

COMITÉ INTERINSTITUCIONAL DE LA FORMACIÓN LABORAL TÉCNICA

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA CARRERA TÉCNICA

DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

Carrera común

Acuerdos

09/08/23

09/05/24





DIRECTORIO

Mario Martín Delgado Carrillo
Secretario de Educación Pública

Tania Hogla Rodríguez Mora
Subsecretaria de Educación Media Superior

Virginia Lorenzo Holm
Coordinadora Sectorial de Fortalecimiento Académico

Rolando de Jesús López Saldaña
Director General de Educación Tecnológica Industrial y de Servicios

Mario Hernández González
Director General de Educación Tecnológica Agropecuaria y Ciencias del Mar

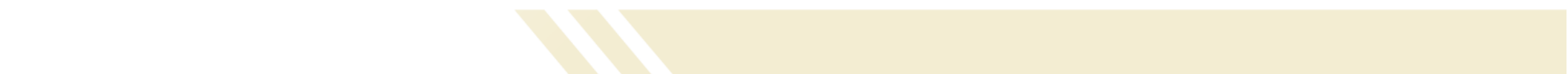
Fernando Magro Soto Otero
Director General del Bachillerato Tecnológico de Educación y Promoción Deportiva

Rodrigo Rojas Navarrete
Director General del Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica

Iván Flores Benítez
Coordinador de ODES de los CECyTEs

Judith Cuéllar Esparza
Directora General del Centro de Enseñanza Técnica Industrial

José Gonzalo Espina Miranda
Director General de Centros de Formación para el Trabajo



PARTICIPANTES EN EL REDISEÑO DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

DIRECCIÓN ESTRATÉGICA DEL CURRÍCULUM LABORAL

Delia Carmina Tovar Vázquez / Directora de Innovación Educativa y Desarrollo Curricular / COSFAC

RESPONSABLES DEL CURRÍCULUM LABORAL EN LOS SUBSISTEMAS

Miguel Ángel Mendoza Castro / DGETI

Rosa María Mendoza Cervantes / DGETAyCM

Andrea Archundia Rodríguez / DGETAyCM

Gabriela Altamirano Patiño / CECyTE

Benito Felipe Ceballos Medina /CECyTE

ASESORÍA TÉCNICO-PEDAGÓGICA

Ivonne Alejandra González Cuevas / COSFAC

Esther Concepción Valencia Ramírez / COSFAC

Xóchitl Torres Flores / CECyTE

PARTICIPANTES DEL COMITÉ INTERINSTITUCIONAL DE LA FORMACIÓN LABORAL TÉCNICA EN LA CARRERA DE TÉCNICO EN DISEÑO GRÁFICO DIGITAL

María Eugenia Fuentes Zavala / DGETI

Raúl Ruiz Estrada / DGETI

Ernesto David Esqueda Medina / DGETI

Rosa Irene Delfín Cruz / CECyTE

José Antonio Cortez Avitia / CECyTE

Manuel Delgado Delgado / CECyTE

Yaneth Ortiz Lara / CECyTE

Yissell Berenice Dueñas Aguirre / CECyTE

Norma Lilia Gracia Ojeda / CECyTE

Ma. Asunción Santana Rojas/ CECyTE

Miguel Gilberto Pérez León / CECyTE


Jocabeth Rodríguez Rodríguez / CECyTE

Arturo Vázquez Rodríguez / CECyTE

Erandi Violeta Laguna García / DGCF

DISEÑO GRÁFICO

Patricia Flores Espinoza / COSFAC




SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
Julio, 2025.
CLAVE 3021500006-25

PARTICIPACIÓN DEL SECTOR PRODUCTIVO EN LA ACTUALIZACIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

ENTREVISTAS

Claudia Esquivel / AD Comunicaciones
Cynthia Cervera Velderrain / CASA Digital Estudio
Erika Sosa Acevedo/ Editora gráfica
Eugenio Vargas Herrera / 4M
Francisco Javier Gallardo Hernandez / Editorial Vortex
José Omar Salazar Rodríguez / Reconocimientos y Trofeos de Chihuahua
Karla Nieves Uribe / Cooperación Técnica Alemana GIZ
Karla Nieves Uribe / Cooperación Técnica Alemana GIZ
Miriam Chavero Cruz / DOPIC FA STUDIO
Roberto Carlos Jiménez / GLOBAL GRAFIX, S.A. DE C.V.
Sergio Pérez / SGSCO
Yair González / TECHNOBYTE



ÍNDICE

Presentación	5
1. Descripción general de la carrera	6
1.1 Estructura curricular de la opción del bachillerato tecnológico con carrera técnica	7
1.2 Justificación de la carrera	10
1.3 Perfil de egreso	12
1.4 Mapa de competencias laborales de la carrera de Técnico en Diseño gráfico digital	13
1.5 Cambios principales en los programas de estudio	14
2. Módulos que integran la carrera	16
Módulo I Dibuja objetos gráficos para de comunicación visual	17
Módulo II Produce gráficos y animaciones para proyectos de comunicación visual	39
Módulo III Produce diagramación editorial para proyectos audiovisuales	75
Módulo IV Desarrolla contenidos para medios digitales	101
Módulo V Diseña imagen corporativa, la etiqueta y empaque de productos	116
3. Recursos didácticos de la carrera	137
4. Consideraciones para desarrollar los módulos en la formación laboral	141
Lineamientos metodológicos para la elaboración de estrategias didácticas de los submódulos	142
Estrategia didáctica sugerida	146
Anexo	150
Habilidades para la Vida y el Trabajo	150
Habilidades para el Desarrollo Sostenible	154

PRESENTACIÓN

La Educación Media Superior busca dotar a los adolescentes, jóvenes y personas adultas de una educación integral, humanista, científica y cívica, coloca al centro de la acción pública el máximo logro de aprendizaje de las y los estudiantes mediante el desarrollo de diversos aprendizajes para una formación académica, cultural, socioemocional y en su caso, laboral y profesional.

Por otra parte, la formación del currículum laboral del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS), tiene como objetivo desarrollar competencias laborales básicas y extendidas, para el desempeño de las personas en su vida cotidiana, en el sector social y productivo; se cursa a partir del segundo semestre del bachillerato con carrera técnica, en apego al Acuerdo número 09/08/23 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior y su modificatorio el Acuerdo número 09/05/24. Esta formación permite a las y los egresados continuar con la trayectoria académica a nivel superior o bien, incorporarse al sector productivo a nivel nacional e internacional.

En consecuencia, la actualización de los planes y programas de estudio de carreras técnicas autorizadas para ser impartidas bajo la modalidad educativa escolarizada, opción presencial, tienen como eje principal la formación centrada en el estudiante y el enfoque en competencias, poniendo énfasis en las habilidades para la vida, y el desarrollo sostenible como elementos curriculares transversales. Además, responden a las necesidades de los diversos sectores estratégicos, al desarrollo e innovación tecnológica y de la ciencia, a las nuevas formas de trabajo y a las realidades del país, lo cual conlleva la reinversión de la oferta formativa y la innovación en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, así como de los diseños curriculares.

Las competencias laborales de los módulos que integran estos programas de estudio están alineadas con los sitios de inserción laboral del Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN-2023) y las ocupaciones del Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones (SINCO-2019), las cuales son el referente para sugerir los espacios laborales en donde el egresado demostrará sus competencias.

Conforme a lo anterior, el perfil de egreso de la formación laboral se construye a partir de las competencias laborales básicas, competencias laborales extendidas, Habilidades para la Vida y el Trabajo (HVyT) y las Habilidades para el Desarrollo Sostenible (HDS), que se articulan con los aprendizajes de trayectoria del Currículum Fundamental y el Currículum Ampliado, las cuales favorecen la formación integral de las y los estudiantes, la continuidad de la trayectoria educativa al nivel superior y la inserción al sector productivo con mayores oportunidades de empleabilidad, para participar como agentes de transformación social del país, hacia un desarrollo más equitativo, sustentable y competitivo, desde el enfoque humanista de la Nueva Escuela Mexicana (NEM).

1

Descripción general de la carrera

1.1. Estructura curricular del bachillerato tecnológico

Subsecretaría de Educación Media Superior
Marco Curricular Común de la Educación Media Superior
Estructura curricular del plan de estudios de la DGETAyCM, DGETI y CECyTES¹
 Bachillerato con carrera técnica
 Educación presencial de la modalidad escolarizada y Educación dual de la modalidad mixta
 Junio de 2024

Recursos, áreas o competencias laborales	1.º Semestre			2.º Semestre			3.º Semestre			4.º Semestre			5.º Semestre			6.º Semestre		
	H UAC	C		H UAC	C		H UAC	C		H UAC	C		H UAC	C		H UAC	C	
Lengua y comunicación	Lengua y comunicación I	3/60	6	Lengua y comunicación II	3/60	6	Lengua y comunicación III	3/60	6									
	Inglés I	3/60	6	Inglés II	3/60	6	Inglés III	3/60	6	Inglés IV	3/60	6	Inglés V	5/100	10			
Pensamiento matemático	Pensamiento matemático I	4/80	8	Pensamiento matemático II	4/80	8	Pensamiento matemático III	4/80	8	Temas selectos de matemáticas I	4/80	8	Temas selectos de matemáticas II	5/100	10	Temas selectos de matemáticas III	5/100	10
Conciencia histórica									Conciencia histórica I. Perspectivas del México antiguo en los contextos globales	3/60	6	Conciencia histórica II. México durante el expansionismo capitalista	3/60	6	Conciencia histórica III. La realidad actual en perspectiva histórica	3/60	6	
Cultura digital	Cultura digital I	3/60	6	Cultura digital II	2/40	4												
Ciencias naturales, experimentales y tecnología	La materia y sus interacciones	4/80	8	Conservación de la energía y sus interacciones con la materia	4/80	8	Ecosistemas: interacciones, energía y dinámica	4/80	8	Reacciones químicas: conservación de la materia en la formación de nuevas sustancias	4/80	8	La energía en los procesos de la vida diaria	4/80	8	Organismos: estructuras y procesos. Herencia y evolución biológica	4/80	8
Humanidades	Humanidades I	4/80	8				Humanidades II	4/80	8						Humanidades III	5/100	10	
Ciencias sociales	Ciencias sociales I	2/40	4	Ciencias sociales II	2/40	4						Ciencias sociales III	2/40	4				
Recurso o área a elegir												UAC fundamental extendida a elegir ² (Catálogo: 1-15) ³	3/60	6	UAC fundamental extendida a elegir ² (Catálogo: 1-15) ³	3/60	6	
Competencias laborales básicas y extendidas				Módulo I	17/ 340	34	Módulo II	17/ 340	34	Módulo III	17/ 340	34	Módulo IV	12/ 240	24	Módulo V	12/ 240	24
Recursos y ámbitos de formación socioemocional ⁴	Formación socioemocional I		--	Formación socioemocional II		--	Formación socioemocional III		--	Formación socioemocional IV		--	Formación socioemocional V		--	Formación socioemocional VI		--
Total	7 UAC y 1 UA	460	46	7 UAC y 1 UA	700	70	6 UAC y 1 UA	700	70	6 UAC y 1 UA	660	66	6 UAC y 1 UA	640	64	6 UAC y 1 UA	640	64

UA= Unidad de Aprendizaje; UAC= Unidad de Aprendizaje Curricular; y C= Créditos.

H UAC. Indican las horas de mediación docente a la semana y las horas totales de la UAC en el semestre, por ejemplo 3/60. Para ver las horas de estudio independiente, consultar la siguiente página.

1. La estructura curricular se integra por los componentes de formación que se señalan en la segunda página.

2. Las asignaturas de la formación fundamental extendida no tienen requisitos de asignaturas o módulos previos, ni son un requisito para los módulos o las carreras del componente de formación laboral. El estudiante deberá acreditar dos asignaturas del área fundamental extendida que elija, o incluso de áreas diferentes.

3. Otras, de acuerdo con la identidad del servicio y opción educativa, por lo anterior, el número de opciones en el catálogo de optativas puede variar.

4. Las UA de la formación socioemocional no tienen requisitos de UAC o UA previas, en virtud de la flexibilidad, transversalidad y naturaleza de este currículum y debido a que no existe una seriación entre ellas. Se enumeran para hacer referencia únicamente al semestre en el que se ubican.

5. En la Educación dual, las UAC del tercer a sexto semestre del componente de formación fundamental, componente fundamental extendido y componente ampliado se cursan de manera mensual, es decir, en 4 semanas.

6. En la Educación dual, el componente de formación laboral conserva las 16 semanas del semestre, con el propósito de lograr la formación en el sector productivo y acreditar la UAC que corresponda.

7. Las horas y los créditos se asignan de conformidad con el Acuerdo número 01/02/24 por el que se emiten los Lineamientos Generales del Marco Nacional de Cualificaciones y el Sistema Nacional de Asignación, Acumulación y Transferencia de Créditos Académicos (MNC-SNAATCA) 2024.

Subsecretaría de Educación Media Superior
Marco Curricular Común de la Educación Media Superior
Estructura curricular del plan de estudios de la DGETAyCM, DGETI y CECyTES
 Bachillerato con carrera técnica
 Educación presencial de la modalidad escolarizada y Educación dual de la modalidad mixta
 Junio de 2024

Horas de Mediación Docente (MD) y Estudio Independiente (EI) a la semana, por UAC

Unidades de Aprendizaje Curricular					
Horas a la semana		Total de horas a la semana	Semanas	Total de horas UAC	Créditos
MD	EI				
2 horas	30 min.	2 horas, con 30 min.	16	40	4
3 horas	45 min.	3 horas, con 45 min.	16	60	6
4 horas	1 hora	5 horas	16	80	8
5 horas	1 hora, con 15 min.	6 horas, con 15 min.	16	100	10
12 horas	3 horas	15 horas	16	240	24
17 horas	4 horas, con 15 min.	21 horas, con 15 min.	16	340	34

Horas y créditos, por componente de formación del MCCEMS

Currículum	Componente de formación		Recursos, áreas o competencias laborales	Horas		Créditos		Total		
Currículum fundamental	Fundamental	Fundamental extendida (UAC obligatorias)	Recursos sociocognitivos	Lengua y comunicación	420	100	42	10	1,800 /180	380/ 38
				Pensamiento matemático	240	280	24	28		
				Conciencia histórica	180		18			
				Cultura digital	100		10			
	Áreas de conocimiento	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	480		48					
		Humanidades	260		26					
		Ciencias sociales	120		12					
Fundamental extendida (UAC optativas)	Recurso sociocognitivo o área de conocimiento a elegir		120		12		120/12			
Currículum laboral	Laboral	Competencias laborales	Competencias laborales básicas y extendidas, para carrera técnica	1,500		150		1,500/150		
Currículum ampliado	Ampliada	Recursos socioemocionales	Ámbitos de formación socioemocional			---		---		
Total				3,800		380		3,800 / 380		

Currículum	Componente de formación	No. de UAC/UA	Horas	Créditos
Fundamental	Fundamental	27	1,800	180
	Fundamental extendida (UAC obligatorias)	4	380	38
	Fundamental extendida (UAC optativas)	2	120	12
Laboral	Laboral	5	1,500	150
Ampliado	Ampliada	6		----
Total		44	3,800	380

Subsecretaría de Educación Media Superior
Marco Curricular Común de la Educación Media Superior
Estructura curricular del plan de estudios de la DGETAyCM, DGETI y CECyTEs
 Bachillerato, con carrera técnica
 Educación presencial de la modalidad escolarizada y Educación dual de la modalidad mixta
 Septiembre de 2024

Educación presencial¹

UAC ² de las áreas o trayectos de la formación fundamental extendida					
Lengua y comunicación	Pensamiento matemático	Conciencia histórica	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Ciencias sociales	Humanidades
1. Estudios literarios / <i>Opt. – Prestablecida del 5.º semestre.</i> 2. Estudios literarios latinoamericanos e indígenas / <i>Opt. – Prestablecida del 6.º semestre.</i>	3. Aplicaciones del pensamiento matemático / <i>Opt. – Libre.</i> 4. Dibujo técnico / <i>Opt. – Libre.</i>	5. Conciencia histórica de la ciencia y la tecnología I / <i>Opt. – Prestablecida del 5.º semestre.</i> 6. Conciencia histórica de la ciencia y la tecnología II / <i>Opt. – Prestablecida del 6.º semestre.</i>	7. Materia y energía en los organismos / <i>Opt. – Libre.</i> 8. Seres humanos: estructuras y procesos / <i>Opt. – Libre.</i> 9. Interacciones humanas con la naturaleza / <i>Opt. – Libre.</i> 10. Movimiento y estabilidad: fuerzas e interacciones / <i>Opt. – Libre.</i>	11. Economía pública y social / <i>Opt. – Libre.</i> 12. Derecho y sociedad / <i>Opt. – Libre.</i> 13. Aplicaciones de la administración / <i>Opt. – Libre.</i>	14. Procesos lógicos en la epistemología científica / <i>Opt. – Prestablecida del 5.º semestre.</i> 15. Humanismo y pensamiento filosófico en México / <i>Opt. – Prestablecida del 6.º semestre.</i>
16. Otras ³ .					

