enfoque a la mejora continua
PERIODO DE EJECUCIÓN	A partir de la quinta semana de haber iniciado el semestre.
VALOR DE LA ACTIVIDAD	50% para el tercer parcial durante la tercera evaluación

DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES	
ESTUDIANTE	• Identifica el escenario real acorde a sus necesidades y al perfil de la carrera cursada. • Requisita la documentación solicitada para realizar sus prácticas. • Solicita la carta de presentación a vinculación. • Entrega la carta de presentación al escenario real, para su autorización que posteriormente deberá entregar a vinculación. • Solicita la carta de aceptación al escenario real y entrega a vinculación. • Elabora y entrega el informe al termino de las practicas, firmado y sellado, al docente encargado del submódulo y al vinculador. • Solicita la constancia de termino al escenario real y posteriormente entregarla a vinculación.
DOCENTE DEL SUBMÓDULO	• Incorpora en su planeación las Prácticas de Ejecución de Competencias, para su monitoreo y evaluación. • Lleva a cabo el diagnóstico respecto a las actividades realizadas en el escenario real y desarrollo de competencias propias del Módulo. • Ubica a los estudiantes, en los escenarios reales disponibles para llevar a cabo las Prácticas de Ejecución. • Guía la elaboración del proyecto de la actividad laboral asignada, que deberá realizar el Estudiante en el escenario real. • Establece las acciones para conocer el desempeño de los Estudiantes en el escenario real, para retroalimentar la práctica. • Fortalecer el desarrollo de las Competencias Profesionales mediante una guía de trabajo e instrumentos de evaluación para los escenarios reales, en colaboración con los docentes del campo profesional. • Orienta al Estudiante en el avance correspondiente al Proyecto de Titulación. • Supervisa el desarrollo de las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Informa a la Subdirección Escolar, los resultados obtenidos, en el desarrollo de las prácticas. • Reporta a las áreas de Vinculación y Orientación Educativa, las problemáticas detectadas en los escenarios reales, relacionadas con el desempeño general de los Estudiantes. • Considera dentro de su escala de evaluación, el porcentaje correspondiente a la realización de este tipo de prácticas (un máximo del 50% de la evaluación en el 3er. Registro). • Verifica que el Estudiante integre al Portafolio de Evidencias, los productos logrados en el Módulo II. Recaba las Constancias de Competencias Laborales, correspondientes a las Segundas Prácticas de Ejecución de Competencias, emitidas por los escenarios reales, para ser entregadas al Área de Vinculación y se integren al expediente personal del estudiante. • Reporta a la Subdirección Escolar el informe específico e interpretado, de las competencias logradas y no logradas de los estudiantes a su responsabilidad.

VINCULADOR (A)	• Participa en las reuniones del grupo colegiado para la planeación, desarrollo y evaluación de las Prácticas de Ejecución de Competencias del tercer semestre, proporcionando la información solicitada para las mismas. • Elabora y mantiene actualizado el directorio de empresas e instituciones del sector público y/o privado. • Establece comunicación permanente con los responsables de los escenarios reales, para el desarrollo y seguimiento de las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Elabora los acuerdos específicos de colaboración, considerando las condiciones institucionales y empresariales correspondientes. • Participa en la reunión con Padres de Familia para informar la continuidad a la ALCLE, enfatizando el desarrollo de las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Proporciona los documentos para la inserción del Estudiante en el escenario real. • Recopila las cédulas de visita y seguimiento; así como los informes de las Prácticas de Ejecución de Competencias que emitan los Docentes al finalizar el periodo establecido. • Actualiza el expediente personal de los Estudiantes, con la documentación necesaria para llevar a cabo sus prácticas, de acuerdo con la normatividad vigente: ✓ Copia de la cartilla de salud o documento similar, emitido por la institución de Seguridad Social a la que pertenece el Estudiante. ✓ Carta responsiva del Padre o Tutor realizada de forma manuscrita, donde se especifique que las Prácticas de Ejecución de Competencias son obligatorias para cursar el Módulo II. ✓ Carta de presentación por parte de la Institución Educativa para realizar las Prácticas de Ejecución de Competencias. ✓ Carta de aceptación por parte del escenario real. - Instrumentos y evidencias de evaluación del desempeño del Estudiante, en las Prácticas de Ejecución de Competencias. ✓ Constancia de Competencia Laboral expedida por el escenario real. • Supervisa de manera presencial las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Informa al escenario real de las inasistencias justificadas de los Estudiantes, durante el desarrollo de las Prácticas correspondientes. • Proporciona a los Docentes del Campo Profesional, el directorio de los escenarios reales disponibles para aquellos Estudiantes que justifiquen la necesidad de cambio para llevar a cabo las Prácticas de Ejecución de competencias. • Proporciona a los Docentes del Campo Profesional, el directorio de los escenarios reales disponibles para aquellos Estudiantes que justifiquen la necesidad de cambio para llevar a cabo las Prácticas de Ejecución de competencias.

