TIC

Educación
Secretaría de Educación Pública

Subsecretaría de Educación Media Superior
Coordinación Sectorial Académica

COMITÉ INSTITUCIONAL DE LA FORMACIÓN LABORAL

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA CARRERA TÉCNICA

PRODUCCIÓN DIGITAL Y EXPERIENCIAS INMERSIVAS

CARRERA ESPECIFICA

Acuerdos

21/08/25
22/08/25
MODALIDAD ESCOLARIZADA
OPCIÓN PRESENCIAL

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA INDUSTRIAL Y DE SERVICIOS

DIRECTORIO

Mario Martín Delgado Carrillo
Secretario de Educación Pública

Tania Hogla Rodríguez Mora
Subsecretaria de Educación Media Superior

Virginia Lorenzo Holm
Coordinadora Sectorial Académica

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

PARTICIPANTES EN EL DISEÑO DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

DIRECCIÓN ESTRATÉGICA DEL CURRÍCULUM LABORAL
Delia Carmina Tovar Vázquez / Directora de Innovación Educativa y Desarrollo Curricular / COSAC

RESPONSABLES DEL CURRÍCULUM LABORAL EN LA DGETI
Laura Leal Sorcia
Miguel Ángel Mendoza Castro

ASESORÍA TÉCNICO-PEDAGÓGICA
Adriana Hernández Fierro /COSAC
Romy Valenta Ribera / Instituto Profesional Santo Tomás Valdivia, Los Ríos, Chile / Banco Interamericano de Desarrollo (BID)

COORDINACIÓN DEL COMITÉ PEDAGÓGICO
Miguel Ángel Mendoza Castro /DGETI
Cecilia Bazán Torres /DGETI

PARTICIPANTES DEL COMITÉ INSTITUCIONAL DE LA FORMACIÓN LABORAL DE LA CARRERA DE TÉCNICO EN PRODUCCIÓN DIGITAL Y EXPERIENCIAS INMERSIVAS
Betzaida Ifigenia Ramírez Pacheco / CBTis 183 / DGETI
Carlo Magno Ortiz Flores / CBTis 26 / DGETI
Daniela Jarquín Ramos / CBTis 183 / DGETI
Emanuel Arista Díaz / CBTis 26 / DGETI
Eric Martínez Giles / CETis 44 / DGETI
Ernesto David Esqueda Medina / CETis 165 / DGETI
Estanislao de Jesús Uribe Herrera / CBTis 228 / DGETI
Gonzalo Benítez Jiménez / CETis 16/ DGETI
Guillermo Ávila Reyes / CETis 35 / DGETI
Israel Delgado Vázquez / CETis 138 / DGETI
Juan Ignacio Meléndez Rico / CBTis 228 / DGETI
Juan Manuel López Salcido / CBTis 228 / DGETI
Leonardo Daniel Zapata Hernández / CETis 138 / DGETI
Lorena Aburto López / CETis 96 / DGETI
Luisa de Jesús Selvas Chávez / CETis 138 / DGETI
Manuel Alejandro Urita Montaño / CBTis 270 / DGETI
Ma. Eugenia Fuentes Zavala / CETis 16 / DGETI
Martín René Quiñonez García / CBTis 228 / DGETI
Pamela Navidad Peralta Robles / CBTis 270 / DGETI

Raúl Ruiz Estrada / CETis 16 / DGETI
Saúl Aguilera Domínguez / CETis 141 / DGETI

DISEÑO GRÁFICO DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS
Patricia Flores Espinoza / COSAC
Brenda Arely Peña Cruz / COSAC
Estanislao de Jesús Uribe Herrera/DGETI
Juan Manuel López Salcido/DGETI
Juan Ignacio Meléndez Rico / DGETI

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
Marzo, 2026.
CLAVE: 30613000014-26

PARTICIPACIÓN DEL SECTOR PRODUCTIVO EN EL DISEÑO DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

ENTREVISTAS

Ezequiel García Montesinos / Hotel Fortín Plaza

José Luis Aquino Jiménez / Hotel Villa Santa Julia

Carlos Reyes García / Restaurante Las Palmeras

Josué Daniel Díaz Martínez / Restaurante Dulce Pastel

Lourdes Luna Sosa / Restaurante La Bóveda Café

Cristóbal Hernández / Restaurante Titós

Rubén Emilio Juárez Suárez / Restaurante Café Local

Mireya López Luna / Universidad de la Sierra Juárez (UNSIJ)