Educación dual¹

UAC ² de las áreas o trayectos de la formación fundamental extendida		
Pensamiento matemático	Ciencias naturales, experimentales y tecnología	Ciencias sociales
1. Modelación matemática de fenómenos físicos / <i>Opt. – Libre.</i>	2. Bioquímica para el desarrollo de estilos de vida saludable / <i>Opt. – Libre.</i>	3. Desarrollo empresarial / <i>Opt. – Libre.</i>
4. Otras ³ .		

1. UAC de formación fundamental extendida por opción educativa: Educación presencial y Educación dual.
2. Las asignaturas de la formación fundamental extendida no tienen requisitos de asignaturas o módulos previos, ni son un requisito para los módulos o las carreras del componente de formación laboral. El estudiante deberá acreditar dos asignaturas del área fundamental extendida que elija, o incluso de áreas diferentes, en virtud de la flexibilidad y naturaleza de este currículum y debido a que no existe una seriación entre ellas. Se enumeran para hacer referencia únicamente al semestre en el que se ubican.
3. Otras, de acuerdo con la identidad del servicio y opción educativa, por lo anterior, el número de opciones en el catálogo de optativas puede variar.
4. Las UAC *Optativas – Libres*, se pueden cursar en el quinto o sexto semestre, y las *Optativas – Prestablecidas*, se deben cursar en el semestre que se indica.

1.2 Justificación de la carrera


El objetivo de la formación laboral en la Educación Media Superior (EMS) es desarrollar en las y los estudiantes competencias laborales básicas y competencias laborales extendidas, que les permita 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, en el contexto local, regional y nacional.

El programa de estudios de la carrera técnica en Técnico en Diseño gráfico digital está alineado a lo establecido en el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS), de igual manera, a los retos presentes y futuros de los sectores estratégicos del país, a los requerimientos de la sociedad de la información, la innovación científica y tecnológica, las necesidades de nuevas cualificaciones, al crecimiento económico, a la competitividad de la producción y el empleo, así como a nuevas formas y herramientas para aprender, de tal manera que a las personas que se formen en esta carrera les permita su inserción en el mundo laboral o la continuidad de su trayectoria educativa, pero sobre todo, una educación integral y para toda la vida.

La actualización curricular del programa de estudio de la carrera técnica en Diseño gráfico digital proporciona al estudiantado la preparación laboral para:

- Realizar ilustraciones para comunicar ideas.
- Producir objetos visuales vectoriales.
- Realizar dibujos para animación básica.
- Producir soportes gráficos físicos para expresión visual.
- Producir fotografías para diseños gráficos.
- Producir animaciones para aplicaciones multimedia.
- Realizar ilustraciones digitales para proyectos visuales.
- Realizar diagramaciones para proyectos visuales.
- Producir elementos multimedia para proyectos audiovisuales.
- Diseñar interfaz gráfica para medios digitales.
- Crear contenidos para medios digitales.
- Desarrollar manual de identidad corporativa.
- Diseñar etiqueta y empaque de productos.

A la par de estas competencias, el estudiantado fortalece Habilidades para la Vida y el Trabajo (HVyT) en cuatro dimensiones: empoderamiento, empleabilidad, ciudadanía y aprendizaje, para la toma de decisiones informada, el ejercicio de sus derechos, ser agentes de cambio y promotores



de una cultura de paz; integrando Habilidades para el Desarrollo Sostenible (HDS), desde el pensamiento crítico, científico, holista y sistémico, colaborando en la generación de soluciones socialmente aceptables, ambientalmente amigables y económicamente viables.

El inicio de la formación laboral se da a partir del segundo semestre y se concluye en el sexto, los primeros tres módulos de la carrera técnica tienen una duración de 272 horas cada uno, y los dos últimos de 192, un total de 1200 horas de formación laboral con mediación docente y 300 horas de estudio independiente. Cabe destacar que los módulos de formación laboral tienen carácter transdisciplinario, por cuanto corresponden con objetos y procesos de transformación que implica la integración de saberes de distintas disciplinas.

1.3 Perfil de egreso

La formación laboral que ofrece la carrera de Técnico en Diseño gráfico digital prepara al egresado para desempeñar las competencias:

- Dibuja objetos gráficos para la comunicación visual.
- Produce gráficos y animaciones para proyectos de comunicación visual.
- Produce diagramación editorial para proyectos audiovisuales.
- Desarrolla contenidos para medios digitales.
- Diseña imagen corporativa, la etiqueta y empaque de productos.

Estas competencias posibilitan la empleabilidad de las y los egresados como diseñadores gráficos; dibujantes y diseñadores artísticos, ilustradores y grabadores; fotógrafos; desarrolladores y analistas de *software* y multimedia; directores y productores artísticos de cine, teatro y afines reconocidas en los sitios de inserción laboral como: diseño gráfico, servicios de fotografía, servicios de postproducción y otros servicios para la industria fílmica y del video; edición de revistas y otras publicaciones periódicas, excepto a través de internet; edición de revistas y otras publicaciones periódicas no integrada con la impresión, excepto a través de internet; edición de revistas y otras publicaciones periódicas integrada con la impresión; edición de otros materiales no integrada con la impresión, excepto a través de Internet; edición de otros materiales integrada con la impresión; producción de películas cinematográficas, videos, programas para la televisión y otros materiales audiovisuales; creación y difusión de contenido exclusivamente a través de internet, o bien, continuar con su trayectoria educativa o desarrollar procesos productivos independientes de acuerdo con sus intereses profesionales o las necesidades de su entorno social.

A la par de la formación en competencias, las y los egresados fortalecieron sus Habilidades para la Vida y el Trabajo (HVyT) en cuatro ámbitos:

1. Empoderamiento: regulación de emociones, autoconocimiento y comunicación.
2. Empleabilidad: logro de metas, autonomía y toma de decisiones.
3. Aprendizaje: resolución de problemas, mentalidad de crecimiento y creatividad.
4. Ciudadanía: trabajo en equipo y colaboración, conciencia social y empatía.

Asimismo, emplearon para el logro de las competencias laborales las Habilidades para el Desarrollo Sostenible del Nexo Agua-Energía-Alimentación, Servicios ecosistémicos, Sistemas socio-ecológicos y Economía ecológica, que contribuyen a la formación de un pensamiento holista, crítico y sistémico que coadyuva a que las y los egresados generen soluciones socialmente aceptables, ambientalmente amigables y económicamente viables, además de que desarrollen estilos de vida sostenibles en las comunidades que se encuentren inmersos.

1.4 Mapa de competencias laborales de la carrera técnica en Diseño gráfico digital

Módulo

I

Dibuja objetos gráficos para la comunicación visual

Submódulo 1 - Realiza ilustraciones para comunicar ideas

Submódulo 2 - Produce objetos visuales vectoriales

Submódulo 3 - Realiza dibujos para animación básica

Módulo

II

Produce gráficos y animaciones para proyectos de comunicación visual

Submódulo 1 - Produce soportes gráficos físicos para expresión visual

Submódulo 2 - Produce fotografías para diseños gráficos

Submódulo 3 - Produce animaciones para aplicaciones multimedia

Módulo

III

Produce diagramación editorial para proyectos audiovisuales

Submódulo 1- Realiza ilustraciones digitales para proyectos visuales

Submódulo 2- Realiza diagramaciones para proyectos visuales

Submódulo 3- Produce elementos multimedia para proyectos audiovisuales

Módulo

IV

Desarrolla contenidos para medios digitales

Submódulo 1- Diseña interfaz gráfica para medios digitales

Submódulo 2- Crea contenidos para medios digitales

Módulo

V

Diseña imagen corporativa, la etiqueta y empaque de productos

Submódulo 1- Desarrolla manual de identidad corporativa

Submódulo 2 -Diseña etiqueta y empaque de productos

1.5 Cambios principales en los programas de estudio

El **currículum laboral** tiene como objetivo que las y los estudiantes desarrollen competencias laborales básicas y 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.

1. 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, social 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.

2. Proceso para la formación en competencias

El proceso de formación se lleva a cabo con el enfoque por competencias, se desarrolla en escenarios cercanos a los laborales y sociales mediante métodos, estrategias, técnicas, recursos, materiales didácticos, actividades y prácticas, que desarrollen en el estudiantado capacidades para integrarse en la sociedad como ciudadanos y trabajadores. Está conformado por las actividades clave, el desarrollo de la competencia, la transversalidad de saberes y experiencias adquiridas mediante el Currículum Fundamental, Currículum Ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como las Habilidades para el Desarrollo Sostenible.

3. Actividades clave de la competencia laboral

Hacen referencia a los aprendizajes esperados de conocimientos (saber), habilidades (saber hacer) y actitudes (saber ser) fundamentales requeridos al demostrar una competencia laboral, deben ser observables, evaluables, relevantes y factibles de lograr en un contexto de aprendizaje tanto en la escuela como en la empresa.

4. Desarrollo de la competencia

Son actividades ordenadas didácticamente que responden a una lógica formativa para la adquisición de la competencia laboral. Está integrada de conocimientos (saber), habilidades (saber hacer) y actitudes (saber ser), así como de las Habilidades para la Vida y el Trabajo, y las Habilidades para el Desarrollo Sostenible; teniendo en cuenta las características del estudiante y el contexto (aula, escuela y comunidad-empresa), así como los métodos, técnicas, recursos, insumos, herramientas, equipos, normatividad y aquellas condiciones que permitan adquirir la competencia y evidenciar el aprendizaje.

5. Transversalidad curricular

Es la articulación de contenidos esenciales del Currículum Fundamental y Ampliado, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como las Habilidades para el Desarrollo Sostenible (ver Anexos). Los contenidos se determinan bajo los criterios de pertinencia y relevancia que permiten la ejecución y demostración de las actividades clave para el logro de la competencia laboral, considerando el tiempo y recursos disponibles.

2

Módulos que integran la carrera

MÓDULO I

DIBUJA OBJETOS GRÁFICOS PARA LA COMUNICACIÓN VISUAL

272 horas

Información General

// SUBMÓDULO 1

Realiza ilustraciones para comunicar ideas
80 horas

// SUBMÓDULO 2

Produce objetos visuales vectoriales
112 horas

// SUBMÓDULO 3

Realiza dibujos para animación básica
80 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO CON EL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2019)

2162 | Dibujantes y diseñadores artísticos, ilustradores y grabadores

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

541430 | Diseño gráfico

MÓDULO I

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Diseñar objetos gráficos para la comunicación visual.
 - Realizar ilustraciones para comunicar ideas.
 - Producir objetos visuales vectoriales.
 - Realizar dibujos para animación básica.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS		ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO													EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE															
			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	DIMENSIÓN													NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA								
														EMPODERAMIENTO	CIDADANÍA ACTIVA	APRENDIZAJE	EMPLEABILIDAD	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					
S1	Realiza boceto burdo.	Conceptualiza una propuesta gráfica considerando trazos simples, estableciendo alguna de las técnicas secas y pigmentos naturales de representación (carboncillo, sanguina, grafito, lápices de colores, gises pastel, otros), preparando los materiales necesarios, considerando los elementos del diseño como formato, trazo, valor tonal y textura, así como atendiendo e interpretando las ideas y conceptos generadas por el jefe inmediato y/o cliente.	X	X	X		X				X								X																			X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS				ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO									EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE					
			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	DIMENSIÓN									NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE							
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	COMUNICACIÓN	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 la propuesta gráfica con las técnicas secas establecidas y expresadas en corrientes artísticas (arte prehistórico, arte griego, arte romano, arte egipcio y arte paleocristiano) de forma limpia y ordenada de acuerdo con los requerimientos que indique el jefe inmediato y/o cliente, expresando sus ideas con empatía, claridad y lenguaje asertivo, optimizando recursos, aplicando la teoría del color y perspectivas innovadoras ya sea de forma individual o colaborativa.	X			X	X					X												X		
		Expone láminas físicamente de forma clara y asertiva argumentando cada una de ellas en el boceto burdo cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, mostrando una	X			X			X		X			X			X									

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																												
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS					ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE					
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA	
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD							
														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
		actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.																										
S1	Realiza Boceto Formal.	Planifica boceto formal, atendiendo las observaciones del jefe inmediato/o cliente a partir del análisis del boceto burdo, definiendo y gestionando las técnicas húmedas de representación a utilizar (acuarela, pintura acrílica, temperas, tinta china), eligiendo insumos biodegradables, estableciendo fases de trabajo, gestionando y organizando los materiales, cumpliendo con el tiempo establecido.	X		X				X		X					X		X		X		X		X				X
		Aplica las técnicas de representación en corrientes artísticas (arte oriental renacimiento, barroco y neoclásico) de	X		X	X			X	X	X				X		X					X						X



PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO								EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE										
			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	DIMENSIÓN								NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA				
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA	APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD										
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES		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
		forma limpia y ordenada, tomando en cuenta las observaciones previas del jefe inmediato y/o cliente, expresando ideas con un lenguaje asertivo, considerando elementos como formato, trazo, teoría del color y textura, técnicas y perspectivas innovadoras ya sea de forma individual o colaborativa, optimizando materiales y cumpliendo con el tiempo establecido.																											
		Presenta las láminas físicamente de forma clara y asertiva argumentando cada una de ellas en el boceto formal cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.	X						X																				



PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS						ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE											
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA								
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE									EMPLEABILIDAD							
														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						
		registrando los ajustes necesarios para optimizar el resultado, de acuerdo con la solicitud del jefe inmediato y/o cliente, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones.																																	
S2	Realiza vectorización de objetos.	Genera vectorizaciones a partir de los esbozos, implementando las modificaciones sugeridas por el jefe inmediato y/o cliente, tomando en cuenta el formato, dimensiones y características, elige las herramientas (de dibujo y de modificación) del <i>software</i> vectorial (Adobe Illustrator, Corel Draw, Inkscape, otros), optimizando el uso de recursos y equipo, tomando en cuenta los conocimientos en relación con la tecnología, aplicando vocabulario técnico del idioma inglés.	X	X	X		X				X																							X	

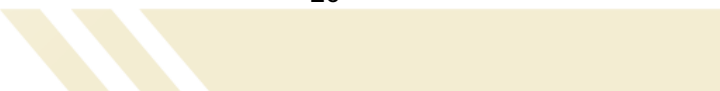
PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS		ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE							
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD							
			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													
		Expone digitalmente las vectorizaciones de forma clara y asertiva argumentando cada uno de ellos, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, registrando los ajustes necesarios para optimizar el resultado, de acuerdo con la solicitud del jefe inmediato y/o cliente, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones.	X						X			X	X			X		X								X	
S2	Presenta vectorización impresa.	Imprime la vectorización realizada a partir de los parámetros establecidos e insumos elegidos de acuerdo con las indicaciones dadas por el jefe inmediato y/o cliente, optimizando los recursos, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con las especificaciones técnicas de la impresora, mostrando una	X	X	X			X		X				X	X	X	X	X	X	X	X	X				X	



PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE									
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA			
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD										
			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	REGULARSE	CONCIENCIA	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	RESPONSABILIDAD SOCIAL	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO			
		actitud responsable y autónoma en el trabajo.																												
		Entrega producto final impreso y archivo digital en formato PDF, cumpliendo con las fechas asignadas, de forma responsable, con actitud profesional, bajo las condiciones solicitadas del jefe inmediato y/o cliente utilizando un lenguaje claro y asertivo, optimizando recursos.	X				X			X				X				X	X	X									X	
S3	Realiza boceto burdo en animación básica.	Elabora el boceto burdo para animación clásica, desarrollando el concepto o idea expresada por el jefe inmediato y/o cliente, aplicando las técnicas básicas de representación de bocetos y los principios de la animación como estirar y encoger, superposiciones, anticipación,	X		X								X		X						X									





PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																					
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS				ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO							EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE																		
			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	DIMENSIÓN							NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA													
														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	EMPODERAMIENTO	CUIDADANÍA ACTIVA	APRENDIZAJE	EMPLEABILIDAD				
		acelerar y desacelerar, arcos, acciones secundarias, sincronizaciones, desarrollando su pensamiento creativo, trabajando de forma ordenada, optimizando recursos.																																			
		Expone físicamente el boceto burdo de animación clásica al jefe inmediato y/o cliente, de manera estructurada y definida, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, utilizando un lenguaje claro y asertivo, mostrando tolerancia y empatía a las observaciones generadas.								X									X	X					X												
S3	Realiza boceto formal en animación básica.	Planifica boceto formal, atendiendo las observaciones del jefe inmediato/ cliente a partir del análisis del boceto burdo, tomando en cuenta los elementos pictográficos, aplicando las técnicas de dibujo, estableciendo fases de trabajo,	X		X				X	X	X						X	X		X	X	X													X		



PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO								EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE																		
			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	DIMENSIÓN								NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA												
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD																	
														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								
		gestionando y organizando los materiales, cumpliendo con el tiempo establecido.																																			
		Expone el boceto formal, físicamente de forma clara y asertiva argumentando los elementos trabajados, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.	X							X				X	X			X				X															
S3	Produce dibujos para secuencia de clip de animación.	Dibuja <i>flipbook</i> poses para la creación de animación clásica enfatizando las poses clave, respetando el orden y los límites de los marcos, aplicando secuencia y proporción para garantizar fluidez en el movimiento, distribuyendo los	X		X				X				X				X				X													X			