SUBDIRECTOR(A) ESCOLAR	• Capacita a los docentes que se incorporan al plantel educativo, en lo referente a la Trayectoria Académico Laboral. • Incorpora a la planeación institucional del plantel, la organización, desarrollo, evaluación y acreditación de las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Coordina el trabajo colegiado con Docentes del Campo Profesional y Campos Disciplinares, Orientadores Educativos y Área de Vinculación, para programar, dar seguimiento, evaluar y acreditar el periodo de las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Revisa y autoriza el Plan de Trabajo colegiado, a desarrollar de las Prácticas de Ejecución de Competencias, elaborado por los Docentes del Campo Profesional, cuidando que cumplan con los requisitos para su desarrollo. • Diseña los horarios de clase, considerando los tiempos necesarios para el cumplimiento y supervisión de las Prácticas de Ejecución de Competencias, en apego a las actividades logradas de las competencias laborales extendidas (ALCLE). • Revisa los acuerdos de colaboración para el cumplimiento de las Competencias Profesionales. • Coordina a los Docentes del Campo Profesional, para la aplicación de los porcentajes de evaluación correspondientes a las prácticas realizadas en el tercer semestre. • Realiza el seguimiento de evaluación y acreditación de las Prácticas de Ejecución de Competencias, para conocer el impacto de éstas en la adquisición de las Competencias Profesionales, con la finalidad de retroalimentar para el desarrollo de las subsecuentes. • Valida las cédulas de visita, verificando el porcentaje del cumplimiento de los objetivos establecidos en el plan de trabajo. • Reporta a la autoridad inmediata superior, el cumplimiento o incumplimiento de Docentes y Estudiantes en la realización de las prácticas. • Participa en visitas de monitoreo en la realización de las Prácticas de Ejecución de Competencias.

DIRECTOR(A)ESCOLAR	• Considera dentro del plan institucional, el proceso de gestión, ejecución y evaluación de los programas correspondientes al proceso de Prácticas de Ejecución de Competencias. • Convoca a reuniones de trabajo colegiado, para estructurar el proyecto específico de Prácticas de Ejecución de Competencias. • Autoriza la reunión con Padres de Familia para informar la continuidad a los Programas Complementarios a la Formación Tecnológica. • Firma la documentación requerida para el desarrollo y la acreditación de Prácticas de Ejecución de Competencias. • Facilita las acciones de gestión. • Supervisa el cumplimiento de las cláusulas de los acuerdos de colaboración. • Analiza y sanciona el incumplimiento que presenten los involucrados en el proceso. • Participa en visitas de monitoreo en la realización de Prácticas de Ejecución de Competencias. • Autoriza cambios de escenarios reales por no cumplimiento de estándares, riesgos a la integridad física y/o moral de los estudiantes.
PERSONAL DE APOYO	
ORIENTADOR (A)	• Participa en las reuniones del grupo colegiado para la planeación, desarrollo y evaluación de las Prácticas de Ejecución de Competencias, proporcionando la información solicitada para las mismas. • Proporciona la información necesaria de estudiantes que presentan situaciones específicas en el desarrollo de las prácticas de ejecución. • Promueve en los Estudiantes el código de valores establecido por el escenario real y realiza el seguimiento en cuanto a su cumplimiento. • Cita a los Padres de Familia y participa en la reunión para informarles lo referente a las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Participa, en coordinación con la Subdirección Escolar, Vinculación y Docentes del Campo Profesional, en la revisión de continuidad o cambio de los escenarios reales para llevar a cabo las prácticas correspondientes. • Solicita la carta responsiva del Padre o Tutor realizada de forma manuscrita, donde se especifique que las Prácticas de Ejecución de Competencias son obligatorias. • Verifica que los Estudiantes tengan vigente el servicio médico y seguro contra accidentes. • Fortalece la presentación personal y comportamiento del Estudiante de acuerdo con la normatividad de los escenarios reales.

SERVICIO SOCIAL

Es un requisito fundamental donde los estudiantes contribuyen a la comunidad aplicando sus competencias, esta actividad fomenta la responsabilidad social y facilita la integración en el mercado laboral.