Francisco Farías de la Rosa / Universidad Tecnológica de México Los Reyes Acaquilpan

Uribe Mendiola Perez / Instituto Dicomo

Richard Arteaga Aguilar / UPSRJ

Jorge Raul Patiño Becerra / Hacer Cine Productora Audiovisual

Alexander Jovani Salazar Ruiz / Agencia Digital Tecnológica del Estado de Chiapas

Eduardo Cruz Rodríguez / Instituto de Estudios Superiores de Chiapas

Giselle Paola Jiménez Ortiz / Gerente División Hotel Vista Inn de Chiapas

Manuel Antonio Escobar Farrera / Escuela Normal Superior de Chiapas

Carla Avila Velázquez / Universidad Pablo Guardado Chávez (UPGCH) de Chiapas

Luis Fernando Avendaño Alfaro / Tecnológico Universitario Tuxtla de Chiapas

Ivon Espinosa Santos / Universidad Maya de Chiapas

Nancy Leticia Hernández Reyes / Universidad Del País Innova de Chiapas

Hannia Belen Rios de la Cruz / Papelería Laborante de Chiapas

Salvador Hernández Garduza / Tecnológico Nacional de México, Campus Tuxtla Gutiérrez Chiapas (TECNM) Departamento de Desarrollo Académico

Francisco Alberto Alonso Farrera / Secretario Académico, Universidad Politécnica de Chiapas (UP)

Martha Janeth Domínguez Selvas / Universidad del Sur (UNISUR) de Chiapas

Alexis Iván Luna González / BRP

Héctor Gutiérrez / Southwest Export Manufacturing

Juan Carlos Contreras / Sofamaster

Julián Pedroza / Flexpertech

Orfil Delatorre / Orfil Qis Lic

Héctor Gutiérrez-Fuentes / Honeywell Ademco

Raquel Borjon Aranda / Swma

Daniel Ramírez / Wiwynn

Eric Alberto Villegas Hernández / Regal Rexnord

Alfredo Gallardo Uribe / Radio La más picuda 104.7 FM

Alfredo Gallardo Uribe / Extasis digital 94.9 FM

Alfredo Gallardo Uribe / Alfredo Gallardo producciones

Elsa Fernández / Área de Vinculación. ULA Cuernavaca

César Santa Olalla / UNINTER

Griselda Arminda Brito Salas / Industrias Plásticas Médicas Ayala

Dora Villegas Pita / Hotel Radisson Cuernavaca

Eduardo Toledo / Parabrisas Morelos

ÍNDICE

PRESENTACIÓN 7
Descripción general de la carrera 9
1.1. Estructura curricular del bachillerato con carrera técnica 10
1.2 Justificación de la carrera 12
1.3 Perfil de egreso 14
1.4 Mapa de competencias laborales de la carrera Técnica en Producción digital y experiencias inmersivas 16
1.5 Cambios principales en los programas de estudio 17
Módulos que integran la carrera 19
MÓDULO I 20
MÓDULO II 51
MÓDULO III 77
MÓDULO IV 108
MÓDULO V 131
Recursos didácticos de la carrera 149
Consideraciones para desarrollar los módulos en la formación laboral 155
ANEXO 170
MARCO DE HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO 170
HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE 174

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 21/08/25 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media, así como el Acuerdo número 22/08/25 por el que se establece y regula el Sistema Nacional de Bachillerato de la Nueva Escuela Mexicana(SINBANEM).*** 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 reinvención 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 (HaDeS), 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).

La Dirección General de Educación Tecnológica Industrial y de Servicios (DGETI) propone una oferta educativa de vanguardia desde una visión innovadora, en la que la técnica cobra un sentido indispensable en el desarrollo sostenible del país. La carrera técnica en Producción digital y experiencias inmersivas representa así, la formación técnica altamente capacitada en un campo de constante evolución como son las experiencias

inmersivas, cada vez más demandadas y presentes tanto en el campo de la ingeniería como en el de los servicios. La Producción digital y experiencias inmersivas estará demandando técnicos especializados en animación digital, producción de personajes y entornos multimedia, creación de espacios inmersivos así como el uso de la inteligencia artificial; la formación de esta fuerza laboral logra profundos impactos en la solución de problemáticas, innovación y desarrollo del sector productivo, en los campos industrial y de servicios en el país, así como en la generación y aprovechamiento de nuevas oportunidades de desarrollo profesional para sus egresados.