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO							EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE										
			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	DIMENSIÓN							NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA				
														EMPODERAMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA	APRENDIZAJE	EMPLEABILIDAD	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO					COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD
		elementos de manera estratégica en el espacio, respetando la simetría para lograr coherencia visual, utilizando sus habilidades creativas para comunicar ideas de forma efectiva, optimizando los materiales y asegurando que cada dibujo contribuya a una narrativa clara y dinámica.																										
		Construye un <i>flipbook</i> a partir de los dibujos previamente elaborados, recortando los marcos con proporciones uniformes y organizando los fotogramas en una secuencia lógica para lograr la ilusión de movimiento al manipularlo, asegurando que la animación transmita ideas de manera clara y efectiva a través del lenguaje visual, manteniendo una actitud receptiva ante sugerencias para	X	X	X		X					X	X							X			X					X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO			RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO							EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE																			
			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	DIMENSIÓN							NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA														
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE							EMPLEABILIDAD													
			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	COMUNICACIÓN	EMPATÍA	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	COMUNICACIÓN	EMPATÍA	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO										
		perfeccionar el resultado, optimizando los materiales y administrando el tiempo de manera eficiente para cumplir con los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente.																																				
		Presenta el <i>flipbook</i> al jefe inmediato y/o cliente asegurando el cumplimiento en tiempo y forma de los requerimientos establecidos, exponiendo la animación con una comunicación asertiva, destacando la secuenciación visual y la fluidez del movimiento para transmitir el concepto de manera efectiva, manteniendo una actitud receptiva a observaciones y demostrando disposición para la mejora continua, promoviendo la optimización de recursos y el uso responsable de materiales.	X						X			X	X		X	X	X					X	X													X		

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación tiene el propósito de formar a través del acompañamiento constante y la retroalimentación a las y los estudiantes para el logro de las competencias laborales. Esta se lleva a cabo de forma permanente, oportuna, sistemática e integral, mediante un proceso formativo, creando las condiciones en las que se aplica y articula el currículo del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como las Habilidades para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias con enfoque formativo se recuperan las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros; mientras que las evidencias de producto, por medio de carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras; para lo cual se aplica 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	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S1	Realiza boceto burdo.	Conceptualiza una propuesta gráfica considerando trazos simples, estableciendo alguna de las técnicas secas y pigmentos naturales de representación (carboncillo, sanguina, grafito, lápices de colores, gises pastel, otros), preparando los materiales necesarios, considerando los elementos del diseño como formato, trazo, valor tonal y textura, así como atendiendo e interpretando las ideas y conceptos generadas por el jefe inmediato y/o cliente.	La propuesta gráfica elaborada con técnicas secas / Lista de cotejo	



SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>Dibuja la propuesta gráfica con las técnicas secas establecidas y expresadas en corrientes artísticas (arte prehistórico, arte griego, arte romano, arte egipcio y arte paleocristiano) de forma limpia y ordenada de acuerdo con los requerimientos que indique el jefe inmediato y/o cliente, expresando sus ideas con empatía, claridad y lenguaje asertivo, optimizando recursos, aplicando la teoría del color y perspectivas innovadoras ya sea de forma individual o colaborativa.</p> <p>Expone las láminas físicamente de forma clara y asertiva argumentando cada una de ellas en el boceto burdo cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.</p>		
S1	Realiza boceto formal.	Planifica boceto formal, atendiendo las observaciones del jefe inmediato/o cliente a partir del análisis del boceto burdo, definiendo y gestionando las técnicas húmedas de representación a utilizar (acuarela, pintura acrílica, temperas, tinta china), eligiendo insumos biodegradables, estableciendo fases de trabajo, gestionando y organizando los materiales, cumpliendo con el tiempo establecido.	La propuesta gráfica elaborada con técnicas húmedas / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>Aplica las técnicas de representación en corrientes artísticas (arte oriental renacimiento, barroco y neoclásico) de forma limpia y ordenada, tomando en cuenta las observaciones previas del jefe inmediato y/o cliente, expresando ideas con un lenguaje asertivo, considerando elementos como formato, trazo, teoría del color y textura, técnicas y perspectivas innovadoras ya sea de forma individual o colaborativa, optimizando materiales y cumpliendo con el tiempo establecido.</p> <p>Expone las láminas físicamente de forma clara y asertiva argumentando cada una de ellas en el boceto formal cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.</p>		
S1	Realiza presentación de prototipo.	<p>Aplica las técnicas de representación expresando sus ideas con claridad con un lenguaje asertivo considerando las corrientes artísticas, (impresionismo, cubismo, surrealismo, pop art) en el boceto a partir de la elección del cliente de forma limpia y ordenada, aportando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras ya sea de forma individual o colaborativa.</p> <p>Expone prototipo de forma clara y asertiva, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.</p>	El prototipo elaborado con técnicas mixtas / Lista de cotejo	



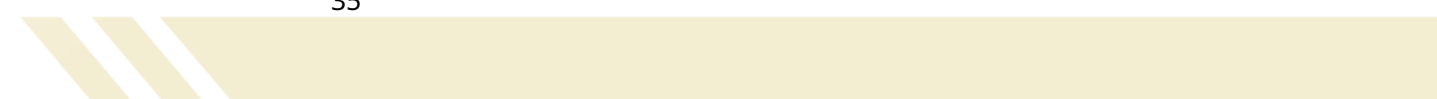


SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S2	Esboza objetos gráficos de forma manual.	<p>Dibuja trazos para esbozo de objetos gráficos con los materiales necesarios, utilizando diferentes calidades de lápiz (H, HB, B) en un block de dibujo, eligiendo materiales biodegradables, aplicando los fundamentos del diseño (elementos conceptuales, visuales, de relación, de repetición y sus formas, estructuras y tipos de estructura), de manera limpia, responsable y creativa, optimizando los recursos, con la finalidad de transmitir mensajes de forma clara y efectiva, cumpliendo con la solicitud del jefe inmediato y/o cliente.</p> <p>Expone físicamente los esbozos de forma clara y asertiva argumentando cada uno de ellos, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, registrando los ajustes necesarios para optimizar el resultado, de acuerdo con la solicitud del jefe inmediato y/o cliente, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones.</p>	El esbozo de objetos gráficos elaborado de forma manual / Lista de cotejo	
S2	Realiza vectorización de objetos.	Genera vectorizaciones a partir de los esbozos, implementando las modificaciones sugeridas por el jefe inmediato y/o cliente, tomando en cuenta el formato, dimensiones y características, elige las herramientas (de dibujo y de modificación) del <i>software</i> vectorial (Adobe Illustrator, Corel Draw, Inkscape, otros), optimizando el uso de recursos y equipo, tomando en cuenta los conocimientos en relación con	Los vectores en archivo electrónico / Guía de observación	



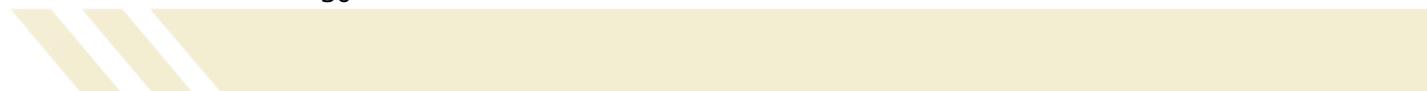


SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>la tecnología, aplicando vocabulario técnico del idioma inglés.</p> <p>Expone digitalmente las vectorizaciones de forma clara y asertiva argumentando cada uno de ellos, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, registrando los ajustes necesarios para optimizar el resultado, de acuerdo con la solicitud del jefe inmediato y/o cliente, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones</p>		
S2	Presenta vectorización impresa.	<p>Imprime la vectorización realizada a partir de los parámetros establecidos e insumos elegidos de acuerdo con las indicaciones dadas por el jefe inmediato y/o cliente, optimizando los recursos, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con las especificaciones técnicas de la impresora, mostrando una actitud responsable y autónoma en el trabajo.</p> <p>Entrega producto final impreso y archivo digital en formato PDF, cumpliendo con las fechas asignadas, de forma responsable, con actitud profesional, bajo las condiciones solicitadas del jefe inmediato y/o cliente utilizando un lenguaje claro y asertivo, optimizando recursos.</p>	La impresión de vectorizaciones cumpliendo con los parámetros establecidos / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S3	Realiza boceto burdo en animación básica.	Elabora el boceto burdo para animación clásica, desarrollando el concepto o idea expresada por el jefe inmediato y/o cliente, aplicando las técnicas básicas de representación de bocetos y los principios de la animación como estirar y encoger, superposiciones, anticipación, acelerar y desacelerar, arcos, acciones secundarias, sincronizaciones, desarrollando su pensamiento creativo, trabajando de forma ordenada, optimizando recursos.	El boceto burdo de animación, elaborado con técnicas básicas / Lista de cotejo	
		Presenta y expone físicamente el boceto burdo de animación clásica al jefe inmediato y/o cliente, de manera estructurada y definida, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, utilizando un lenguaje claro y asertivo, mostrando tolerancia y empatía a las observaciones generadas.		
S3	Realiza boceto formal en animación básica.	Planifica boceto formal, atendiendo las observaciones del jefe inmediato o cliente a partir del análisis del boceto burdo, tomando en cuenta los elementos pictográficos, aplicando las técnicas de dibujo, estableciendo fases de trabajo, gestionando y organizando los materiales, cumpliendo con el tiempo establecido.	El boceto formal de animación básica, considerando los elementos pictográficos / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Expone el boceto formal, físicamente de forma clara y asertiva argumentando los elementos trabajados, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.		
S3	Produce dibujos para secuencia de clip de animación.	<p>Dibuja <i>flipbook</i> poses para la creación de animación clásica enfatizando las poses clave, respetando el orden y los límites de los marcos, aplicando secuencia y proporción para garantizar fluidez en el movimiento, distribuyendo los elementos de manera estratégica en el espacio, respetando la simetría para lograr coherencia visual, utilizando sus habilidades creativas para comunicar ideas de forma efectiva, optimizando los materiales y asegurando que cada dibujo contribuya a una narrativa clara y dinámica.</p> <p>Construye un <i>flipbook</i> a partir de los dibujos previamente elaborados, recortando los marcos con proporciones uniformes y organizando los fotogramas en una secuencia lógica para lograr la ilusión de movimiento al manipularlo, asegurando que la animación transmita ideas de manera clara y efectiva a través del lenguaje visual, manteniendo una actitud receptiva ante sugerencias para perfeccionar el resultado, optimizando los materiales y administrando el tiempo de manera eficiente para cumplir con los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente.</p>	El <i>flipbook</i> , enfatizando las poses clave, respetando los límites de los marcos y la simetría / Lista de cotejo	



FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Wong, W. (2014). *Principios del diseño en color*. Editorial Gustavo Gili.

Ortiz, G. (2012). *Forma, color y significados: La relación entre la forma y el color. La influencia de la forma. Psicología de los colores. El mundo del color*. Editorial Trillas.

Heller, E. (2015). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili.

Carr-Gomm, S. (2010). *Historia del arte: El lenguaje secreto de los símbolos y las figuras de la pintura universal*. Editorial Blume.

Ching, F. D. K., & Juroszek, S. P. (2006). *Dibujo y proyecto*. Editorial Gustavo Gili.

Puente, R. (1997). *Dibujo y comunicación gráfica*. Editorial Gustavo Gili.

Martin Roig, G. (2010). *La luz y la sombra en el dibujo*. Parramón Ediciones.

Martin Roig, G. (2011). *La perspectiva en el dibujo*. Parramón Ediciones.

Alarcón Zambrano, J. (2013). *Geometría descriptiva: El punto, la línea y el plano*. Dreams Magnet.

MEDIAactive. (2014). *Aprender Illustrator CC con 100 ejercicios prácticos*. Marcombo Ediciones Técnicas / Alfaomega.

Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2008). *Diseño gráfico: Fundamentos y prácticas*. Editorial Blume.

Wong, W. (2011). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Editorial Gustavo Gili.

MÓDULO II

PRODUCE GRAFICOS Y ANIMACIONES PARA PROYECTOS DE COMUNICACIÓN VISUAL

272 horas

Información General

// SUBMÓDULO 1

Produce soportes gráficos físicos para expresión visual
96 horas

// SUBMÓDULO 2

Produce fotografías para diseños gráficos
64 horas

// SUBMÓDULO 3

Produce animaciones para aplicaciones multimedia
112 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO CON EL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2019)

2162	Dibujantes y diseñadores artísticos, ilustradores y grabadores
2655	Fotógrafos
2271	Desarrolladores y analistas de <i>software</i> y multimedia

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

541430	Diseño gráfico
54192	Servicios de fotografía
512190	Servicios de postproducción y otros servicios para la industria fílmica y del video

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Producir gráficos y animaciones para proyectos de comunicación visual.
 - Producir soportes gráficos físicos para expresión visual.
 - Producir fotografías para diseños gráficos.
 - Producir animaciones para aplicaciones multimedia.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																												
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO						EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE											
			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	DIMENSIÓN						NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA					
														COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE						EMPLEABILIDAD				
												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						
S1	Utiliza la tipografía como medio de comunicación visual sobre soporte gráfico.	Desarrolla una propuesta gráfica utilizando la tipografía como elemento de comunicación y el cartel como soporte gráfico físico, desarrollando así el boceto de un cartel tipográfico, siguiendo la metodología de un proyecto de diseño (<i>Brief</i> , investigación, conceptualización, bocetaje, realización definitivo del cartel), considerando los elementos básicos de la composición (forma, tamaño, color, fondo, unidad, claridad, equilibrio, estructura, contraste, centro de interés),	X		X							X							X	X	X		X					X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO								EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE							
			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	DIMENSIÓN								NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA	
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD						
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS					MENTALIDAD DE CRECIMIENTO
		<p>como la funcionalidad y componentes del cartel, así como los atributos formales de la tipografía que son forma de la letra, nomenclatura, sensaciones y color, con la finalidad de transmitir mensajes de forma clara y efectiva, trabajando de forma ordenada, creativa y autónoma, aportando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente y optimizando los recursos utilizados.</p> <p>Digitaliza en <i>software</i> de gráficos vectoriales la propuesta de cartel desarrollada en el boceto, aplicando los conocimientos en relación con las tecnologías, explorando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, cuidando proporción, legibilidad y expresión</p>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO			RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO							EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE								
			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	DIMENSIÓN							NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA			
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE							EMPLEABILIDAD		
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD					RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES
S1	Utiliza el lenguaje visual como medio de comunicación en soporte gráfico.	Desarrolla una propuesta gráfica integrando la tipografía e imagen como elementos de comunicación y el cartel como soporte gráfico físico, desarrollando el boceto del cartel combinando ambos recursos visuales, siguiendo la metodología de un proyecto de diseño (<i>Brief</i> , investigación, conceptualización, bocetaje, realización definitivo del cartel), considerando la conceptualización de las figuras retóricas gráficas (antítesis, caligrama o tipograma, elipsis, eufemismo, hipérbole, metáfora, Onomatopeya, Prosopopeya, reticencia, sarcasmo, sinécdoque), aplicando los principios básicos de la composición (forma, tamaño, color, fondo, unidad, claridad, equilibrio, estructura, contraste, centro	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

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS		ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO								EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE							
			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	DIMENSIÓN								NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD					
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				
		de interés), asegurando funcionalidad, armonía visual y los componentes del cartel con la finalidad de transmitir mensajes de forma clara y efectiva, trabajando de forma ordenada, autónoma, con limpieza, aportando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, optimizando los recursos utilizados y atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente. Digitaliza en <i>software</i> de gráficos vectoriales la propuesta de diseño ejecutada en el boceto, aplicando los conocimientos en relación con el uso de las tecnologías, explorando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, cuidando de la proporción, legibilidad y expresión visual, a partir de nociones	X	X	X		X		X			X	X		X			X	X					X	

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO								EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE						
			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	DIMENSIÓN								NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD					
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				
S1	Utiliza el <i>display</i> como soporte gráfico y medio de comunicación publicitaria.	Desarrolla una propuesta gráfica utilizando el <i>display</i> publicitario como soporte gráfico de exhibición (3D) ya sea de piso o de mostrador, elaborando el boceto, siguiendo la metodología de un proyecto de diseño (<i>Brief</i> , investigación, conceptualización, bocetaje, realización definitivo del <i>display</i>), tomando en cuenta la conceptualización de las figuras retóricas gráficas (antítesis, caligrama o tipograma, elipsis, eufemismo, hipérbole, metáfora, Onomatopeya, Prosopopeya, reticencia, sarcasmo, sinécdoque), considerando los elementos básicos de la composición (forma, tamaño, color, fondo, unidad, claridad, equilibrio, estructura, contraste, centro de interés), asegurando funcionalidad y coherencia con los	X	X	X	X	X				X				X	X	X		X				X		

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS																RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES				HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
			RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS																RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES				HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
			RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS																RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES				HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
			RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS																RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES				HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
			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	DIMENSIÓN												NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA									
			COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD																												
			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																									
		<p>componentes del <i>display</i>, con la finalidad de transmitir mensajes de forma clara y efectiva trabajando de forma autónoma, ordenada, con limpieza, optimizando los recursos utilizados, aportando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente sobre el soporte gráfico exhibidor a utilizar (medidas y forma).</p> <p>Digitaliza en <i>software</i> de gráficos vectoriales la propuesta de diseño de <i>display</i> desarrollada en el boceto, aplicando conocimientos en relación con las tecnologías y explorando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, asegurando precisión en la proporción, legibilidad y expresión visual, considerando nociones espaciales y de</p>	X	X	X			X			X	X		X	X			X	X				X															