QUINTO SEMESTRE	
MÓDULO IV	**SUBMODULO EXPLICA LOS SABERES DE UN PROCESO PRODUCTIVO**
COMPETENCIAS LABORALES	Construir a partir de la identificación, selección, análisis y fundamentación, el proceso productivo seleccionado, considerando el perfil profesional y los conocimientos teórico-prácticos adquiridos en las Actividades Logradas de las Competencias Laborales Extendidas (ALCLE).
COMPONENTES DE LAS COMPETENCIAS	• Identificar y selecciona un proceso productivo acorde a la carrera cursada, que pueda intervenir como prestador de servicio social. • Analizar el proceso productivo, para la aplicación y desarrollo de Competencias Laborales Básica Extendidas, para la elaboración del Plan de Trabajo del Servicio Social. • Fundamentar el proceso productivo, considerando el perfil profesional y los conocimientos teórico-prácticos de la carrera técnica cursada, para justificar el Plan de Trabajo de Servicio Social. • Explica el proceso productivo elaborado, que integre las Competencias Laborales Básica Extendidas, para demostrar las habilidades adquiridas en el proceso.

COMPETENCIAS CONCAEM	• Actualización permanente • Administración de Proyectos • Análisis de Problemas y Toma de decisiones • Apertura al cambio • Aprovechamiento de TIC en el trabajo • Comunicación Integral Asertiva • Creatividad e innovación • Enfoque a la mejora continua • Enfoque y Orientación al Cliente • Ética en el Trabajo • Gestión de Equipos • Habilidades Interpersonales • Liderazgo • Motivación • Negociación y Manejo de Conflictos • Orientación a resultados • Planeación y organización del Trabajo • Responsabilidad • Trabajo a distancia • Trabajo en equipo
PERIODO DE EJECUCIÓN	Agosto- Febrero a cubrir 480 hrs.
VALOR DE LA ACTIVIDAD	50% para el tercer parcial durante la tercera evaluación.

DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES	
ESTUDIANTE	• Identifica el escenario real acorde a sus necesidades y al perfil de la carrera cursada. • Requisita la documentación solicitada para realizar sus prácticas. • Solicita la carta de presentación a vinculación. • Entrega la carta de presentación al escenario real, para su autorización que posteriormente deberá entregar a vinculación. • Solicita la carta de aceptación al escenario real y entrega a vinculación. • Elabora y entrega el informe al termino de las practicas, firmado y sellado, al docente encargado del submódulo y al vinculador. • Solicita la constancia de termino al escenario real y posteriormente entregarla a vinculación.
DOCENTE DEL SUBMÓDULO	• Incorpora en su planeación del Servicio Social de Competencias, para su monitoreo y evaluación. • Lleva a cabo el diagnóstico respecto a las actividades realizadas en el escenario real y desarrollo de competencias propias del Módulo. • Ubica a los estudiantes, en los escenarios reales disponibles para llevar a cabo el Servicio Social. • Guía la elaboración del proyecto de la actividad laboral asignada, que deberá realizar el Estudiante en el escenario real. • Establece las acciones para conocer el desempeño de los Estudiantes en el escenario real, para retroalimentar la práctica. • Fortalecer el desarrollo de las Competencias Profesionales mediante una guía de trabajo e instrumentos de evaluación para los escenarios reales, en colaboración con los docentes del campo profesional. • Orienta al Estudiante en el avance correspondiente al Proyecto de Titulación. • Supervisa el desarrollo del Servicio Social. • Informa a la Subdirección Escolar, los resultados obtenidos, en el desarrollo de las actividades del Servicio Social. • Reporta a las áreas de Vinculación y Orientación Educativa, las problemáticas detectadas en los escenarios reales, relacionadas con el desempeño general de los Estudiantes. • Considera dentro de su escala de evaluación, el porcentaje correspondiente al Servicio Social (un máximo del 50% de la evaluación en el 3er. Registro). • Verifica que el Estudiante integre al Portafolio de Evidencias, los productos logrados en el Módulo IV. • Recaba las Constancias de Competencias Laborales, correspondientes al Servicio Social, emitidas por los escenarios reales, para ser entregadas al Área de Vinculación y se integren al expediente personal del estudiante. • Reporta a la Subdirección Escolar el informe específico e interpretado, de las competencias logradas y no logradas de los estudiantes a su responsabilidad.