1 Descripción general de la carrera

1.1. Estructura curricular del bachillerato con carrera técnica

Subsecretaría de Educación Media Superior

Marco Curricular Común de la Educación Media Superior

Estructura curricular del plan de estudios de la DGETI, DGETAyCM y CECyTEs[1]

Bachillerato, con carrera técnica

Educación presencial de la modalidad escolarizada y Educación Dual de la modalidad mixta

Diciembre de 2025

Asignatura	1.er Semestre	H/A	C	2.o Semestre	H/A	C	3.er Semestre	H/A	C	4.o Semestre		H/A	C	5.o Semestre	H/A	C	6.o Semestre	H/A	C
Lengua y Comunicación	Lengua y Comunicación I. Leer y escribir para pensarnos juntos	3/60	6	Lengua y Comunicación II Libertad para imaginar, poder para comunicar	3/60	6	Lengua y Comunicación III Describir culturas, apropiarse de las palabras	3/60	6										
Pensamiento Matemático	Pensamiento Matemático I. Pensamiento aritmético	4/80	8	Pensamiento Matemático II. Introducción al álgebra	4/80	8	Pensamiento Matemático III. Pensamiento algebraico e introducción a geometría plana	4/80	8	Pensamiento Matemático IV. Trigonometría y geometría analítica		4/80	8	Pensamiento Matemático V. Cálculo diferencial	5/100	10	Pensamiento Matemático VI. Pensamiento estadístico y probabilístico	5/100	10
Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología	Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología I. Invitación a la ciencia. Naturaleza de la materia	4/80	8	Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología II. El poder de la energía	4/80	8	Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología III. Nuestro hogar. El sistema terrestre	4/80	8	Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología IV. El poder de la química		4/80	8	Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología V. Del átomo al universo. Fuerza y Energía	4/80	8	Ciencias Naturales, Experimentales y Tecnología VI. ¿Qué es la vida? Evolución y diversidad biológica	4/80	8
Ciencias Sociales	Ciencias Sociales I. Estado, ciudadanía y relaciones de poder	2/40	4	Ciencias Sociales II. Organización, relaciones sociales y económicas	2/40	4				Ciencias Sociales III. Las dinámicas de la realidad actual: la condición estudiantil al centro		2/40	4						
Conciencia Histórica										Conciencia Histórica I. Coordenadas de la Historia		3/60	6	Conciencia Histórica II. La experiencia histórica	3/60	6	Conciencia Histórica III. Navegar en el tiempo: investigaciones históricas	3/60	6
Pensamiento Filosófico y Humanidades	Pensamiento Filosófico y Humanidades I. El ejercicio de filosofar y la perspectiva humanista	4/80	8				Pensamiento Filosófico y Humanidades II. Las reflexiones filosóficas sobre el Conocer	4/80	8								Pensamiento Filosófico y Humanidades III. Las reflexiones filosóficas sobre el Hacer	5/100	10
Cultura Digital	Cultura Digital I. Ciudadanía digital	3/60	6	Cultura Digital II. Aprendizaje individual y colaborativo	2/40	4													
Inglés	Inglés I. To be, or not to be, that is the question	3/60	6	Inglés II. These are a few of my favorite things	3/60	6	Inglés III. What we were, we share	3/60	6	Inglés IV. Should I stay or should I go?		3/60	6	Inglés V. We are the champions	5/100	10			
Optativas del componente de formación fundamental extendida														Asignatura fundamental extendida a elegir2	3/60	6	Asignatura fundamental extendida a elegir2	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
Total	**7 Asignaturas**	**460**	**46**	**6 Asignaturas 1 Módulo**	**700**	**70**	**5 Asignaturas 1 Módulo**	**700**	**70**	**5 Asignaturas 1 Módulo**		**660**	**66**	**5 Asignaturas 1 Módulo**	**640**	**64**	**5 Asignaturas 1 Módulo**	**640**	**64**

C= Créditos. **H/A.** Indican las horas de mediación docente a la semana y las horas totales de la asignatura al semestre, incluye el Estudio Independiente, respectivamente, por ejemplo 3/60.

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 de la formación Fundamental extendida (asignaturas optativas) que elija, o incluso de áreas diferentes.

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.