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS		ÁREAS DE CONOCIMIENTO	RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE																			
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA											
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD																		
														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									
		<p>unidades de medida para una distribución equilibrada, trabajando de forma autónoma, revisando ortografía, optimizando los recursos utilizados y verificando que cumpla las condiciones solicitadas por el jefe inmediato y/o cliente.</p> <p>Presenta el <i>display</i> realizado físicamente sobre el soporte de exhibición asignado, entregado en tiempo y forma, con responsablemente, cumpliendo con las condiciones establecidas por el jefe inmediato y/o cliente, verificando integre los elementos de comunicación necesarias, manteniendo una actitud profesional durante la exposición, utilizando un lenguaje claro y asertivo.</p>	X									X																										X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE						
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD							
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES				
S3	Realiza animación digital fotograma a fotograma.	<p>Elabora guiones literarios, técnicos y gráficos detallados, integrando aspectos clave como <i>hardware</i>, <i>software</i>, escenografía y encuadres, partiendo de la conceptualización de la historia, la técnica de <i>stop motion</i> seleccionada (<i>cut-out</i>, <i>claymation</i>, <i>pixilation</i>, entre otras) y los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, gestionando eficientemente el tiempo, eligiendo el tema con respeto y empatía y optimizando el uso de recursos mediante la creación digital de archivos y la reducción del consumo de papel.</p> <p>Genera secuencias fotográficas para animación digital fotograma a fotograma, seleccionando el dispositivo</p>	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	

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS		ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE								
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA	
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCEMIENTO	EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD					
		<p><i>software</i> elegido para la edición y cumpliendo con los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente.</p> <p>Presenta la animación digital fotograma a fotograma de manera comprensible y atractiva dentro del plazo establecido por el jefe inmediato y/o cliente, utilizando herramientas audiovisuales para comunicar eficazmente los objetivos y la metodología, demostrando escucha activa, empatía y respeto por las observaciones, gestionando el tiempo de manera eficiente y optimizando los recursos digitales disponibles.</p>	X			X					X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X				X	
S3	Realiza animación digital por interpolación.	Elabora guiones literarios, técnicos y gráficos detallados, integrando elementos clave como hardware, <i>software</i> , escenografía y encuadres,	X			X	X					X	X					X	X	X	X	X	X	X				X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																									
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO						EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE								
			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	DIMENSIÓN						NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA		
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE						EMPLEABILIDAD	
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA					CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
		<p>partiendo de la conceptualización de la historia y atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, gestionando eficientemente el tiempo, seleccionando el tema con respeto y empatía, asegurando una narrativa alineada con los valores del proyecto y optimizando los recursos mediante la creación digital de archivos y la reducción del consumo de papel.</p> <p>Produce animación digital con interpolación de movimientos y formas de manera estructurada y clara, combinando imágenes a partir de los guiones elaborados para comunicar creativamente la idea original, cuidando la expresividad y la suavidad en cada transición, promoviendo el pensamiento crítico al perfeccionar cada elemento</p>	X			X	X					X	X			X	X	X	X	X	X				X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS		ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO								EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE												
			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	DIMENSIÓN								NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA					
														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	EMPLEABILIDAD
S3	Realiza animaciones para aplicaciones multimedia.	Produce animación digital utilizando diversas técnicas (fotograma a fotograma, interpolación) con incorporación de elementos multimedia, de manera estructurada y clara, combinando imágenes a partir de los guiones elaborados para comunicar creativamente la idea original, añadiendo elementos interactivos (botones, hipervínculos) que permitan una navegación fluida dentro de la película, cuidando la expresividad y la creatividad, promoviendo el pensamiento crítico al perfeccionar cada elemento visual, optimizando el uso de herramientas digitales accesibles para fortalecer la narrativa y asegurando que el producto final cumpla con el plazo y de los requerimientos establecidos por el	X			X				X			X	X	X						X	X	X	X	X					X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO								EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE							
			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	DIMENSIÓN								NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA	
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD						
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS					MENTALIDAD DE CRECIMIENTO
		jefe inmediato y/o cliente. Presenta la animación digital con elementos multimedia de manera clara y atractiva dentro del plazo establecido por el jefe inmediato y/o cliente, utilizando herramientas audiovisuales para comunicar eficazmente los objetivos y la metodología, demostrando escucha activa, empatía y respeto por las observaciones, gestionando el tiempo de manera eficiente y optimizando los recursos digitales disponibles para mejorar la calidad de la presentación.	X			X						X	X		X		X	X	X	X	X	X				X

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación tiene el propósito de formar a través del acompañamiento constante y la retroalimentación a las y los estudiantes para el logro de las competencias laborales. Esta se lleva a cabo de forma permanente, oportuna, sistemática e integral, mediante un proceso formativo, creando las condiciones en las que se aplica y articula el currículo del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como las Habilidades para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias con enfoque formativo se recuperan las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros; mientras que las evidencias de producto, por medio de carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras; para lo cual se aplica 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	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S1	Utiliza la tipografía como medio de comunicación visual sobre soporte gráfico.	Desarrolla una propuesta gráfica utilizando la tipografía como elemento de comunicación y el cartel como soporte gráfico físico, desarrollando así el boceto de un cartel tipográfico, siguiendo la metodología de un proyecto de diseño (<i>Brief</i> , investigación, conceptualización, bocetaje, realización definitivo del cartel), considerando los elementos básicos de la composición (forma, tamaño, color, fondo, unidad, claridad, equilibrio, estructura, contraste, centro de interés), como la funcionalidad y componentes del cartel, así como los atributos formales de la tipografía que son forma de la letra, nomenclatura, sensaciones y color, con la finalidad de transmitir mensajes de forma clara y efectiva, trabajando de forma ordenada, creativa y autónoma, aportando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras atendiendo los requerimientos	El cartel tipográfico considerando los elementos básicos de la composición, su funcionalidad y tipografía / Lista de cotejo	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>del jefe inmediato y/o cliente y optimizando los recursos utilizados.</p> <p>Digitaliza en <i>software</i> de gráficos vectoriales la propuesta de cartel desarrollada en el boceto, aplicando los conocimientos en relación con las tecnologías, explorando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, cuidando proporción, legibilidad y expresión visual, a partir de nociones espaciales y de unidad de medida, para una distribución equilibrada, de forma autónoma, revisando ortografía, optimizando los recursos utilizados y verificando que cumpla las condiciones solicitadas por el jefe inmediato y/o cliente.</p> <p>Expone físicamente el cartel tipográfico en archivo digital, en formato PDF e impreso, tomando en cuenta los parámetros de impresión solicitados por el jefe inmediato y/o cliente, en tiempo y forma, verificando cumpla con los elementos de comunicación necesarias, asegurando claridad y efectividad en el mensaje, optimizando los recursos utilizados, con actitud profesional durante la presentación.</p>		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S1	Utiliza el lenguaje visual como medio de comunicación sobre soporte gráfico.	Desarrolla una propuesta gráfica integrando la tipografía e imagen como elementos de comunicación y el cartel como soporte gráfico físico, desarrollando el boceto del cartel combinando ambos recursos visuales, siguiendo la metodología de un proyecto de diseño (<i>Brief</i> , investigación, conceptualización, bocetaje, realización definitivo del cartel), considerando la conceptualización de las figuras retóricas gráficas (antítesis, caligrama o tipograma, elipsis, eufemismo, hipérbole, metáfora, Onomatopeya, Prosopopeya, reticencia, sarcasmo, sinécdoque), aplicando los principios básicos de la composición (forma, tamaño, color, fondo, unidad, claridad, equilibrio, estructura, contraste, centro de interés), asegurando funcionalidad, armonía visual y los componentes del cartel con la finalidad de transmitir mensajes de forma clara y efectiva, trabajando de forma ordenada, autónoma, con limpieza, aportando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, optimizando los recursos utilizados y atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente.	El cartel considerando los elementos de comunicación (tipografía e imagen), presentado en formato PDF e impreso / Lista de cotejo	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>Digitaliza en <i>software</i> de gráficos vectoriales la propuesta de diseño ejecutada en el boceto, aplicando los conocimientos en relación con el uso de las tecnologías, explorando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, cuidando de la proporción, legibilidad y expresión visual, a partir de nociones espaciales y unidades de medida para una distribución equilibrada, trabajando de forma autónoma revisando ortografía, optimizando los recursos utilizados y verificando que cumpla las condiciones solicitadas por el jefe inmediato y/o cliente.</p> <p>Expone físicamente el cartel realizado digitalmente en formato PDF e impreso en tiempo y forma, verificando cumpla con los elementos esenciales de comunicación, garantizando claridad y coherencia en su mensaje, actuando con responsabilidad y autonomía, cumpliendo con las condiciones del jefe inmediato y/o cliente, manteniendo una actitud profesional durante la presentación, optimizando los recursos utilizados.</p>		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S1	Utilizar el <i>display</i> como soporte gráfico y medio de comunicación publicitaria.	Desarrolla una propuesta gráfica utilizando el <i>display</i> publicitario como soporte gráfico de exhibición (3D) ya sea de piso o de mostrador, elaborando el boceto, siguiendo la metodología de un proyecto de diseño (<i>Brief</i> , investigación, conceptualización, bocetaje, realización definitivo del <i>display</i>), tomando en cuenta la conceptualización de las figuras retóricas gráficas (antítesis, caligrama o tipograma, elipsis, eufemismo, hipérbole, metáfora, Onomatopeya, Prosopopeya, reticencia, sarcasmo, sinécdoque), considerando los elementos básicos de la composición (forma, tamaño, color, fondo, unidad, claridad, equilibrio, estructura, contraste, centro de interés), asegurando funcionalidad y coherencia con los componentes del <i>display</i> , con la finalidad de transmitir mensajes de forma clara y efectiva trabajando de forma autónoma, ordenada, con limpieza, optimizando los recursos utilizados, aportando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente sobre el soporte gráfico exhibidor a utilizar (medidas y forma).	El <i>display</i> publicitario en el que se integren los elementos de comunicación publicitaria / Lista de cotejo	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>Digitaliza en <i>software</i> de gráficos vectoriales la propuesta de diseño de <i>display</i> desarrollada en el boceto, aplicando conocimientos en relación con las tecnologías y explorando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, asegurando precisión en la proporción, legibilidad y expresión visual, considerando nociones espaciales y de unidades de medida para una distribución equilibrada, trabajando de forma autónoma, revisando ortografía, optimizando los recursos utilizados y verificando que cumpla las condiciones solicitadas por el jefe inmediato y/o cliente.</p> <p>Presenta el <i>display</i> realizado físicamente sobre el soporte de exhibición asignado, entregado en tiempo y forma, con responsablemente, cumpliendo con las condiciones establecidas por el jefe inmediato y/o cliente, verificando integre los elementos de comunicación necesarias, manteniendo una actitud profesional durante la exposición, utilizando un lenguaje claro y asertivo.</p>		
S2	Obtiene fotografías para diseños gráficos.	Prepara los accesorios para fotografía disponibles (lentes, flashes, pantallas, trípodes, filtros, entre otros) y la cámara fotográfica o el teléfono celular considerando los elementos del triángulo de la exposición (apertura del diafragma, velocidad del obturador, sensibilidad ISO), estableciendo libremente los valores que considere pertinentes para realizar la captura de fotografías, integrando creatividad, toma de decisiones, autonomía y logro de metas, implementando las leyes de la óptica y	Las fotografías capturadas, considerando los elementos del triángulo y de la exposición fotográfica / Lista de cotejo	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>optimizando el uso de energía de acuerdo al dispositivo utilizado.</p> <p>Planifica meticulosamente el escenario y el momento adecuado para la captura de fotografías considerando los elementos de composición fotográfica (velocidad, iluminación, volumen), tomando en cuenta la creatividad, toma de decisiones, autonomía y logro de metas, aplicando las leyes de la óptica; optimizando el uso de energía de acuerdo con el escenario y momento elegido y aprovechando la luz natural, sin dañar el medio ambiente.</p> <p>Captura fotografías aplicando técnicas fotográficas (regla de los tercios, ángulos y planos, proporción áurea, la regla del espacio, simetría, entre otras), considerando el espacio y la dimensión para lograr secuencias fotográficas creativas con la intención de comunicar con empatía y respeto una historia o evocar sensaciones o emociones en el espectador, disminuyendo en lo posible la huella de carbono utilizando baterías recargables, luz natural y prologando la vida del equipo utilizado.</p>		
S2	Procesa fotografías para diseños gráficos.	<p>Implementa el <i>software</i> de edición elegido previamente con libertad y autonomía para realizar retoque fotográfico (Adobe Photoshop, Adobe Lightroom u otros), de acuerdo con las necesidades de edición y los requerimientos del sistema.</p> <p>Edita las fotografías de acuerdo a las necesidades de corrección de exposición y color, corrección de</p>	Las fotografías editadas / Lista de cotejo	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		imperfecciones y composición, retoque de piel y forma, manipulación creativa y efectos, formato, resolución y dimensión, aplicando creatividad, toma de decisiones y autonomía, considerando las propiedades del color, respetando las licencias establecidas por la Ley Federal del Derecho de Autor, organizando y eliminando las fotos innecesarias para reducir el espacio de almacenamiento digital, reduciendo el uso de la nube utilizando discos duros externos.		
S2	Presenta fotografías para diseños gráficos.	<p>Comparte fotografías en formatos digitales de mapas de bit (jpg, png) a través de dispositivos de almacenamiento secundario o medios electrónicos, en tiempo y forma, comprimiendo archivos para reducir el consumo de datos.</p> <p>Imprime fotografías digitales, selecciona el sustrato (papel fotográfico, papel <i>couché</i>, mate y otros), tamaño, color (sepia, escala de grises, CMYK), calidad de impresión y entrega responsablemente dentro del plazo establecido, tomando en cuenta la impresión responsable considerando papel reciclado y tintas ecológicas.</p>	Las fotografías impresas en papel fotográfico, couché y mate / Lista de cotejo	
S3	Realiza animación digital fotograma a fotograma.	Elabora guiones literarios, técnicos y gráficos detallados, integrando aspectos clave como <i>hardware</i> , <i>software</i> , escenografía y encuadres, partiendo de la conceptualización de la historia, la técnica de <i>stop motion</i> seleccionada (<i>cut-out</i> , <i>claymation</i> , <i>pixilation</i> , entre otras) y los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, gestionando eficientemente el tiempo, eligiendo el tema con respeto y empatía y optimizando el uso de recursos	Las animaciones digitales fotograma a fotograma, realizadas / Lista de cotejo	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>mediante la creación digital de archivos y la reducción del consumo de papel.</p> <p>Genera secuencias fotográficas para animación digital fotograma a fotograma, seleccionando el dispositivo de almacenamiento secundario para respaldar ordenadamente los archivos según el formato de imagen solicitado (JPG, PNG), optimizando el espacio de almacenamiento digital mediante la organización y eliminación de imágenes innecesarias, asegurando el cumplimiento del plazo y los requerimientos establecidos por el jefe inmediato y/o cliente.</p> <p>Crea una animación <i>stop motion</i> ensamblando la secuencia fotográfica producida y siguiendo los guiones desarrollados, promoviendo una narrativa visual coherente, priorizando la creatividad, la empatía y el respeto por la idea original en cada etapa del proceso, optimizando los recursos mediante el uso adecuado de las herramientas del <i>software</i> elegido para la edición y cumpliendo con los requerimientos del jefe superior y/o cliente.</p> <p>Presenta la animación digital fotograma a fotograma de manera comprensible y atractiva dentro del plazo establecido por el jefe inmediato y/o cliente, utilizando herramientas audiovisuales para comunicar eficazmente los objetivos y la metodología, demostrando escucha activa, empatía y respeto por las observaciones,</p>		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		gestionando el tiempo de manera eficiente y optimizando los recursos digitales disponibles.		
S3	Realiza animación digital por interpolación.	<p>Elabora guiones literarios, técnicos y gráficos detallados, integrando elementos clave como <i>hardware</i>, <i>software</i>, escenografía y encuadres, partiendo de la conceptualización de la historia y atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, gestionando eficientemente el tiempo, seleccionando el tema con respeto y empatía, asegurando una narrativa alineada con los valores del proyecto y optimizando los recursos mediante la creación digital de archivos y la reducción del consumo de papel.</p> <p>Produce animación digital con interpolación de movimientos y formas de manera estructurada y clara, combinando imágenes a partir de los guiones elaborados para comunicar creativamente la idea original, cuidando la expresividad y la suavidad en cada transición, promoviendo el pensamiento crítico al perfeccionar cada elemento visual, optimizando el uso de herramientas digitales accesibles para garantizar una narrativa fluida y asegurando el cumplimiento del plazo y de los requerimientos establecidos por el jefe inmediato y/o cliente.</p>	Las animaciones por interpolación, realizadas / Rúbrica	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Presenta la animación por interpolación de manera comprensible y atractiva dentro del plazo establecido por el jefe inmediato y/o cliente, utilizando herramientas audiovisuales para comunicar eficazmente los objetivos y la metodología, demostrando escucha activa, empatía y respeto por las observaciones, gestionando el tiempo de manera eficiente y optimizando los recursos digitales disponibles.		
S3	Realiza animaciones para aplicaciones multimedia.	<p>Produce animación digital utilizando diversas técnicas (fotograma a fotograma, interpolación) con incorporación de elementos multimedia, de manera estructurada y clara, combinando imágenes a partir de los guiones elaborados para comunicar creativamente la idea original, añadiendo elementos interactivos (botones, hipervínculos) que permitan una navegación fluida dentro de la película, cuidando la expresividad y la creatividad, promoviendo el pensamiento crítico al perfeccionar cada elemento visual, optimizando el uso de herramientas digitales accesibles para fortalecer la narrativa y asegurando que el producto final cumpla con el plazo y de los requerimientos establecidos por el jefe inmediato y/o cliente.</p> <p>Presenta la animación digital con elementos multimedia de manera clara y atractiva dentro del plazo establecido por el jefe inmediato y/o cliente, utilizando herramientas audiovisuales para comunicar eficazmente los objetivos y la metodología, demostrando escucha activa, empatía y respeto por las observaciones, gestionando el tiempo de</p>	La animación para aplicaciones multimedia, realizadas / Rúbrica	



SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		manera eficiente y optimizando los recursos digitales disponibles para mejorar la calidad de la presentación.		



FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Leborg, C. (2013). *Gramática visual*. Gustavo Gili.

Jardí, E. (2015). *Pensar con imágenes*. Gustavo Gili.

Jenny, P. (2015). *La mirada creativa*. Gustavo Gili.

Marshall, L. y Meachem, L. (2011). *Cómo usar imágenes en el diseño gráfico*. Parramón.

Ambrose, G. y Aono-Billson, N. (2011). *Bases del diseño gráfico. Enfoque y lenguaje*. Parramón.

Munari, B. (1993). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Gustavo Gili.

Prieto Castillo, D. (2014). *Diseño y comunicación*. Coyoacán.

Acaso, M. (2007). *El Lenguaje Visual*. Paidós.

Dondis, D. A. (2017). *La Sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.

Lupton, E. y Giménez Imirizaldu, D. (2011) *Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Gustavo Gili.

Kane, J. (2005). *Manual de tipografía*. Gustavo Gili.

Hillner, M. (2010). *Bases de la tipografía. Tipografía virtual*. Parramón.

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Haslam, A. (2011). *Lettering: Manual de producción y diseño*. Gustavo Gili.

Garcés, S. (2012). *Fotografía digital avanzada. Ejemplos y ejercicios prácticos*. Tikal.

Sonheim, C. y Sonheim, S. (2014). *Fotografía creativa*. Océano.

Plasencia López, Z. (2013). *Guía Práctica. Fotografía digital*. Anaya Multimedia.

Ang, T. (2012). *Fotografía digital*. Omega.

Long, B. (2011). *El gran libro de fotografía digital*. Anaya Multimedia.

Butler, Y. J. y Rosés Martínez, F. (2013). *Fotografía digital avanzada para profesionales. Cómo conseguir fotografías de alto nivel*. Océano.

Suárez Cristancho, L. (2012). *Photoshop*. Tikal.

Evening, M. (2014). *Photoshop CC para fotógrafos*. Anaya Multimedia.

MÓDULO III

PRODUCE DIAGRAMACIÓN EDITORIAL PARA PROYECTOS AUDIOVISUALES

272 horas

Información General

// SUBMÓDULO 1

Realiza ilustraciones digitales para proyectos visuales
80 horas

// SUBMÓDULO 2

Realiza diagramaciones para proyectos visuales
96 horas

// SUBMÓDULO 3

Produce elementos multimedia para proyectos audiovisuales
96 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO CON EL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2019)

2271	Desarrolladores y analistas de <i>software</i> y multimedia
1421	Directores y productores artísticos de cine, teatro y afines

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

51112	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas, excepto a través de internet
511121	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas no integrada con la impresión, excepto a través de Internet
511191	Edición de otros materiales no integrada con la impresión, excepto a través de Internet
511192	Edición de otros materiales integrada con la impresión
51211	Producción de películas cinematográficas, videos, programas para la televisión y otros materiales audiovisuales

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Producir diagramación editorial para proyectos audiovisuales.
 - Realizar ilustraciones digitales para proyectos visuales.
 - Realizar diagramaciones para proyectos visuales.
 - Producir elementos multimedia para proyectos audiovisuales.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS											ÁREAS DE CONOCIMIENTO											RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES											HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO											EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE		
			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																				
																														DIMENSIÓN											EMPLEABILIDAD								
																														EMPODERAMIENTO					CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE											
S1	Realiza ilustración a base de trazo de línea.	Elabora una ilustración simple en trazo de líneas (caricatura) partiendo de una fotografía, desarrollando y aplicando habilidades creativas, utilizando las herramientas básicas del software Adobe Photoshop (filtro <i>liquify</i> , pincel, capas, opacidad, color), trabajando con libertad y autonomía, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías, trabajando de forma ordenada, creativa y autónoma, atendiendo los requerimientos del jefe	X					X					X																				X																

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO											EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE						
			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	DIMENSIÓN											NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOTECNOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
															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				
S1	Realiza ilustración aplicando luz y sombra.	Elabora una ilustración aplicando luz y sombra partiendo de una fotografía (frutas, flores, bodegones, paisajes, entre otros), desarrollando y aplicando habilidades creativas, utilizando la herramientas del <i>software</i> Adobe Photoshop (malla, textura, color, trazo, selección, pintura, filtro licuar e imagen transformar, retoque, igualación de color, ajuste de exposición), trabajando con libertad y autonomía, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías, atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente y optimizando los recursos utilizados.	X			X		X				X	X			X	X	X					X			X		
			X			X								X	X		X	X	X		X	X	X					

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS		ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE							
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD							
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES				
	<p>los que cuenta para la toma de decisiones, trabajado de forma autónoma, utilizando su capacidad de lógica y razonamiento, aportando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, optimizando los recursos utilizados.</p> <p>Elabora <i>dummy</i> de la diagramación o <i>layout</i>, definiendo las características de la retícula (márgenes, columnas, campos); de acuerdo con el producto editorial que le soliciten (libro, revista, folleto, cómic, infografía, entre otros); trabajando con limpieza, de forma autónoma, optimizando los recursos a utilizar, verificando que cumpla las condiciones solicitadas por el jefe inmediato y/o cliente.</p>	X	X	X		X			X	X				X	X	X							X				X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE																												
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA																						
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD		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	
														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																				
S2	Publica en formato de lectura digital el producto editorial.	Publica de forma responsable en alguna plataforma de lectura digital gratuita (Kobo, Google Libros, eLibro, otros), en archivo digital PDF, generando interactividad en el producto editorial, de forma autónoma y responsable, optimizando los recursos, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con las tecnologías, bajo las condiciones solicitadas del jefe inmediato y/o cliente.	X			X			X			X				X	X																					X											
		Presenta el producto editorial publicado en la plataforma elegida de forma responsable y autónoma en tiempo y forma, bajo las condiciones solicitadas por el jefe inmediato y/o cliente, con una actitud profesional para garantizar la aceptación de la autoridad superior, utilizando un lenguaje claro y asertivo.	X			X							X	X	X		X	X	X						X	X	X										X												

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO									EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE						
			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	DIMENSIÓN									NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO				
S3	Crea audios para proyectos audiovisuales.	Elabora diferentes tipos de guiones (literario, técnico, gráfico, radiofónico) para creaciones de audio, a partir de la conceptualización de la idea planteada por el jefe inmediato y/o cliente, de manera creativa, crítica y reflexiva, respetando la ortografía y la gramática, optimizando los recursos utilizados, de forma responsable.	X			X					X					X	X			X	X	X				X
		Graba audio (<i>spot</i> , <i>podcast</i> , otros), de acuerdo con el guion diseñado, considerando los aspectos técnicos del uso del equipo, aspectos ambientales, mostrando creatividad, usando adecuadamente la voz (volumen, claridad, dicción, modulación, entonación) trabajando con autonomía y toma de decisiones, optimizando los recursos utilizados, para lograr una	X			X						X					X	X			X	X	X			

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO									EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE																					
			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	DIMENSIÓN									NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOTECNOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA															
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	EMPODERAMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CIUDADANÍA ACTIVA	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD					APRENDIZAJE	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	EMPLEABILIDAD	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO								
		comunicación asertiva.																																							
		Edita el audio para la creación de proyectos audiovisuales, haciendo uso de las herramientas del <i>software</i> de edición de audio, de acuerdo con las características del proyecto, apoyándose en herramientas de Inteligencia Artificial, optimizando el uso de recursos y equipo, tomando en cuenta los conocimientos en relación con la tecnología, con una actitud responsable y de forma autónoma, atendiendo la solicitud del cliente y/o jefe inmediato.	X				X		X					X				X																							
		Presenta el proyecto de audio exportado, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, registrando los ajustes necesarios para optimizar el resultado, de acuerdo con la	X				X							X				X																							

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO			RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO							EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE											
			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	DIMENSIÓN							NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA						
														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	EMPLEABILIDAD
		solicitud del jefe inmediato y/o cliente, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones.																												
S3	Crea videos para proyectos audiovisuales	Elabora diferentes tipos de guiones (literario, técnico, gráfico) para creaciones audiovisuales, a partir de la conceptualización de la idea planteada por el jefe inmediato y/o cliente, de manera creativa, crítica y reflexiva, respetando la ortografía y la gramática, optimizando los recursos utilizados, de forma responsable.	X				X						X	X			X	X			X	X	X						X	
		Graba video aplicando los principios cinematográficos (encuadre, movimientos de cámara, planos, composición, escenas, secuencias, otros), de acuerdo con el guion diseñado, mostrando creatividad, autonomía, toma de decisiones y respeto al derecho de	X	X	X		X					X					X	X	X			X	X	X					X	

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO									EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE									
			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	DIMENSIÓN									NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA			
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE							EMPLEABILIDAD		
														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
		Presenta el proyecto de audiovisual exportado, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, registrando los ajustes necesarios para optimizar el resultado, de acuerdo con la solicitud del jefe inmediato y/o cliente, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones.	X			X						X	X		X					X	X	X							

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación tiene el propósito de formar a través del acompañamiento constante y la retroalimentación a las y los estudiantes para el logro de las competencias laborales. Esta se lleva a cabo de forma permanente, oportuna, sistemática e integral, mediante un proceso formativo, creando las condiciones en las que se aplica y articula el currículo del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como las Habilidades para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias con enfoque formativo se recuperan las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros; mientras que las evidencias de producto, por medio de carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras; para lo cual se aplica 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	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S1	Realiza ilustración a base de trazo de línea.	<p>Elabora una ilustración simple en trazo de líneas (caricatura) partiendo de una fotografía, desarrollando y aplicando habilidades creativas, utilizando las herramientas básicas del <i>software</i> Adobe Photoshop (filtro <i>liquify</i>, pincel, capas, opacidad, color), trabajando con libertad y autonomía, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías, trabajando de forma ordenada, creativa y autónoma, atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente y optimizando los recursos utilizados.</p> <p>Realiza corrección de forma autónoma y responsable de color y estilo sobre el archivo digital, tomando en cuenta las observaciones de forma verbal del jefe inmediato y/o cliente, así como los conocimientos</p>	La ilustración simple en trazo de línea, elaborada de manera digital / Lista de cotejo	



SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>relacionados con el uso de las tecnologías.</p> <p>Expone de forma física la ilustración generada en trazo en líneas en archivo digital formato PDF e impreso en formato carta, tomando en cuenta los parámetros de impresión solicitados por el jefe inmediato y/o cliente, en tiempo y forma, optimizando los recursos utilizados, con actitud profesional, utilizando un lenguaje claro y asertivo.</p>		
S1	Realiza ilustración aplicando luz y sombra.	<p>Elabora una ilustración aplicando luz y sombra partiendo de una fotografía (frutas, flores, bodegones, paisajes, entre otros), desarrollando y aplicando habilidades creativas, utilizando la herramientas del <i>software</i> Adobe Photoshop (malla, textura, color, trazo, selección, pintura, filtro licuar e imagen transformar, retoque, igualación de color, ajuste de exposición), trabajando con libertad y autonomía, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías, atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente y optimizando los recursos utilizados.</p> <p>Realiza corrección de forma autónoma y responsable de color y estilo sobre el archivo digital, tomando en cuenta las observaciones de forma verbal del jefe inmediato y/o cliente, así como los conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías.</p>	La ilustración en archivo digital e impresa, aplicando luz y sombra / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Expone de forma física ilustración generada aplicando luz y sombra en archivo digital formato PDF e impreso en formato carta, tomando en cuenta los parámetros de impresión solicitados por el jefe inmediato y/o cliente, en tiempo y forma, optimizando los recursos utilizados, con actitud profesional, utilizando un lenguaje claro y asertivo.		
S1	Realiza ilustración de personajes y escenarios	<p>Elabora bocetos de personajes y escenarios, aplicando las herramientas para edición, corrección, manipulación y creación de imágenes matriciales, aplicando la metodología de diseño, trabajando de forma ordenada con libertad y autonomía, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías, aportando los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente y optimizando los recursos utilizados.</p> <p>Realiza archivos digitales de los bocetos realizados, de personajes y escenarios, aprobados de forma verbal por el jefe inmediato y/o cliente, utilizando las herramientas del <i>software</i> Adobe Photoshop, aplicando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, cuidando proporción, a partir de nociones espaciales y de unidades de medida, trabajando de forma autónoma y ordenada, así como utilizando los conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías y optimizando los recursos.</p>	Los personajes y escenarios elaborados y presentados en archivo digital e impresos / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Entrega archivos digitales en formato PDF e impreso tomando en cuenta los parámetros de impresión solicitadas de personajes y escenarios en forma física al jefe inmediato y/o cliente, utilizando un lenguaje claro y asertivo, optimizando los recursos utilizados, con actitud profesional, en el tiempo y forma.		
S2	Elabora <i>dummys</i> de las diagramaciones editoriales	<p>Realiza esbozo del <i>layout</i>, definiendo la distribución y organización de los elementos editoriales que le estén solicitando (colores, tipografía y elementos gráficos), dando unidad armónica y visual entre texto, imagen y estructura, aplicando los conceptos básicos de la maquetación en los impresos, considerando los recursos con los que cuenta para la toma de decisiones, trabajado de forma autónoma, utilizando su capacidad de lógica y razonamiento, aportando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, atendiendo los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, optimizando los recursos utilizados.</p> <p>Elabora <i>dummy</i> de la diagramación definiendo las características de la retícula (márgenes, columnas, campos); de acuerdo con el producto editorial que le soliciten (libro, revista, folleto, cómic, infografía, entre otros); trabajado con limpieza, de forma autónoma, optimizando los recursos a utilizar, verificando que cumpla las condiciones solicitadas por el jefe inmediato y/o cliente.</p>	El <i>dummys</i> de la diagramación editorial, que contenga el <i>layout</i> en el que se observe la distribución y organización de los elementos editoriales / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S2	Realiza presentación del proyecto editorial.	<p>Traza la diagramación elaborada de manera previa, utilizando las herramientas del <i>software</i> de maquetación de páginas (InDesing, QuarkXPress, otros), tomando en cuenta las variantes tipográficas (tamaño, color, tipo, familia, variables, otros) y los gráficos de acuerdo con la composición editorial a realizar, aplicando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, cuidando proporción, legibilidad así como los conocimientos relacionados con las tecnologías, trabaja de forma autónoma, optimizando el uso de recursos y equipo, empleando vocabulario técnico del idioma inglés.</p> <p>Revisa ortografía del producto editorial de forma digital, tomando en cuenta las especificaciones y observaciones dadas por el jefe inmediato y/o jefe, identificando errores para su corrección y considerando el uso eficiente de los recursos, con la finalidad de transmitir mensajes de forma clara y efectiva.</p> <p>Expone de forma física el producto final realizado en forma digital en formato PDF e impreso tomando en cuenta los parámetros necesarios, en tiempo y forma, verificando cumpla con los elementos de comunicación necesarias, de forma responsable y autónoma, optimizando los recursos utilizados, bajo las condiciones solicitadas del jefe inmediato y/o cliente, con actitud profesional, utilizando un lenguaje claro y asertivo.</p>		La presentación del proyecto editorial, en donde se explique la diagramación, las herramientas digitales, las variables tipográficas y los gráficos utilizados / Rúbrica