VINCULADOR (A)	• Participa en las reuniones del Cuerpo Colegiado, para la planeación, desarrollo y evaluación del Servicio Social, considerando los tres enfoques establecidos y proporcionando la información necesaria. • Elabora y mantiene actualizado el directorio de las unidades económicas, públicas y privadas, principalmente de aquellas que son óptimas, para el alcance de las Competencias Profesionales. • Proporciona a los Docentes del Campo Profesional, el directorio de los escenarios reales disponibles para aquellos Estudiantes que justifiquen la necesidad de cambio. • Imparte a los estudiantes, el curso de inducción, referente al Servicio Social y los tres enfoques que lo integran, para el desarrollo respectivo y cumplimiento satisfactorio. • Establece comunicación permanente con los responsables de los escenarios reales, para el desarrollo y seguimiento del Servicio Social, considerando el enfoque práctico; así como, con la Dependencia Estatal respectiva, para dar cumplimiento al enfoque administrativo. • Elabora la documentación requerida, para la colaboración, entre el plantel educativo y los escenarios reales, considerando las condiciones institucionales y empresariales correspondientes. • Participa en la reunión con Padres de Familia, para informar la continuidad a la Trayectoria Académico Laboral, enfatizando el desarrollo del Servicio Social. • Participa en coordinación con la Subdirección Escolar, Orientación Educativa y Docentes del Campo Profesional, en la revisión de continuidad o cambio de los escenarios reales, con la finalidad de llevar a cabo el desarrollo del enfoque práctico del Servicio Social. • Proporciona los formatos necesarios para la inserción del Estudiante en el escenario real, atendiendo lo correspondiente al enfoque administrativo. • Recopila las cédulas de visita y seguimiento; así como, los informes del Servicio Social, que emitan los Docentes al finalizar el periodo establecido, tanto para el enfoque teórico, como para el práctico. • Actualiza el expediente personal de los Estudiantes, con la documentación correspondiente al Servicio Social, de acuerdo con la normatividad vigente: ✓ Copia de la cartilla de salud o documento similar, emitido por la institución de Seguridad Social a la que pertenece el Estudiante. ✓ Carta responsiva del Padre o Tutor, realizada de forma manuscrita, donde se especifique que el Servicio Social, forma parte de la Trayectoria Académico Laboral y es requisito indispensable para obtener el Título de Técnico. ✓ Carta de presentación por parte de la Institución Educativa, para realizar el enfoque práctico del Servicio Social. ✓ Carta de aceptación por parte del escenario real. - Instrumentos y evidencias de evaluación del desempeño del Estudiante, así como el seguimiento de visitas al escenario real. ✓ Cuarta Constancia de Competencia Laboral, expedida por el escenario real, considerando que la tercera, ya está incluida. • Supervisa de manera presencial, la realización, el desarrollo del enfoque práctico del Servicio Social. • Informa al escenario real, de las inasistencias justificadas de los Estudiantes, durante el desarrollo del enfoque práctico del Servicio Social.

SUBDIRECTOR(A) ESCOLAR	• Capacita a los docentes que se incorporan al plantel educativo, en lo referente a la Trayectoria Académico Laboral. • Incorpora a la planeación institucional del plantel, la organización, desarrollo, evaluación y acreditación de Servicio Social. • Coordina el trabajo colegiado con Docentes del Campo Profesional y Campos Disciplinares, Orientadores Educativos y Área de Vinculación, para programar, dar seguimiento, evaluar y acreditar el periodo del Servicio Social. • Revisa y autoriza el Plan de Trabajo colegiado, a desarrollar del Servicio Social, elaborado por los Docentes del Campo Profesional, cuidando que cumplan con los requisitos para su desarrollo. • Diseña los horarios de clase, considerando los tiempos necesarios para el cumplimiento y supervisión del Servicio Social, en apego a las actividades logradas de las competencias laborales extendidas (ALCLE). • Revisa los acuerdos de colaboración para el cumplimiento de las Competencias Profesionales. • Coordina a los Docentes del Campo Profesional, para la aplicación de los porcentajes de evaluación correspondientes a las prácticas realizadas en el tercer semestre. • Realiza el seguimiento de evaluación y acreditación del Servicio Social, para conocer el impacto de éstas en la adquisición de las Competencias Profesionales, con la finalidad de retroalimentar el desarrollo. • Valida las cédulas de visita, verificando el porcentaje del cumplimiento de los objetivos establecidos en el plan de trabajo. • Participa en visitas de monitoreo en la realización del Servicio Social.