El currículum ampliado (Acompañamiento a las trayectorias estudiantiles) se implementa en los servicios educativos de EMS de manera transversal en la estructura curricular del plan de estudio, de acuerdo con las características y necesidades específicas de la comunidad estudiantil.

Educación Dual de la modalidad mixta

- En la Educación dual, las asignaturas del tercer a sexto semestre del componente de formación fundamental y el fundamental extendido se cursan de manera mensual, es decir, en 4 semanas.
- 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 los módulos que corresponda.
- 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.
- El currículum ampliado (Acompañamiento a las trayectorias estudiantiles) se implementa en los servicios educativos de EMS de manera transversal en la estructura curricular del plan de estudio, de acuerdo con las características y necesidades específicas de la comunidad estudiantil.

Subsecretaría de Educación Media Superior

Marco Curricular Común de la Educación Media Superior

Estructura curricular del plan de estudios de la DGETI, DGETAyCM y CECyTEs

Bachillerato, con carrera técnica

Educación presencial de la modalidad escolarizada y Educación Dual de la modalidad mixta

Diciembre de 2025

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		Asignatura	Horas		Créditos		Total	
Currículum fundamental	Fundamental	Fundamental extendida (Asignaturas obligatorias)	Lengua y comunicación	180		18		1800/180	380/38
			Pensamiento matemático	240	280	24	28		
			Conciencia histórica	180		18			
			Cultura digital	100		10			
			Ciencias naturales, experimentales y tecnología	480		48			
			Pensamiento filosófico y humanidades	260		26			
			Ciencias sociales	120		12			
			Inglés	240	100	24	10		
	Fundamental extendida (Asignaturas optativas)		Asignaturas a elegir	120		12		120/12	
Currículum laboral	Laboral		Competencias laborales extendidas	1500		150		1500/150	
			Total	**3800**		**380**		**3800/380**	

Currículum	Componente de formación	No. de Asignaturas	Horas	Créditos
Fundamental	Fundamental	27	1800	180
	Fundamental extendida (Asignaturas obligatorias)	4	380	38
	Fundamental extendida (Asignaturas optativas)	2	120	12
Laboral	Laboral	5	1500	150
	Total	**38**	**3800**	**380**

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 **Producción digital y experiencias inmersivas** 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 requerimiento 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 de 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 carrera técnica en **Producción digital y experiencias inmersivas** proporciona al estudiantado la preparación laboral para:

- Aplicar el diseño y la comunicación visual a la producción digital
- Realizar dibujos e ilustraciones para entornos digitales
- Crear composiciones fotográficas para e tornos digitales
- Crear guiones mediante técnicas narrativas
- Producir audio para entornos digitales
- Crear modelado 2D y 3D de personajes y escenarios para entornos digitales
- Realizar animación clásica y digital aplicando software de desarrollo
- Desarrollar Riggin y física del movimiento en entornos digitales
- Aplicar texturizado a elementos con modelado 3D
- Desarrollar animación digital con realidad virtual aumentada y mixta
- Generar productos animados con inteligencia artificial
- Diseñar ambientes interactivos para entornos inmersivos
- Diseñar la interfaz de usuario para experiencias inmersivas

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 (HaDeS), 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 **Producción digital y experiencias inmersivas** prepara al egresado para desempeñar las competencias:

- Crea contenido visual para entornos digitales
- Asiste en la preproducción de entornos digitales en experiencias inmersivas
- Produce elementos digitales para experiencias inmersivas
- Produce animación con herramientas digitales
- Asiste en la creación de experiencias para entornos inmersivos