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S2	Publica en formato de lectura digital el producto editorial.	<p>Publica de forma responsable en alguna plataforma de lectura digital gratuita (Kobo, Google Libros, eLibro, otros), en archivo digital PDF, generando interactividad en el producto editorial, de forma autónoma, optimizando los recursos, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con las tecnologías, de forma responsable y autónoma, optimizando los recursos utilizados, bajo las condiciones solicitadas del jefe inmediato y/o cliente.</p> <p>Presenta el producto editorial publicado en la plataforma elegida de forma responsable y autónoma en tiempo y forma, bajo las condiciones solicitadas por el jefe inmediato y/o cliente, con una actitud profesional para garantizar la aceptación de la autoridad superior, utilizando un lenguaje claro y asertivo.</p>	El producto editorial publicado en una plataforma digital gratuita /Lista de cotejo	
S3	Crea audios para proyectos audiovisuales.	<p>Elabora diferentes tipos de guiones (literario, técnico, gráfico, radiofónico) para creaciones de audio, a partir de la conceptualización de la idea planteada por el jefe inmediato y/o cliente, de manera creativa, crítica y reflexiva, respetando la ortografía y la gramática, optimizando los recursos utilizados, de forma responsable.</p> <p>Graba audio (<i>spot, podcast, otros</i>), de acuerdo con el guion diseñado, considerando los aspectos técnicos del uso del equipo, aspectos ambientales, mostrando creatividad, usando adecuadamente la voz (volumen,</p>	El audio capturado y editado de acuerdo con el guion estructurado / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>claridad, dicción, modulación, entonación) trabajando con autonomía y toma de decisiones, optimizando los recursos utilizados, para lograr una comunicación asertiva.</p> <p>Edita el audio para la creación de proyectos audiovisuales, haciendo uso de las herramientas del <i>software</i> de edición de audio, de acuerdo con las características del proyecto, apoyándose en herramientas de Inteligencia Artificial, optimizando el uso de recursos y equipo, tomando en cuenta los conocimientos en relación con la tecnología, con una actitud responsable y de forma autónoma, atendiendo la solicitud del cliente y/o jefe inmediato.</p> <p>Presenta el proyecto de audio exportado, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, registrando los ajustes necesarios para optimizar el resultado, de acuerdo con la solicitud del jefe inmediato o cliente, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones.</p>		
S3	Crea videos para proyectos audiovisuales.	Elabora diferentes tipos de guiones (literario, técnico, gráfico) para creaciones audiovisuales, a partir de la conceptualización de la idea planteada por el jefe inmediato y/o cliente, de manera creativa, crítica y reflexiva, respetando la ortografía y la gramática, optimizando los recursos utilizados, de forma responsable.	El video capturado y editado de acuerdo con el guion y los principios cinematográficos / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>Graba video aplicando los principios cinematográficos (encuadre, movimientos de cámara, planos, composición, escenas, secuencias, otros), de acuerdo con el guion diseñado, mostrando creatividad, autonomía, toma de decisiones y respeto al derecho de imagen (establecido por la Ley Federal del Derecho de Autor), estableciendo libremente los valores que considere pertinentes para realizar la captura de video, optimizando los recursos y equipos utilizados de forma responsable.</p> <p>Edita el audio y video para la creación de proyectos audiovisuales, haciendo uso de las herramientas del <i>software</i> de edición de audio y video, de acuerdo con las características del proyecto, apoyándose en herramientas de Inteligencia Artificial, optimizando el uso de recursos y equipo, tomando en cuenta los conocimientos en relación con la tecnología, con una actitud responsable y de forma autónoma, atendiendo la solicitud del cliente y/o jefe inmediato.</p> <p>Presenta el proyecto de audiovisual exportado, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, registrando los ajustes necesarios para optimizar el resultado, de acuerdo con la solicitud del jefe inmediato y/o cliente, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones.</p>		



FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Astroza, C., Kloss, N. y Urcelay, F. (Recop). (abril de 2009). *Técnicas y Leyes Compositivas. Diseño Editorial*. Universidad Diego Portales.
<https://idoc.pub/download/tecnicas-y-leyes-compositivas-2nv565kkvrlk>

Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2016). *Diseño editorial: Periódicos y revistas. Medios impresos y digitales*. Gustavo Gili.

Carpio Valdez, S. (2015) *Arte y gestión de la producción audiovisual*. UPC-Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Dabner, D., Stewat, S. y Vickress, A. (2008). *Diseño Gráfico: Fundamentos y Prácticas*. Blume.

Edgar-Hunt, R. Marland, J. y Richards, J. (2010) *Guion. Bases del cine 02*. Parramón.

Freire Sánchez, A. y Vidal Maestre, M. (2016). *Manual de montaje y composición audiovisual: técnicas, soluciones, efectos, trucos*. Alfaomega.

Heller, E. (2015). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.

Johansson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2011). *Manual de producción gráfica: Recetas*. Gustavo Gili.

Marín, F. (2011). *Cómo escribir el guion de un cortometraje. Guía para crear tu propio corto*. Alba.

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

MEDIAactive. (2014). *Aprender Illustrator CC con 100 ejercicios prácticos*. Marcombo Ediciones Técnicas. AlfaOmega.

Ortiz, G. (2012). *Forma, color y significados: La relación entre la forma y el color. La influencia de la forma. Psicología de los colores. El mundo del color*. Trillas.

Roberts, P. C. y Lardner, J. (2012). *Técnicas de arte digital para ilustradores y artistas*. Acanto.

Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Gustavo Gili.

Sánchez Maza, M. A. (2010). *Diseño de medios y recursos didácticos*. Limusa.

Wong, W. (2014). *Principios del diseño en color*. Gustavo Gili.

MÓDULO IV

DESARROLLA CONTENIDOS PARA MEDIOS DIGITALES

192 horas

Información General

// SUBMÓDULO 1

Diseña interfaz gráfica para medios digitales
96 horas

// SUBMÓDULO 2

Crea contenidos para medios digitales
96 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO CON EL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2019)

2271	Desarrolladores y analistas de <i>software</i> y multimedia
1421	Directores y productores artísticos de cine, teatro y afines

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

51112	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas, excepto a través de internet
511121	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas no integrada con la impresión, excepto a través de internet
511191	Edición de otros materiales no integrada con la impresión, excepto a través de internet
511192	Edición de otros materiales integrada con la impresión
51211	Producción de películas cinematográficas, videos, programas para la televisión y otros materiales audiovisuales

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Desarrollar contenidos para medios digitales.
 - Diseñar interfaz gráfica para medios digitales.
 - Crear contenidos para medios digitales.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																													
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS				ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO						EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE											
			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	DIMENSIÓN						NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA						
														COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE						EMPLEABILIDAD					
												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							
S1	Elabora diagramación para sitio web.	Elabora el mapa de sitio recopilando la información que contendrá el sitio web, de forma responsable y autónoma, los servicios que prestará y los menús de cada página, de acuerdo con los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente; determinando entradas y salidas de datos y operaciones y estructura la información utilizando la tecnología, entregando en tiempo y forma lo solicitado.			X		X																						



PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																										
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO					EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE										
			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	DIMENSIÓN					NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA				
														COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA	APRENDIZAJE	EMPLEABILIDAD								
			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													
	Elabora el <i>wireframes</i> sobre cómo se presentaría el contenido en medios digitales; seleccionando una secuencia de fotografías, ilustraciones, GIFs o animaciones, videos cortos e infografías entre otros, para su publicación en distintos medios digitales, de acuerdo con los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, para lograr un proceso creativo que promueva de mejor manera el producto o servicio.		X		X						X							X	X	X	X					
	Realiza el diagrama de flujo del sitio con la información analizada, que responda a las necesidades del cliente; entregándolo en tiempo y forma; utilizando <i>software</i> para diagramación		X			X							X	X	X											



PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO								EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE						
			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	DIMENSIÓN								NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD					
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				
S1	Diseña el sitio web para publicación.	Define la identidad visual del sitio web (logotipo, paleta de colores, estilo de ilustraciones, tipografías iconografías) de acuerdo con la identidad corporativa y requerimientos del cliente, los tiempos de entrega y los recursos especificados.	X						X			X			X				X	X	X				
		Realiza maquetas de pantalla siguiendo el diagrama de flujo y comunicando su visión eficazmente, profundizando en los detalles visuales (márgenes, medianiles, filas y columnas), aportando funcionalidad, armonía y estructura, agregando las imágenes, videos y otros elementos de identidad (logotipo, paleta de colores, tipografía, otros), mostrando la estética y la interfaz de acuerdo a la identidad corporativa, trabajando colaborativamente con limpieza y	X	X	X								X		X					X	X				

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS		ÁREAS DE CONOCIMIENTO	RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE								
			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	DIMENSIÓN												NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														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				
		entregando en tiempo y forma, optimizando los recursos utilizados.																											
		Verifica que las imágenes, iconos y gráficos se encuentren en formatos optimizados (SVG, PNG, Web), evitando errores de visualización y cuidando las especificaciones técnicas, tales como los colores (HEX/RGB), fuentes y medidas, así como el funcionamiento de los <i>plugin</i> utilizados.			X		X							X								X	X	X					
		Publica la maqueta en sitio web de acuerdo con los recursos asignados, tomando en cuenta que se deben adaptar los diseños a los diversos dispositivos (móviles, tabletas y web) que establezca el jefe inmediato y/o cliente.	X			X			X			X						X	X	X	X	X							

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE													
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA							
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD														
														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					
		contenido y definiendo el mensaje principal que se quiere transmitir; revisando las tendencias actuales de diseño gráfico digital.																																
		Realiza el boceto final en formato digital con el <i>software</i> de diseño, cuidando que gráficamente se transmita la identidad visual definida, trabajando de forma autónoma, con responsabilidad y compromiso para el logro de las metas establecidas.				X						X				X	X		X		X	X												
		Presenta el diseño al jefe inmediato o cliente justificando cada elemento que lo integra, comunicándose de forma clara y asertiva, regulando sus emociones y permitiendo la retroalimentación para realizar los ajustes que le indique el jefe inmediato o el cliente.	X			X						X	X		X	X		X		X	X													

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO								EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE											
			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	DIMENSIÓN								NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA					
														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	EMPLEABILIDAD
S2	Produce contenido para medios digitales.	Elabora contenido digital con <i>software</i> especializado, utilizando la paleta de colores, tipografías y estilo en cada pieza, considerando el <i>brief</i> y los requerimientos del jefe inmediato o el cliente.	X			X	X		X											X			X							
		Realiza ajustes al contenido, de acuerdo a las observaciones realizadas por el jefe o cliente como: colores, recortar, redimensionar imágenes, corregir imperfecciones, eliminar fondos, integrar elementos y adaptaciones a las imágenes en distintos formatos, utilizando programas de diseño gráfico, entre otros, que sean compatibles con los dispositivos digitales (móviles, tabletas y web); Considerando versiones preliminares para revisión técnica, estética y funcional a fin de recibir el "ok"	X			X	X		X												X			X						



PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS		ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO									EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE													
			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	DIMENSIÓN									NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA						
														COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD										
			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																			
		final” del jefe inmediato o cliente, mostrando una actitud profesional, tolerante y empática frente a las observaciones de mejora.																														
		Publica el contenido final validado por el jefe inmediato o cliente en el dispositivo digital, de acuerdo con el producto o servicio, así como los recursos disponibles, trabajando de forma responsable, creativa y autónoma; utilizando un lenguaje claro y mentalidad de crecimiento.	X				X					X	X									X										



ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación tiene el propósito de formar a través del acompañamiento constante y la retroalimentación a las y los estudiantes para el logro de las competencias laborales. Esta se lleva a cabo de forma permanente, oportuna, sistemática e integral, mediante un proceso formativo, creando las condiciones en las que se aplica y articula el currículo del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como las Habilidades para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias con enfoque formativo se recuperan las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros; mientras que las evidencias de producto, por medio de carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras; para lo cual se aplica 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	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S1	Elabora diagramación para sitio web.	<p>Elabora el mapa de sitio recopilando la información que contendrá el sitio web, de forma responsable y autónoma, los servicios que prestará y los menús de cada página, de acuerdo con los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente; determinando entradas y salidas de datos y operaciones y estructura la información utilizando la tecnología, entregando en tiempo y forma lo solicitado.</p> <p>Elabora el <i>wireframes</i> sobre cómo se presentaría el contenido en medios digitales; seleccionando una secuencia de fotografías, ilustraciones, GIFs o animaciones, videos cortos e infografías entre otros, para su publicación en distintos medios digitales, de acuerdo con los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, para lograr un proceso creativo que</p>	El diagrama de flujo que atienda a las necesidades del cliente / Lista de cotejo	



SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>promocione de mejor manera el producto o servicio.</p> <p>Realiza el diagrama de flujo del sitio con la información analizada, que responda a las necesidades del cliente; entregándolo en tiempo y forma; utilizando <i>software</i> para diagramación.</p>		
S1	Diseña el sitio web para publicación.	<p>Define la identidad visual del sitio web (logotipo, paleta de colores, estilo de ilustraciones, tipografías iconografías) de acuerdo con la identidad corporativa y requerimientos del cliente, los tiempos de entrega y los recursos especificados.</p> <p>Realiza maquetas de pantalla siguiendo el diagrama de flujo y comunicando su visión eficazmente, profundizando en los detalles visuales (márgenes, medianiles, filas y columnas), aportando funcionalidad, armonía y estructura, agregando las imágenes, videos y otros elementos de identidad (logotipo, paleta de colores, tipografía, otros), mostrando la estética y la interfaz de acuerdo a la identidad corporativa, trabajando colaborativamente con limpieza y entregando en tiempo y forma, optimizando los recursos utilizados.</p> <p>Verifica que las imágenes, iconos y gráficos se encuentren en formatos optimizados (SVG, PNG, Web), evitando errores de visualización y cuidando las especificaciones técnicas, tales como los colores (HEX/RGB), fuentes y medidas, así como el</p>	El diseño del sitio web, elaborado / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		funcionamiento de los plugin utilizados.		
		Publica la maqueta en sitio web, de acuerdo con los recursos asignados, tomando en cuenta que se deben adaptar los diseños a los diversos dispositivos (móviles, tabletas y web) que establezca el jefe inmediato y/o cliente.		
S2	Elabora bocetos de propuestas gráficas de contenido digital.	<p>Revisa el <i>brief</i> atendiendo los requerimientos del jefe inmediato o cliente, identificando el propósito del contenido, público objetivo, tono, referencias visuales, restricciones técnicas (tamaño, formato, tiempos, entre otros) y la plataforma en la que se publicará.</p> <p>Dibuja bocetos preliminares, revisando archivos (fotografías, imágenes, GIFs, animaciones, videos cortos, ilustraciones, gráficos, logotipos, infografías entre otros), proporcionados por el jefe inmediato o cliente; seleccionando los que se apeguen al propósito establecido, analizando los requerimientos técnicos y estéticos de la plataforma (dimensiones, formato, duración y estilo visual). Seleccionando aquellos que cumplen con el estilo visual, tipografías y paleta de colores; proponiendo composiciones gráficas, jerarquía del contenido y definiendo el mensaje principal que se quiere transmitir; revisando las tendencias actuales de diseño gráfico digital.</p>	El boceto de propuesta gráfica, elaborado / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>Realiza el boceto final en formato digital con el <i>software</i> de diseño, cuidando que gráficamente se transmita la identidad visual definida, trabajando de forma autónoma, con responsabilidad y compromiso para el logro de las metas establecidas.</p> <p>Presenta el diseño al jefe inmediato o cliente justificando cada elemento que lo integra, comunicándose de forma clara y asertiva, regulando sus emociones y permitiendo la retroalimentación para realizar los ajustes que le indique el jefe inmediato o el cliente.</p>		
S2	Produce contenido para medios digitales.	<p>Elabora contenido digital con <i>software</i> especializado, utilizando la paleta de colores, tipografías y estilo en cada pieza, considerando el <i>brief</i> y los requerimientos del jefe inmediato o el cliente.</p> <p>Realiza ajustes al contenido, de acuerdo a las observaciones realizadas por el jefe o cliente como: colores, recortar, redimensionar imágenes, corregir imperfecciones, eliminar fondos, integrar elementos y adaptaciones a las imágenes en distintos formatos, utilizando programas de diseño gráfico , entre otros, que sean compatibles con los dispositivos digitales (móviles, tabletas y web); Considerando versiones preliminares para revisión técnica, estética y funcional a fin de recibir el "ok final" del jefe inmediato o cliente,</p>	El contenido para medios digitales, publicado / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		<p>mostrando una actitud profesional, tolerante y empática frente a las observaciones de mejora.</p> <p>Publica el contenido final validado por el jefe inmediato o cliente en el dispositivo digital, de acuerdo con el producto o servicio, así como los recursos disponibles, trabajando de forma responsable, creativa y autónoma; utilizando un lenguaje claro y mentalidad de crecimiento.</p>		



FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

De Vega Martín, A. L. (2017). *Animación de elementos 2D y 3D*. Alfaomega-Altaria.

Fernández Casado, P. E. (2023). *Construcción y diseño de páginas web con HTML, CSS y JavaScript*. Grupo Editorial Ra-Ma.

Gauchat, J. D. (2013). *El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript*. Marcombo Ediciones Técnicas.

Heurtel, O. (2014). *PHP y MySQL. Domine el desarrollo de un sitio Web dinámico e interactivo*. Eni.

Long, B., y Schenk, S. (2012). *Manual de cine digital*. Anaya Multimedia.

López Sosa, R. (2010). *Multimedia. Desarrollo de aplicaciones*. Limusa.

McDonald, M. (2012). *Creación y diseño Web*. Anaya Multimedia.

Ratner, P. (2012). *Modelado humano 3D y animación*. Anaya Multimedia.

Rodríguez Zumárraga, X. (2014). *Fotografía y cine de animación. Cómo crear el país de las maravillas*. Anaya Multimedia.

Selby, A. (2013). *La animación*. Blume.

Vaughan, W. (2012). *Modelado digital*. Anaya Multimedia.