DIRECTOR(A) ESCOLAR	• Considera dentro del plan institucional, el proceso de gestión, registro, ejecución y evaluación del programa de Servicio Social. • Convoca a reuniones de trabajo colegiado, para estructurar el proyecto específico del Servicio Social. • Autoriza la reunión con Padres de Familia, para informar la continuidad de los Programas Complementarios a la Formación Tecnológica, especificando que, en el 5º semestre, se deberá realizar el Servicio Social. • Firma la documentación requerida para el registro, desarrollo, término y liberación del Servicio Social. • Facilita las acciones de gestión. • Supervisa el cumplimiento de los documentos de colaboración, establecidos previamente, entre los escenarios reales y el plantel educativo. • Analiza y sanciona el incumplimiento que presenten los involucrados, durante el desarrollo del proceso. • Participa en visitas de monitoreo, supervisando el desarrollo del enfoque práctico del Servicio Social. • Autoriza cambios de escenarios reales por no cumplimiento de estándares, riesgos a la integridad física y/o moral de los estudiantes u otra situación, debidamente justificada.
PERSONAL DE APOYO	
ORIENTADOR (A)	• Participa en las reuniones del grupo colegiado para la planeación, desarrollo y evaluación de las Prácticas de Ejecución de Competencias, proporcionando la información solicitada para las mismas. • Proporciona la información necesaria de estudiantes que presentan situaciones específicas en el desarrollo de las prácticas de ejecución. • Promueve en los Estudiantes el código de valores establecido por el escenario real y realiza el seguimiento en cuanto a su cumplimiento. • Cita a los Padres de Familia y participa en la reunión para informarles lo referente a las Prácticas de Ejecución de Competencias. • Participa, en coordinación con la Subdirección Escolar, Vinculación y Docentes del Campo Profesional, en la revisión de continuidad o cambio de los escenarios reales para llevar a cabo las prácticas correspondientes. • Solicita la renovación de la carta responsiva del Padre o Tutor, debiendo ser realizada de forma manuscrita, donde se especifique que el Servicio Social, forma parte de la Trayectoria Académico Laboral y es requisito indispensable para obtener el Título de Técnico. siendo entregada al Área de Vinculación. • Verifica que los Estudiantes tengan vigente el servicio médico y seguro contra accidentes. • Fortalece la presentación personal y comportamiento del Estudiante de acuerdo con la normatividad de los escenarios reales.

ESTADÍA

Son periodos de formación en instituciones donde los estudiantes participan en proyectos específicos, estas experiencias permiten a los estudiantes familiarizarse con el funcionamiento de diferentes organizaciones y aplicar competencias.

SEXTO SEMESTRE	
MÓDULO V	**SUBMÓDULO I REALIZA LA ESTADÍA**
COMPETENCIAS LABORALES	Demostrar las competencias laborales básicas extendidas adquiridas, acordes al perfil de egreso fortaleciendo las habilidades para la vida.
COMPONENTES DE LAS COMPETENCIAS	● Analizar las Competencias Laborales Básicas Extendidas, para crear productos o bienes con la adaptación del medio o trasformación de recursos materiales, para alcanzar un objetivo o tarea a realizar. ● Desarrollar los conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores necesarios que le permita tomar decisiones en la estadía. ● Fundamentar, planear y evaluar el desarrollo de técnicas o procesos en la estadía, de manera responsable y autónoma. ● Programar y coordinar actividades en equipos de trabajo o de manera individual para la excelencia e innovación de las técnicas correspondientes al perfil de egreso. ● Establecer de acuerdo con las experiencias adquiridas en la Estadía la estructura teórico-metodológica de las modalidades de titulación. ● Integrar información relevante para la conformación de la carpeta de evidencias.

COMPETENCIAS CONCAEM	● Actualización permanente ● Administración de Proyectos ● Análisis de Problemas y Toma de decisiones ● Apertura al cambio ● Aprovechamiento de TIC en el trabajo ● Comunicación Integral Asertiva ● Creatividad e innovación ● Enfoque a la mejora continua ● Enfoque y Orientación al Cliente ● Ética en el Trabajo ● Gestión de Equipos ● Habilidades Interpersonales ● Liderazgo ● Motivación ● Negociación y Manejo de Conflictos ● Orientación a resultados ● Planeación y organización del Trabajo ● Responsabilidad ● Trabajo a distancia ● Trabajo en equipo
PERIODO DE EJECUCIÓN	Marzo-Junio a cumplir 180 hrs.
VALOR DE LA ACTIVIDAD	50% para el tercer parcial durante la tercera evaluación.