Estas competencias posibilitan la empleabilidad de los egresados como: diseñadores y analistas de software y multimedia; diseñadores gráficos; fotógrafos y operadores de equipo de fotografía; diseñadores multimedia; auxiliares y técnicos de equipos de grabación y reproducción de video; editores de audio y video, animadores y dibujantes animadores, diseñadores gráficos y multimedia, técnicos en diseño y producción audiovisual, dibujantes y diseñadores artísticos; ilustradores y grabadores; desarrolladores y analistas de software y multimedia; diseñadores gráficos de producción de impresión; especialistas en animación digital y efectos visuales; desarrolladores de contenidos digitales; técnicos en grabación y reproducción de sonido; auxiliares y técnicos de equipos de grabación y reproducción de video reconocidas en los sitios de inserción laboral como: edición de software; servicios de fotografía y videograbación; diseño gráfico; estudios de animación y cine; agencias de publicidad y marketing digital; empresas desarrolladoras de videojuegos; startups tecnológicos; museos interactivos; instituciones culturales y medios de comunicación; industrias de software y desarrollo digital; empresas de diseño de aplicaciones de software; oficinas de consultoría en tecnologías de la información; diseño de sistemas de realidad virtual aumentada; producción de películas cinematográficas; videos, programas para la televisión y otros materiales audiovisuales; producción de videoclips; comerciales y otros materiales audiovisuales; servicios de postproducción y otros servicios para la industria fílmica y del video; edición de otros materiales en formato electrónico; creación y difusión de contenido exclusivamente a través de Internet; servicios de distribución de audio y video en tiempo real (streaming); redes sociales, cadenas de radio y televisión y otros proveedores de contenido; agencias de publicidad; agencias de anuncios publicitarios; servicios de fotografía y videograbación, 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 fortalecen 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, se consideran para el logro de las competencias laborales las Habilidades para el Desarrollo Sostenible del Nexo Agua-Energía–Alimento, 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 Producción digital y experiencias inmersivas

Módulo I

Crea contenido visual para entornos digitales
Submódulo 1 – Aplica el diseño y la comunicación visual a la producción digital
Submódulo 2 – Realiza dibujos e ilustraciones para entornos digitales
Submódulo 3 – Crea composiciones fotográficas para entornos digitales

Módulo II

Asiste en la preproducción de entornos digitales en experiencias inmersivas
Submódulo 1 – Crea guiones mediante técnicas narrativas
Submódulo 2 - Produce audio para entornos digitales
Submódulo 3 - Crea modelado 2D y 3D de personajes y escenarios para entornos digitales

Módulo III

Produce elementos digitales para experiencias inmersivas
Submódulo 1 – Realiza animación clásica y digital aplicando software de desarrollo
Submódulo 2 - Desarrolla Rigging y física del movimiento en entornos digitales
Submódulo 3 - Aplica texturizado a elementos con modelado 3D

Módulo IV

Produce animación con herramientas digitales
Submódulo 1 – Desarrolla animación digital con realidad virtual, aumentada y mixta
Submódulo 2 - Genera productos animados con inteligencia artificial

Módulo V

Asiste en la creación de experiencias para entornos inmersivos
Submódulo 1 – Diseña ambientes interactivos para entornos inmersivos
Submódulo 2 - Diseña la interfaz de usuario para experiencias inmersivas

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

CREA CONTENIDO VISUAL PARA ENTORNOS DIGITALES

272 horas

Información General

// SUBMÓDULO 1
Aplica el diseño y la comunicación visual a la producción digital
96 horas

// SUBMÓDULO 2
Realiza dibujos e ilustraciones para entornos digitales
80 horas

// SUBMÓDULO 3
Crea composiciones fotográficas para entornos digitales
96 horas

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

2271	Desarrolladores y analistas de software y multimedia
2543	Diseñadores gráficos
2651	Fotógrafos y operadores de equipo de fotografía
2166	Diseñadores multimedia
2653	Auxiliares y técnicos de equipos de grabación y reproducción de video
2654	Editores de Audio y Video

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

Clave	Nombre
513210	Edición de software
541920	Servicios de fotografía y videograbación
541430	Diseño gráfico

MÓDULO I

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Crear contenido visual para entornos digitales.
  - Aplicar el diseño y la comunicación visual a la producción digital.
  - Realizar dibujos e ilustraciones para entornos digitales.
  - Crear composiciones fotográficas para entornos digitales.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																				
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																			
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD										
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
S1	Vectoriza imágenes gráficas para la comunicación visual	Selecciona la imagen según criterios de líneas, color y acabado, aplicando con pensamiento crítico la pertinencia y calidad de la imagen, creatividad para proponer mejoras en el diseño y comunicación visual para transmitir un mensaje claro, efectivo, de manera autónoma, ética y responsable, tomando decisiones conscientes sobre la adaptación, uso y exportación de las imágenes, garantizando la integridad y aplicabilidad del archivo para distintos medios digitales.			X		X																X			X	X	X				