MÓDULO V

DISEÑA IMAGEN CORPORATIVA, LA ETIQUETA Y EMPAQUE DE PRODUCTOS

192 horas

Información General

// SUBMÓDULO 1

Desarrolla manual de identidad corporativa
128 horas

// SUBMÓDULO 2

Diseña etiqueta y empaque de productos
64 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO CON EL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2019)

2543	Diseñadores gráficos
2271	Desarrolladores y analistas de <i>software</i> y multimedia

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

511121	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas no integrada con la impresión, excepto a través de Internet
511122	Edición de revistas y otras publicaciones periódicas integrada con la impresión
511191	Edición de otros materiales no integrada con la impresión, excepto a través de Internet
516110	Creación y difusión de contenido exclusivamente a través de internet

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Diseñar imagen corporativa, la etiqueta y empaque de productos.
 - Desarrollar manual de identidad corporativa.
 - Diseñar etiqueta y empaque de un producto.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																	
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS				ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES		HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO							EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE															
			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	DIMENSIÓN							NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA									
														EMPODERAMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA	APRENDIZAJE	EMPLEABILIDAD	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
S1	Realiza el diseño de la imagen corporativa.	Boceta las ideas y conceptos para la realización de un logotipo (bocetos burdos, formales, <i>dummys</i> y prototipos), que represente la imagen corporativa, tomando en cuenta elementos (tipografía, color, formas, líneas, entre otras), utilizando un sentido crítico y creativo que lo lleven al logro de sus objetivos, atendiendo los requerimientos de forma verbal del cliente, ya sea de forma individual o colaborativa, optimizando los recursos.	X		X							X	X	X	X	X	X										X						

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE						
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD							
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES				
S1	Realiza el manual de identidad corporativa.	Determina los elementos que conformarán el manual de identidad (construcción, área de protección, paleta de color, tipografía, versión b/n, escala de grises, variantes y usos, proporciones, usos correctos e incorrectos, definición de íconos, ilustraciones, estilos y fotografía), utilizando un sentido crítico, lógico y creativo que lo lleven al logro de los objetivos de la construcción del manual.	X	X	X							X		X		X		X	X	X							X
		Realiza la digitalización de la propuesta de diseño ejecutada en el boceto aprobado, tomando en cuenta los conocimientos en relación con el uso de las tecnologías, aplicando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, revisando ortografía, optimizando los recursos utilizados y verificando que cumpla las	X	X	X								X		X	X						X					

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO			RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE					
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD							
														COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES				
S2	Realiza la propuesta de etiqueta de un producto.	Distingue el producto al que se le va a diseñar la etiqueta (color, textura, funciones, nombre, marca, tamaño y forma del envase) así como la información que llevará ésta, tomando en cuenta las características y elementos del etiquetado, así como la normatividad vigente de etiquetado, atendiendo la información e interpretando las ideas generadas por el cliente, trabajando de forma autónoma, ordenada y profesional.	X		X				X		X					X	X	X			X						
		Determina el tamaño de la etiqueta y la forma, calculando las medidas, tomando en cuenta el tamaño del envase, determinando así el espacio en el que se va a trabajar, traza sobre el soporte de su preferencia el tamaño y forma determinados, optimizando recursos,	X		X				X		X		X	X		X			X	X							X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS												HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
			RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS						ÁREAS DE CONOCIMIENTO						RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES						HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO						EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
			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	DIMENSIÓN						NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA							
														COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE						EMPLEABILIDAD						
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																				
		trabajando de forma autónoma, ordenada y responsable. Realiza el boceto formal de la propuesta de etiqueta sobre el espacio y forma determinado, tomando en cuenta las condiciones del producto, la marca y los elementos que conforman la normatividad vigente, aplicando ideas técnicas y perspectivas innovadoras, de forma limpia, ordenada, autónoma y optimizando recursos, así como las ideas expresadas por el cliente.	X	X				X	X										X	X								X		
S2	Realiza la digitalización de la etiqueta.	Digitaliza la propuesta elaborada en boceto, utilizando las herramientas del <i>software</i> vectorial considerando las especificaciones técnicas para impresión (CMYK), respetando los requerimientos del jefe inmediato y/o, de forma autónoma, optimizando los recursos	X	X	X			X	X																			X		

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO			RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO											EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE					
			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	DIMENSIÓN											NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
														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				
		utilizados. Presenta la propuesta digital al cliente y realiza las correcciones observadas en caso de ser necesario de forma autónoma y responsable, administrando el tiempo y verificando que cumpla con las condiciones solicitadas, con la finalidad de que el contenido sea claro y efectivo.	X				X					X							X	X	X	X	X					
S2	Realiza la presentación de la etiqueta de productos.	Prepara el archivo digital para ser impreso (alineación y formato de archivo PDF), de acuerdo con las indicaciones dadas por el jefe inmediato y/o cliente, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías, mostrando autonomía en el trabajo y creatividad gráfica.	X				X		X														X	X	X			X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																									
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO					EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE									
			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	DIMENSIÓN					NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA			
														COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA	APRENDIZAJE	EMPLEABILIDAD							
																							REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO
		Presenta el producto final impreso de forma responsable y autónoma en tiempo y forma, bajo las condiciones solicitadas, con una actitud profesional, utilizando un lenguaje claro y asertivo, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.	X						X			X	X			X									
S2	Realiza propuestas del empaque de productos.	Distingue el producto al que se le va a diseñar el empaque (color, textura, funciones, nombre, marca, tamaño y forma del envase) así como la información que llevará, tomando en cuenta las características y elementos del producto y el empaque, así como la normatividad vigente de empaque y embalaje, atendiendo la información e interpretando las ideas generadas por el cliente, trabajando de forma autónoma,	X	X	X			X			X		X	X		X	X								X

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE								
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA		
														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
		técnicas y perspectivas innovadoras, de forma limpia, ordenada, autónoma y optimizando recursos, así como las ideas expresadas por el cliente.																											
S2	Digitaliza la propuesta gráfica de empaques.	Diseña el boceto del empaque en el <i>software</i> de vectorial (tomando en cuenta los conocimientos relacionados con las tecnologías, en forma responsable, respetando los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, encontrando así una solución a las necesidades de este de forma autónoma, optimizando los recursos utilizados. Presenta el boceto digital, de forma responsable y autónoma en tiempo y forma, bajo las condiciones solicitadas, con una actitud profesional, utilizando un lenguaje claro y asertivo, mostrando una actitud tolerante y empática a las	X		X										X					X	X								X
			X		X						X			X						X	X	X							

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS			ÁREAS DE CONOCIMIENTO		RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO										EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE															
			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	DIMENSIÓN										NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA									
														EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE		EMPLEABILIDAD															
														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							
		observaciones del jefe inmediato y/o cliente. Realiza las correcciones observadas, en caso de que sea necesario de forma autónoma y responsable, administrando el tiempo y verificando que cumpla con las condiciones solicitadas, con la finalidad de que el contenido sea claro y efectivo.	X	X	X							X	X							X	X	X														
S2	Presenta la propuesta del empaque armado.	Prepara el archivo digital para ser impreso, de acuerdo con las indicaciones dadas por el jefe inmediato y/o cliente, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías, mostrando autonomía en el trabajo y creatividad gráfica.	X		X							X	X	X				X	X	X	X														X	
		Presenta el producto final impreso y armado de forma responsable y autónoma en tiempo y forma, bajo las	X		X							X	X	X		X		X	X																	

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	RECURSOS SOCIOCOGNITIVOS		ÁREAS DE CONOCIMIENTO	RECURSOS SOCIO-EMOCIONALES			HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO						EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE											
			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	DIMENSIÓN						NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS					
														EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA					APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD	
														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
		condiciones solicitadas, con una actitud profesional, utilizando un lenguaje claro y asertivo, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.																								

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación tiene el propósito de formar a través del acompañamiento constante y la retroalimentación a las y los estudiantes para el logro de las competencias laborales. Esta se lleva a cabo de forma permanente, oportuna, sistemática e integral, mediante un proceso formativo, creando las condiciones en las que se aplica y articula el currículo del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior, las Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como las Habilidades para el Desarrollo Sostenible en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias con enfoque formativo se recuperan las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros; mientras que las evidencias de producto, por medio de carpetas de trabajos, reportes, bitácoras y listas de cotejo, entre otras; para lo cual se aplica 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	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S1	Realiza el diseño de imagen la corporativa.	<p>Boceta las ideas y conceptos para la realización de un logotipo (bocetos burdos, formales, <i>dummys</i> y prototipos), que represente la imagen corporativa, tomando en cuenta elementos (tipografía, color, formas, líneas, entre otras), utilizando un sentido crítico y creativo que lo lleven al logro de sus objetivos, atendiendo los requerimientos de forma verbal del cliente, ya sea de forma individual o colaborativa, optimizando los recursos.</p> <p>Presenta el boceto al jefe inmediato y/o al cliente, considerando las observaciones que realicen, comunicando sus ideas de forma clara, empática y regulando sus emociones.</p>	La imagen corporativa, diseñada / Lista de cotejo	

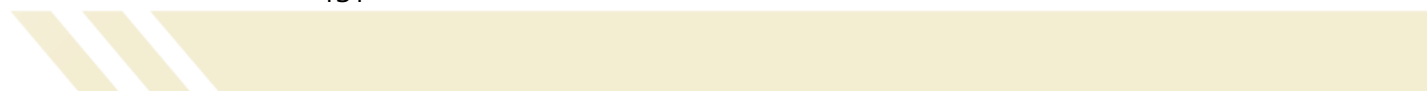


SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Determina elementos que conformarán el manual de identidad (construcción, área de protección, paleta de color, tipografía, versión b/n, escala de grises, variantes y usos, proporciones, usos correctos e incorrectos, definición de íconos, ilustraciones, estilos fotografía), de acuerdo con los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, utilizando un sentido crítico, lógico y creativo que lo lleven al logro de los objetivos de la construcción del manual.		
S1	Realiza el manual de identidad corporativa.	<p>Determina los elementos que conformarán el manual de identidad (construcción, área de protección, paleta de color, tipografía, versión b/n, escala de grises, variantes y usos, proporciones, usos correctos e incorrectos, definición de íconos, ilustraciones, estilos y fotografía), utilizando un sentido crítico, lógico y creativo que lo lleven al logro de los objetivos de la construcción del manual.</p> <p>Realiza la digitalización de la propuesta de diseño ejecutada en el boceto aprobado, tomando en cuenta los conocimientos en relación con el uso de las tecnologías, aplicando ideas, técnicas y perspectivas innovadoras, revisando ortografía, optimizando los recursos utilizados y verificando que cumpla las condiciones solicitadas por el cliente.</p>	El manual de identidad corporativa, elaborado / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Entrega en formato PDF, de forma digital e impreso en el formato y material solicitado por el cliente, el resultado de la resolución del problema incluyendo <i>layout</i> para la organización de cada sección que compone el manual, así mismo se considera hacer portada, portadillas y anexos para la disposición de los soportes de diseño que lo conforman, cumpliendo de forma puntual y responsable con las fechas de entrega, con actitud profesional, utilizando un lenguaje claro y asertivo.		
S2	Realiza la propuesta de etiqueta de un producto.	<p>Distingue el producto al que se le va a diseñar la etiqueta (color, textura, funciones, nombre, marca, tamaño y forma del envase) así como la información que llevará ésta, tomando en cuenta las características y elementos del etiquetado, así como la normatividad vigente de etiquetado, atendiendo la información e interpretando las ideas generadas por el cliente, trabajando de forma autónoma, ordenada y profesional.</p> <p>Determina el tamaño de la etiqueta y la forma, calculando las medidas, tomando en cuenta el tamaño del envase, determinando así el espacio en el que se va a trabajar, traza sobre el soporte de su preferencia el tamaño y forma determinados, optimizando recursos, trabajando de forma autónoma, ordenada y responsable.</p>	El boceto de la etiqueta de un producto, elaborado / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Realiza el boceto formal de la propuesta de etiqueta sobre el espacio y forma determinado, tomando en cuenta las condiciones del producto, la marca y los elementos que conforman la normatividad vigente, aplicando ideas técnicas y perspectivas innovadoras, de forma limpia, ordenada, autónoma y optimizando recursos, así como las ideas expresadas por el cliente.		
S2	Realiza la digitalización de la etiqueta.	<p>Digitaliza la propuesta bocetada utilizando las herramientas del <i>software</i> vectorial considerando las especificaciones técnicas para impresión (CMYK), respetando los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, de forma autónoma, optimizando los recursos utilizados.</p> <p>Presenta la propuesta digital al cliente y realiza las correcciones observadas en caso de ser necesario de forma autónoma y responsable, administrando el tiempo y verificando que cumpla con las condiciones solicitadas, con la finalidad de que el contenido sea claro y efectivo.</p>	La etiqueta digitalizada, diseñada / Lista de cotejo	
S2	Realiza la presentación de la etiqueta de productos.	Prepara el archivo digital para ser impreso (alineación y formato de archivo PDF), de acuerdo con las indicaciones dadas por el jefe inmediato y/o cliente, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías, mostrando autonomía en el trabajo y creatividad gráfica.	La etiqueta del producto impresa / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Presenta el producto final impreso de forma responsable y autónoma en tiempo y forma, bajo las condiciones solicitadas, con una actitud profesional, utilizando un lenguaje claro y asertivo, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.		
S2	Realiza propuesta del empaque de productos.	<p>Distingue el producto al que se le va a diseñar el empaque (color, textura, funciones, nombre, marca, tamaño y forma del envase) así como la información que llevará, tomando en cuenta las características y elementos del producto y el empaque, así como la normatividad vigente de empaque y embalaje, atendiendo la información e interpretando las ideas generadas por el cliente, trabajando de forma autónoma, ordenada y profesional.</p> <p>Calcula las medidas, tomando en cuenta la forma y el tamaño del envase y empaque dadas por el cliente, traza sobre el soporte de acuerdo con el producto el desarrollo o plano determinados, optimizando recursos, trabajando de forma autónoma, ordenada y responsable.</p>	La propuesta del empaque del producto, elaborada / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Realiza el boceto formal de la propuesta de empaque sobre el espacio y forma determinado para ello (desarrollo o plano) tomando en cuenta las condiciones del producto, la marca y los elementos que conforman la normatividad vigente, así como las características y elementos que conforman los empaque, aplicando ideas técnicas y perspectivas innovadoras, de forma limpia, ordenada, autónoma y optimizando recursos, así como las ideas expresadas por el cliente.		
S2	Digitaliza la propuesta gráfica de empaques.	<p>Diseña el boceto del empaque en el <i>software</i> de vectorial (tomando en cuenta los conocimientos relacionados con las tecnologías, en forma responsable, respetando los requerimientos del jefe inmediato y/o cliente, encontrando así una solución a las necesidades de este de forma autónoma, optimizando los recursos utilizados.</p> <p>Presenta el boceto digital, de forma responsable y autónoma en tiempo y forma, bajo las condiciones solicitadas, con una actitud profesional, utilizando un lenguaje claro y asertivo, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.</p> <p>Realiza las correcciones observadas, en caso de que sea necesario de forma autónoma y responsable, administrando el tiempo y verificando que cumpla con las condiciones solicitadas, con la finalidad de que el</p>	La propuesta del empaque digitalizada / Lista de cotejo	





SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		contenido sea claro y eficaz.		
S2	Presenta la propuesta del empaque armado.	<p>Prepara el archivo digital para ser impreso, de acuerdo con las indicaciones dadas por el jefe inmediato y/o cliente, tomando en cuenta los conocimientos relacionados con el uso de las tecnologías, mostrando autonomía en el trabajo y creatividad gráfica.</p> <p>Presenta el producto final impreso y armado de forma responsable y autónoma en tiempo y forma, bajo las condiciones solicitadas, con una actitud profesional, utilizando un lenguaje claro y asertivo, mostrando una actitud tolerante y empática a las observaciones del jefe inmediato y/o cliente.</p>	El empaque del producto, impreso y armado / Rúbrica	



FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Allanwood, G., y Beare, P. (2022). *Diseño de experiencias de usuario. Introducción práctica*. Parramón.

Bramston, D. (2010). *De la idea al producto*. Parramón.

Costa Solá-Segalés, J. (2010). *La marca: creación, diseño y gestión*. Trillas.

Frutiger, A. (2016). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Gustavo Gili.

Jardí, E. (2015). *Pensar con imágenes*. Gustavo Gili.

Jenny, P. (2015). *La mirada creativa*. Gustavo Gili.

Leborg, C. (2013). *Gramática visual*. Gustavo Gili.

Lerma Kirchner, A. E., y Ramos, A. (2017). *Desarrollo de productos. Una visión integral*. Cengage Learning.

Marshall, L. y Meachem, L. (2011). *Cómo usar imágenes en el diseño gráfico*. Parramón.

Ulrich, K. T., y Eppinger, S. D. (2013). *Diseño y desarrollo de productos*. McGraw-Hill.