DESCRIPCIÓN DE FUNCIONES	
ESTUDIANTE	● Identifica el escenario real acorde a sus necesidades y al perfil de la carrera cursada ● Requisita la documentación solicitada para realizar las estadías. ● Solicita la carta de presentación a vinculación. ● Entrega la carta de presentación al escenario real, para su autorización que posteriormente deberá entregar a vinculación. ● Solicita la carta de aceptación al escenario real y entrega a vinculación. ● Elabora y entrega el informe al termino de las estadías, firmado y sellado, al docente encargado del submódulo y al vinculador. ● Solicita la constancia de termino al escenario real y posteriormente entregarla a vinculación.
DOCENTE DEL SUBMÓDULO	● Incorpora en su planeación de la Estadía, para su monitoreo y evaluación. ● Lleva a cabo el diagnóstico respecto a las actividades realizadas en el escenario real y desarrollo de competencias propias del Módulo. ● Ubica a los estudiantes, en los escenarios reales disponibles para llevar a cabo la Estadía. ● Guía la elaboración del proyecto de la actividad laboral asignada, que deberá realizar el Estudiante en el escenario real. ● Establece las acciones para conocer el desempeño de los Estudiantes en el escenario real, para retroalimentar la práctica. ● Fortalecer el desarrollo de las Competencias Profesionales mediante una guía de trabajo e instrumentos de evaluación para los escenarios reales, en colaboración con los docentes del campo profesional. ● Orienta al Estudiante en el avance correspondiente al Proyecto de Titulación. ● Supervisa el desarrollo de la Estadía. ● Informa a la Subdirección Escolar, los resultados obtenidos, en el desarrollo de las actividades de la Estadía. ● Reporta a las áreas de Vinculación y Orientación Educativa, las problemáticas detectadas en los escenarios reales, relacionadas con el desempeño general de los Estudiantes. ● Considera dentro de su escala de evaluación, el porcentaje correspondiente a la Estadía (un máximo del 50% de la evaluación en el 3er. Registro). ● Verifica que el Estudiante integre al Portafolio de Evidencias, los productos logrados en el Módulo V. ● Recaba las Constancias de Competencias Laborales, correspondientes a la Estadía, emitidas por los escenarios reales, para ser entregadas al Área de Vinculación y se integren al expediente personal del estudiante. ● Reporta a la Subdirección Escolar el informe específico e interpretado, de las competencias logradas y no logradas de los estudiantes a su responsabilidad.

VINCULADOR (A)	● Participa en las reuniones del Cuerpo Colegiado, para la planeación, desarrollo y evaluación de la Estadía. ● Elabora y mantiene actualizado el directorio de las unidades económicas, públicas y privadas, principalmente de aquellas que son óptimas, para el alcance de las Competencias Profesionales. ● Proporciona a los Docentes del Campo Profesional, el directorio de los escenarios reales disponibles para aquellos Estudiantes que justifiquen la necesidad de cambio. ● Imparte a los estudiantes, el curso de inducción, referente a la Estadía. ● Establece comunicación permanente con los responsables de los escenarios reales, para el desarrollo y seguimiento de la Estadía. ● Elabora la documentación requerida, para la colaboración, entre el plantel educativo y los escenarios reales, considerando las condiciones institucionales y empresariales correspondientes. ● Participa en la reunión con Padres de Familia, para informar la continuidad a la Trayectoria Académico Laboral, enfatizando el desarrollo de la Estadía. ● Participa en coordinación con la Subdirección Escolar, Orientación Educativa y Docentes del Campo Profesional, en la revisión de continuidad o cambio de los escenarios reales, con la finalidad de llevar a cabo el desarrollo del enfoque práctico de la Estadía. ● Proporciona los formatos necesarios para la inserción del Estudiante en el escenario real, atendiendo lo correspondiente al enfoque administrativo. ● Recopila las cédulas de visita y seguimiento; así como, los informes de la Estadía, que emitan los Docentes al finalizar el periodo establecido, tanto para el enfoque teórico, como para el práctico. ● Actualiza el expediente personal de los Estudiantes, con la documentación correspondiente a la Estadía, de acuerdo con la normatividad vigente: ✓ Copia de la cartilla de salud o documento similar, emitido por la institución de Seguridad Social a la que pertenece el Estudiante. ✓ Carta responsiva del Padre o Tutor, realizada de forma manuscrita, donde se especifique que la Estadía, forma parte de la Trayectoria Académico Laboral y es requisito indispensable para obtener el Título de Técnico. ✓ Carta de presentación por parte de la Institución Educativa, para realizar el enfoque práctico de la Estadía. ✓ Carta de aceptación por parte del escenario real. ✓ Instrumentos y evidencias de evaluación del desempeño del Estudiante, así como el seguimiento de visitas al escenario real. ✓ Constancia de Competencia Laboral, expedida por el escenario real. • Supervisa de manera presencial, la realización, el desarrollo del enfoque práctico de la Estadía. • Informa al escenario real, de las inasistencias justificadas de los Estudiantes a la Estadía.