3

Recursos didácticos de la carrera

RECURSOS DIDÁCTICOS DE LA CARRERA

NOMBRE Y DESCRIPCIÓN TÉCNICA	MÓDULOS
EQUIPO	
Tableta gráfica de dibujo	I, II, III, IV y V
<i>Plotter</i> para impresión DTF	II, III, IV y V
Equipo de impresora para sublimación Tintas	III, IV y V
Computadora PC	I, II, III, IV y V
Plotter de corte	I, II, IV y V
Plancha plana de calor	III, IV y V
Pulpo portátil	I, II, IV y V
Cámara réflex digital	I, II, III, IV y V
Cámara <i>Mirrorless</i>	I, II, IV y V
Fondo pantalla verde	II, III, IV y V
Tripode universal para cámara	I, II, III, IV y V
Kit de iluminación	II, III, IV y V
Estabilizador para cámaras	II, III, IV y V
Micrófono de solapa	II, III, IV y V



Grabador laser con cámara CAM 500	II, III, IV y V
Impresora	I, II, III, IV y V
Impresora fotográfica	II, III, IV y V
Audífonos	II, III, IV y V
Micrófono fijo	II, III, IV y V
Videoprojector	I, II, III, IV y V
Pizarrón interactivo <i>multitouch</i> de 82"	I, II, III, IV y V

MOBILIARIO

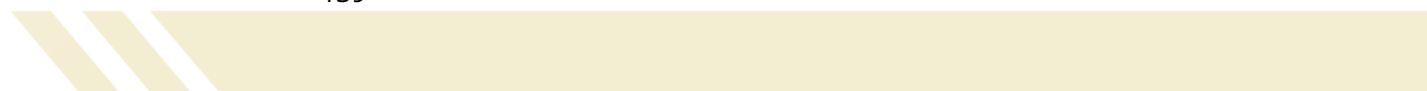
Banco para restirador con altura ajustable	I y II
Banco escolar multiusos	I y II
Restirador para dibujo	I, II, III, IV y V

SOFTWARE

Adobe creative Cloud	I, II, III, IV y V
Corel Draw	I, II, III, IV y V

MATERIAL

Tapete para sublimación	I, II, IV y V
Película para impresión DTF (<i>Direct to film</i>)	III, IV y V



Papel para sublimación

III, IV y V

Vinil de corte

I, II, III, IV y V

4

Consideraciones para desarrollar los módulos en la formación laboral

ANÁLISIS DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

Consideraciones pedagógicas

Mediante el análisis del programa de estudio se podrá establecer la planeación y definir las estrategias de formación en el taller, laboratorio o aula, que favorezcan el logro de las competencias laborales básicas y extendidas, Habilidades para la Vida y el Trabajo (HVyT) y las Habilidades para el Desarrollo Sostenible (HDS), a través de los momentos de apertura, desarrollo y cierre, de acuerdo con las condiciones regionales, situación del plantel y características del estudiantado.

- Analice el resultado de aprendizaje del módulo e identifique lo que el estudiante debe lograr 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 las Habilidades para el Desarrollo Sostenible (HDS) sugeridas del módulo están incluidas en la redacción de las competencias laborales, esto significa que deben desarrollarse en forma simultánea.
- En la fase de apertura se realiza la evaluación diagnóstica a fin de identificar si la o el estudiante cuenta con los aprendizajes que le dota el currículum fundamental y el ampliado. Se debe considerar que los aprendizajes de trayectoria y metas son indispensables para desarrollar las competencias laborales.
- Considere que los recursos socioemocionales son fundamentales en la formación integral del estudiantado para su desarrollo humano, su práctica como ciudadana o ciudadano responsable, honesto, comprometido con el bienestar físico, mental y emocional, en lo personal, lo comunitario y social.
- Analice el apartado de estrategia de evaluación e identifique las evidencias de producto o desempeño sugeridas para 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) y el instrumento que la recopila.
- Considere la retroalimentación y el acompañamiento en todo el proceso de aprendizaje de las y los estudiantes.

ELABORACIÓN DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Mediante el análisis de la información de la carrera y de las competencias por cada módulo, se podrá elaborar una propuesta de co-diseño curricular con la planeación de actividades y aspectos didácticos, de acuerdo con los contextos, necesidades e intereses de las y los estudiantes, para que puedan ejercer las competencias en la vida personal, académica y laboral, así mismo que los logros se reflejen en las producciones individuales o 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 estudiantado, 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, entre otros aspectos seleccionados.

Consideraciones pedagógicas

- Recuperación de experiencias, saberes y preconcepciones del estudiantado, 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.

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 el desarrollo de las competencias laborales, Habilidades para la Vida y el Trabajo, así como las Habilidades para el Desarrollo Sostenible en contextos de aula, escuela y 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 las TICCAD, 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 las Habilidades 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 la evaluación formativa para verificar y retroalimentar el desempeño del estudiantado de forma continua, oportuna y pertinente.
- Recuperación de evidencias de desempeño y producto, para verificar el logro de la competencia laboral.

FASE DE CIERRE

La fase 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 estudiantado y, con ello, la situación en que se encuentran, 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 las Habilidades para el Desarrollo Sostenible planteadas en el submódulo, y brindar la retroalimentación o reorientación, si la o el estudiante lo requiere o solicita.
- Valorar el proceso de enseñanza, el empleo de los materiales didácticos, además de otros aspectos que considere necesarios en su labor docente.
- Verificar las evidencias del estudiante y retroalimentarlo.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 1 Realiza ilustraciones para comunicar ideas – 80 horas

ACTIVIDAD CLAVE	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
Realiza bocetos burdosl	Conceptualiza una propuesta gráfica considerando trazos simples, estableciendo alguna de las técnicas secas y pigmentos naturales de representación (carboncillo, sanguina, grafito, lápices de colores, gises pastel, otros), preparando los materiales necesarios, considerando los elementos del diseño como formato, trazo, valor tonal y textura, así como atendiendo e interpretando las ideas y conceptos generadas por el jefe inmediato y/o cliente.

TRANSVERSALIDAD DEL CONOCIMIENTO

CURRÍCULUM FUNDAMENTAL	CURRÍCULUM AMPLIADO
Lengua y comunicación; Pensamiento matemático; Cultura digital; Ciencias naturales, experimentales y tecnología	

HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO	HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE
Creatividad Toma de decisiones	Economía Ecológica

// SUBMÓDULO 1 • Realiza ilustraciones para comunicar ideas – 80 horas

Apertura	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante participa en la técnica de integración grupal que prepara el docente, para favorecer el ambiente de aprendizaje en el aula, permitiendo el acercamiento y conocimiento entre estudiantes y el docente. Muestra una actitud de respeto y empatía durante su presentación y participación.	N/A	N/A	N/A
El estudiante atiende la explicación del docente sobre los contenidos que se abordarán y los lineamientos de trabajo en el submódulo: resultado de aprendizaje, duración, competencias a desarrollar, metodología de trabajo (portafolio de evidencias) y normas de convivencia. Además de la forma de evaluación, enfatizando sobre la entrega de evidencias indicando que éstas deben estar ordenados y al día.		El cuestionario diagnóstico / Lista de participación	
El estudiante resuelve la prueba diagnóstica sobre conocimientos previos para realizar ilustraciones. Al concluir, participa en plenaria, resaltando los aprendizajes que posee, para ello, el docente promueve la participación y la confianza.		N/A	
El estudiante atiende la presentación del docente sobre imágenes de los antecedentes históricos y manifestaciones artísticas desde la prehistoria hasta el arte moderno con la intención de dar una breve introducción del submódulo, a fin de generar un interés del estudiantado en alguna de las corrientes artísticas. Durante la presentación participa mencionando su experiencia que le genera el observar las imágenes, su identificación con ellas o sintieron predilección por alguna corriente artística en especial.		La participación / Lista de asistencia	

// SUBMÓDULO 1 Realiza ilustraciones para comunicar ideas – 80 horas

Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
<p>El estudiante asiste a la práctica demostrativa que realiza el docente sobre técnicas secas y pigmentos naturales de representación (carboncillo, sanguina, grafito, lápices de colores, gises pastel, otros), a la par de la explicación de cada técnica, realiza una introducción a las técnicas de las Bellas Artes, desde la prehistoria hasta Arte Pop; así como los diversos materiales que se van a utilizar para la aplicación de las diferentes técnicas de representación.</p> <p>Durante la práctica registra el proceso para elaborar un boceto, la preparación del material, los elementos de diseño como formato, trazo, valor tonal y textura. Al finalizar, participa en la plenaria explicando la técnica de representación que le indica el docente y los materiales que se utilizan para ella.</p>	<p>Autoevaluación Heteroevaluación</p>	<p>El proceso de elaboración de un boceto con una determinada técnica de representación que contenga los materiales a utilizar / Rúbrica</p>	<p>5 %</p>
<p>El estudiante realiza la práctica guiada sobre la elaboración de una propuesta gráfica de autoría propia, considerando trazos simples, estableciendo alguna de las técnicas secas y pigmentos naturales de representación (carboncillo, sanguina, grafito, lápices de colores, gises pastel, otros), preparando los materiales necesarios, considerando los elementos del diseño como formato, trazo, valor tonal y textura.</p> <p>Al finalizar, intercambia su boceto con el resto del grupo para recibir retroalimentación.</p>	<p>Coevaluación</p>	<p>El boceto de autoría propia, elaborado con una técnica seca o pigmento natural / Rúbrica</p>	<p>10 %</p>
<p>El estudiante se integra a un equipo de cinco compañeros de clase para elaborar tres bocetos elaborados con técnicas secas y pigmentos naturales, con elementos que muestren alguna de las técnicas de representación (sanguina, grafito, lápices de colores, gises pastel, entre otros). El boceto debe ser de formas orgánicas</p>	<p>Coevaluación Heteroevaluación</p>	<p>Los bocetos elaborados con técnicas secas y pigmentos naturales de representación / Lista de cotejo</p>	<p>15 %</p>



(animales, plantas y figuras humanas). Al terminar los bocetos, intercambian los productos para ser evaluados con base en la lista de cotejo que le entrega el docente, al finalizar la coevaluación presentan sus bocetos al resto del grupo para recibir retroalimentación.			
El estudiante realiza un boceto de un animal, planta y figura humana, aplicando la técnica de carboncillo en tamaño carta. Durante su ejecución es supervisado por el docente, el cual brinda recomendaciones para mejorar la técnica y la utilización de los materiales.	Heteroevaluación	La aplicación de la técnica del carboncillo en la elaboración de bocetos de animales, plantas y humanos / Lista de cotejo	20 %

Cierre	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante realiza una práctica autónoma sobre ilustraciones de animales, plantas y figuras humanas, aplicando las técnicas secas que le indica el docente. Al concluir, presenta sus productos en una exposición, en la cual explica al resto del grupo la idea creativa, los elementos que ejecutaron en sus dibujos, la técnica aplicada y los materiales utilizados.	Coevaluación	Las ilustraciones de animales, plantas y figuras humanas aplicando técnicas secas / Lista de cotejo	25 %
El estudiante elabora ilustraciones de animales, plantas y figuras humanas, aplicando pigmentos naturales. Al término de la práctica autónoma presenta al grupo los trabajos realizados y da una breve explicación sobre la experiencia de haber utilizado pigmentos naturales, así como de no haber utilizado ningún instrumento para dibujar, aunado a lo anterior, expondrán los elementos que ejecutaron en sus dibujos aplicando la técnica del de carboncillo y compartirán los conocimientos aprendidos en el uso de dicha técnica.	Coevaluación Heteroevaluación	Las ilustraciones de animales, plantas y figuras humanas aplicando pigmentos naturales / Lista de cotejo	25 %



MARCO DE HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO

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, sin embargo, son aplicables para toda la formación laboral, de esta manera 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.
- Desarrollar contenidos curriculares, materiales didácticos y procesos de formación con un enfoque común.

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 laboral a la que hace referencia el MCCEMS.

El marco de HVyT contiene las principales habilidades que pueden 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.



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.
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.

Dimensión	Habilidad	Definición	Habilidades relacionadas
	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.

**HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE
HDS**

Ejes	Definición	Habilidades para el Desarrollo Sostenible	Acciones sugeridas para implementarse en el aula, la escuela, la comunidad y la empresa para el logro de las HDS
Nexo Agua-Energía-Alimento	<p>Es un concepto que resalta la interdependencia y las relaciones complejas entre el agua, la energía y los alimentos. Este enfoque integral busca gestionar y entender cómo la demanda y la gestión de uno de estos recursos impacta en los otros dos.</p> <p>Es una herramienta conceptual que permite tomar decisiones que favorecen el acceso y disponibilidad al agua, la energía y los alimentos implicados en el desarrollo de las competencias laborales mediante la ejecución de estrategias, acciones y tareas en los espacios de aprendizaje.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica interconexiones del Nexo con la competencia laboral para detectar áreas de oportunidad e incidir en el contexto. 2. Implementa soluciones que contribuyan a conservar el Nexo a la par del desarrollo de la competencia laboral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce cómo se relaciona el agua, la energía y los alimentos con su carrera técnica. • Propone ideas para mejorar procesos productivos sin dañar el ambiente o la sociedad. • Aplica soluciones sostenibles en su formación laboral y en el entorno donde se desenvuelve.
Servicios Ecosistémicos	<p>Son todos los procesos ecológicos y servicios que los ecosistemas proveen a los seres vivos y al planeta (SEMARNAT, 2021), por lo que fungen como motor del medio ambiente y son esenciales para la vida. Existen cuatro tipos de servicios:</p> <p>1. abastecimiento (agua, alimentos,</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Identifica los tipos de servicios ecosistémicos vinculados a su localidad o región que se relacionan con el desarrollo de la competencia laboral. 4. Incorpora soluciones basadas en la naturaleza para reducir 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica servicios que la naturaleza ofrece en su región y cómo se conectan con su carrera. • Sugiere soluciones basadas en la naturaleza para cuidar el ambiente.

Ejes	Definición	Habilidades para el Desarrollo Sostenible	Acciones sugeridas para implementarse en el aula, la escuela, la comunidad y la empresa para el logro de las HDS
	<p>medicinas, materias primas, entre otros);</p> <p>2. regulación (calidad del aire y del agua, polinización, moderación de eventos extremos, entre otros);</p> <p>3. apoyo (fotosíntesis, ciclo de nutrientes, formación del suelo, entre otros) y</p> <p>4. culturales (recreación, salud física y mental, valores espirituales y religiosos, entre otros).</p>	<p>compensaciones o externalidades presentes en los servicios ecosistémicos de la localidad, ciudad o región en el desarrollo de la competencia laboral.</p> <p>5. Interviene en acciones que integren los servicios ambientales locales y considere las necesidades y deseos de la sociedad en el desarrollo de la competencia laboral.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que respondan a necesidades sociales y ambientales locales. • Explica cómo la producción de bienes afecta los servicios que brinda la naturaleza.
<p>Sistemas Socio-ecológicos</p>	<p>Son sistemas de interdependencia entre la sociedad y la naturaleza, desde la escala local, regional y global. Se delimitan a partir de las interacciones de sus sistemas sociales y ecológicos, por lo que no hay dos iguales.</p> <p>Las personas son dependientes del funcionamiento de los ecosistemas y sus contribuciones al bienestar humano y al desarrollo social.</p>	<p>6. Delimita los sistemas a partir de las interacciones entre los componentes sociales (cultura, sociedad, economía y política) y ecológicos (naturaleza y ambiente) relacionados entre sí y la competencia laboral.</p> <p>7. Diseña productos o servicios locales o regionales de uso, conservación o restauración de los ecosistemas contemplando las dimensiones social, ambiental y económica, que contribuyan a la regeneración de los ecosistemas y la resiliencia social.</p> <p>8. Interviene en acciones de uso, conservación o restauración de los ecosistemas contemplando las</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue cómo se conectan sociedad, cultura, economía y naturaleza en su entorno. • Diseña un producto o servicio que ayude a cuidar, regenerar o restaurar los ecosistemas. • Apoya actividades para conservar, regenerar o restaurar la naturaleza en su comunidad.

Ejes	Definición	Habilidades para el Desarrollo Sostenible	Acciones sugeridas para implementarse en el aula, la escuela, la comunidad y la empresa para el logro de las HDS
		dimensiones social, ambiental y económica, durante el desarrollo de la competencia laboral.	
Economía Ecológica	<p>La Economía ecológica estudia las relaciones entre los sistemas económicos y los sistemas ecológicos (sociedad-ecosistema). Busca el uso de sistemas menos contaminantes a los actuales en distintos sectores, así como una correcta gestión de los recursos, teniendo en cuenta la capacidad de carga de los territorios.</p> <p>Es un concepto que permite tomar decisiones que favorecen el análisis de la interdependencia e interrelaciones entre la forma cómo los humanos subsisten y satisfacen sus necesidades y deseos, y las relaciones entre seres vivos con sus ambientes orgánicos e inorgánicos.</p>	<p>9. Identifica las interrelaciones entre los servicios ecosistémicos y la producción de bienes y servicios definiendo las sinergias y/o compensaciones presentes.</p> <p>10. Analiza las cadenas de suministro y de valor, desde una perspectiva de interdependencia y circular con el medio ambiente.</p> <p>11. Interpreta el desarrollo/actividad económica como parte de un proceso al interior de la gestión ambiental.</p> <p>12. Realiza acciones para el cuidado, conservación o restauración del capital natural asociado con la comunidad y la competencia laboral.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica el impacto ambiental de la producción de bienes y servicios en el contexto. • Identifica cadenas de producción considerando el cuidado ambiental y el reciclaje. • Comprende cómo la economía depende del ambiente y que las personas forman parte de la naturaleza, en donde las sociedades son consideradas organismos vivos y parte del capital natural a cuidar, conservar y restaurar. • Diseña acciones para conservar, regenerar o restaurar los socioecosistemas con participación de la comunidad.





Educación

Secretaría de Educación Pública

Subsecretaría de Educación Media Superior

Coordinación Sectorial de Fortalecimiento Académico

Julio, 2025