SUBDIRECTOR (A) ESCOLAR	• Capacita a los docentes que se incorporan al plantel educativo, en lo referente a la Trayectoria Académico Laboral. • Incorpora a la planeación institucional del plantel, la organización, desarrollo, evaluación y acreditación de la Estadía. • Coordina el trabajo colegiado con Docentes del Campo Profesional y Campos Disciplinares, Orientadores Educativos y Área de Vinculación, para programar, dar seguimiento, evaluar y acreditar el periodo de la Estadía. • Revisa y autoriza el Plan de Trabajo colegiado, a desarrollar de la Estadía, elaborado por los Docentes del Campo Profesional, cuidando que cumplan con los requisitos para su desarrollo. • Diseña los horarios de clase, considerando los tiempos necesarios para el cumplimiento y supervisión de la Estadía, en apego a las actividades logradas de las competencias laborales extendidas (ALCLE). • Revisa los acuerdos de colaboración para el cumplimiento de las Competencias Profesionales. • Coordina a los Docentes del Campo Profesional, para la aplicación de los porcentajes de evaluación correspondientes a las prácticas realizadas en el tercer semestre. • Realiza el seguimiento de evaluación y acreditación de la Estadía, para conocer el impacto de éstas en la adquisición de las Competencias Profesionales, con la finalidad de retroalimentar el desarrollo. • Valida las cédulas de visita, verificando el porcentaje del cumplimiento de los objetivos establecidos en el plan de trabajo. • Participa en visitas de monitoreo en la realización de la Estadía.
DIRECTOR (A) ESCOLAR	• Considera dentro del plan institucional, el proceso de gestión, registro, ejecución y evaluación del programa de la Estadía. • Convoca a reuniones de trabajo colegiado, para estructurar el proyecto específico de la Estadía. • Autoriza la reunión con Padres de Familia, para informar la continuidad de los Programas Complementarios a la Formación Tecnológica, especificando que, en el 6º semestre, se deberá realizar de la Estadía. • Firma la documentación requerida para el registro, desarrollo, término y liberación de la Estadía. • Facilita las acciones de gestión. • Supervisa el cumplimiento de los documentos de colaboración, establecidos previamente, entre los escenarios reales y el plantel educativo. • Analiza y sanciona el incumplimiento que presenten los involucrados, durante el desarrollo del proceso. • Participa en visitas de monitoreo, supervisando el desarrollo del enfoque práctico de la Estadía. • Autoriza cambios de escenarios reales por no cumplimiento de estándares, riesgos a la integridad física y/o moral de los estudiantes u otra situación, debidamente justificada.

PERSONAL DE APOYO	
ORIENTADOR (A)	• Participa en las reuniones del grupo colegiado para la planeación, desarrollo y evaluación de la Estadía, proporcionando la información solicitada para las mismas. • Proporciona la información necesaria de estudiantes que presentan situaciones específicas en el desarrollo de la Estadía. • Promueve en los Estudiantes el código de valores establecido por el escenario real y realiza el seguimiento en cuanto a su cumplimiento. • Cita a los Padres de Familia y participa en la reunión para informarles lo referente a la Estadía. • Participa, en coordinación con la Subdirección Escolar, Vinculación y Docentes del Campo Profesional, en la revisión de continuidad o cambio de los escenarios reales para llevar a cabo la Estadía. • Solicita la renovación de la carta responsiva del Padre o Tutor, debiendo ser realizada de forma manuscrita, donde se especifique que la Estadía, forma parte de la Trayectoria Académico Laboral y es requisito indispensable para obtener el Título de Técnico. siendo entregada al Área de Vinculación. • Verifica que los Estudiantes tengan vigente el servicio médico y seguro contra accidentes. • Fortalece la presentación personal y comportamiento del Estudiante de acuerdo con la normatividad de los escenarios reales.

8. Referencias

8.Referencias

Gobierno de México (2024, 08 de febrero) Propuesta del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/propuestaMCCEMS

INEGI (2023) Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte, México SCIAN 2023. [PDF]. https://www.inegi.org.mx/contenidos/app/scian/tablaxvi.pdf

INEGI (2019) Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones, 2019 SINCO. [PDF]. https://www.snieg.mx/Documentos/Normatividad/Vigente/SINCO_2019.pdf

Ley General de Educación, [L.G.E.], Reformada Diario Oficial de la Federación [D.O.F.], 07 de junio de 2024, (México). https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGE.pdf

Poder Ejecutivo del Estado de México (2003) Reglamento del Servicio Social (Reformado el 05 de octubre de 2009). [PDF]. https://legislacion.edomex.gob.mx/sites/legislacion.edomex.gob.mx/files/files/pdf/rgl/vig/rglvig116.pdf

Poder Ejecutivo del Estado de México (2009) Acuerdo por el que se expiden los lineamientos para la aplicación del modelo educativo de trasformación académica de Bachillerato General y Tecnológico (Cap. IV) del servicio social, prácticas profesionales y titulación del Bachillerato Tecnológico. https://legislacion.edomex.gob.mx/sites/legislacion.edomex.gob.mx/files/files/pdf/gct/2009/may133.PDF

SEP (2021, diciembre) Perfiles profesionales, criterios e indicadores para docentes, técnicos docentes y personal con funciones de dirección y de supervisión de Media Superior. [PDF]. http://public-file-system.usicamm.gob.mx/2022-2023/compilacion/EMS/Marco_EMS.pdf

SEP. (2023). Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Secretaría de Educación Pública. https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/propuestaMCCEMS

8.Referencias

Las múltiples técnicas de ilustración: Un análisis exhaustivo

Curso online - Lenguaje visual con técnicas de ilustración analógicas y digitales (Lucy Sherston) | Domestika

Técnicas secas de ilustración: desde el carboncillo a los pasteles

Guía definitiva de estilos de ilustración (con imágenes)

Vectorización de Imágenes Online: Guía Gratis Paso a Paso

Cómo vectorizar una imagen paso a paso | ESDESIGN

Animación tradicional AcademiaLab

Animación Digital vs. Animación Tradicional: características y diferencias | UDIT Universidad

principios_de_la_animacion.pdf

Acha J. (2007). *Expresión y apreciación artísticas*: artes plásticas (7a Ed).México. Editorial Trillas

Wong W. (2006*). Principios del diseño en color.* (2da Ed.) España. Editorial Gustavo Gili.

Fiona W. Y Howard A. (2001). *200 ideas para pintar y dibujar.* (Ira Ed.) London. Usborne Publishing

Maia B. (2011). *Diseño gráfico con 1 y 2 colores: ideas para el uso de los colores PANTONE*. (1ra Ed.) España. Mao Mao Publications

Eva Heller. (2008). *Psicología del color*. Barcelona España: Gustavo Gili, SL..

Georgina Ortiz Hernández. (2004). *El Significado de los colores. Mexico,* D.F.: Trillas. x Carlos Javier Taranilla. (2014). Breve Historia del Arte. Barcelona España: Nowtilus.

Jesse Bryant Wilder. (2007). *Historia del arte para dummies*. Barcelona, españa: Grupo Planeta.

García, F. J. (2009). *Diseño web y usabilidad*. Ediciones Aníbal.

Mulet, R., & Sans-Fuentes, G. (2021). *Introducción al diseño digital*. Editorial UOC.

Nájera, J. (2018). *Diseño web centrado en el usuario*. Grupo Anaya.

Niño, J. F. (2015). *El diseño digital: de la impresión al diseño interactivo*. Editorial Océano.

Tovar, A., & Tejada, M. (2017). *Diseño UX: una guía para profesionales y entusiastas del diseño*. Ediciones U-TAD.

8.Referencias

Adobe. (n.d.). *Guía de diseño centrado en el usuario.* Adobe Creative. https://www.adobe.com/la/creative/design-center/user-centered-design.html

Nielsen Norman Group. (2023). *Heurísticas de usabilidad*: *10 principios*. https://www.nngroup.com/es/articles/heuristicas-de-usabilidad/

Smashing Magazine. (2023). *Diseño web responsivo: una guía completa*. https://www.smashingmagazine.com/2011/01/guidelines-for-responsive-web-design/

UX Collective. (2023). *Qué es el diseño UX y por qué es importante*. https://uxdesign.cc/que-es-el-diseño-ux-9d7c4b5a4a8c

A List Apart. (2022). *Diseño inclusivo: cómo hacer que tu diseño sea accesible para todos*. https://alistapart.com/article/diseño-inclusivo/

Conceptos de fotografía digital

María Estela Raffino 2019

https://es.scribd.com/document/464840241/3-Concepto-de-Fotografia-Digital-pdf

Curso integral de fotografía digital

Ernesto Martínez 2019

https://es.scribd.com/document/652363274/Curso-Integral-de-Fotografia-Digital

Diseño audiovisual

Rafael Ráfols, Antoni Colomer, 2010 (15ª tirada)

128 páginas, Editorial GG.

Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales.

Cath Caldwell,Yolanda Zappaterra, 2014 (2ª edición, 5ª tirada)

240 páginas, Editorial GG.

El diseño como storytelling

Ellen Lupton, 2019 (2ª tirada)

160 páginas, Editorial GG.

Guía de estilo web. Principios básicos de diseño para crear sitios web

Patrick J. Lynch, Sara Horton, 2004

226 páginas Editorial GG