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																		
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		Utiliza software de aplicación para vectorizar imágenes gráficas seleccionando herramientas y técnicas adecuadas, como trazado de líneas, rellenos, degradados y capas, para reproducir fielmente los elementos visuales de la imagen original. Ajusta propiedades de color, grosor de líneas y acabado, asegurando que el diseño sea claro, estético y funcional para diversos medios digitales. Durante el proceso identifica y resuelve problemas técnicos, como incompatibilidades de formatos o errores de trazado, demostrando pensamiento crítico y resolución de problemas. Optimiza el diseño aplicando creatividad para mejorar la composición y la comunicación visual del mensaje. Gestiona su trabajo de manera	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																	EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																				
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD												
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		autónoma, ética y responsable, organizando los archivos para exportarlos en formatos adecuados y garantizando que puedan ser compartidos o reutilizados sin perder calidad. Fomenta la cultura digital sostenible al optimizar recursos tecnológicos y energéticos en el trabajo creativo, alineándose con el nexo energía-innovación en entornos de producción digital.																																				
		Exporta el diseño vectorizado seleccionando el formato adecuado (.svg, .eps u otro) según el medio digital de destino, ajustando las configuraciones de resolución, color y compatibilidad. Verifica que el archivo cumpla con los estándares técnicos	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		requeridos, nombra los archivos para su gestión y almacenamiento, y asegura que el contenido pueda ser compartido o reutilizado por otros usuarios manteniendo la integridad del diseño desarrollando con autonomía, responsabilidad y pensamiento crítico para tomar decisiones precisas sobre la adaptación y preparación de los archivos digitales. Impulsa la eficiencia en el uso de formatos digitales que reducen el consumo de recursos y facilitan la interoperabilidad, reforzando la sostenibilidad tecnológica.																																	
S1	Comunica ideas por	Define la idea a comunicar identificando el mensaje central y los objetivos de la	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																	EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																				
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD												
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
	medio de imágenes gráficas	comunicación visual, considerando al público, el contexto y los medios en los que se difundirá. Analiza información, organiza los elementos gráficos de manera coherente para transmitir el mensaje de forma clara y efectiva, aplicando pensamiento crítico para la pertinencia de las ideas, creatividad para proponer soluciones visuales, comunicación para expresar conceptos de manera comprensible y colaboración cuando comparte y retroalimenta sus propuestas asumiendo decisiones éticas y responsables respecto al contenido, la propiedad intelectual y el impacto de la imagen en la audiencia.																																				
		Selecciona elementos visuales adecuados (como imágenes, íconos,	X				X	X															X	X				X								

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																						
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																		EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																				
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD												
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		tipografías, colores y formas) que refuercen la idea a comunicar, asegurando coherencia estética y funcionalidad para los medios digitales o impresos. Aplica pensamiento crítico para la relevancia y claridad de cada elemento, creatividad al integrar componentes visuales de manera atractiva y comunicación al garantizar que el mensaje sea comprendido por el público ejerciendo responsabilidad ética en la elección de materiales, considerando derechos de autor, originalidad y el impacto del contenido en la audiencia, de manera autónoma y organizada de los recursos disponibles.																																				

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																		
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
		Aplica combinaciones de color y tipografía para mejorar la comunicación visual del diseño, utilizando software de aplicación para experimentar y ajustar paletas cromáticas, estilos tipográficos y jerarquías visuales. Desarrollando pensamiento crítico en la legibilidad, armonía y coherencia del mensaje visual, creatividad al proponer soluciones estéticas innovadoras y comunicación al garantizar que el diseño transmita de manera clara la información o idea central. Ejerciendo responsabilidad ética en el uso de recursos digitales y derechos de autor, y organiza de forma autónoma el proceso de diseño para generar materiales efectivos y funcionales para distintos medios digitales. Contribuye a los sistemas socioecológicos desde la	X				X	X															X	X				X			X		

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																						
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																	EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																				
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD												
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		comunicación responsable, promoviendo mensajes visuales que refuercen la conciencia social, ambiental y cultural en la audiencia.																																				
		Valida los diseños de acuerdo con las observaciones recibidas, revisando elementos visuales, color, tipografía y composición para mejorar la comunicación del mensaje con pensamiento crítico al analizar las sugerencias, creatividad al proponer ajustes y comunicación al interpretar y responder de manera efectiva a la retroalimentación, desarrollándolo con responsabilidad y autonomía al gestionar los cambios de manera ética, asegurando que los diseños finales cumplan con los objetivos de claridad, funcionalidad y pertinencia para los	X				X														X	X						X									

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																			
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		distintos medios digitales.																																	
		Implementa el diseño en un contexto real aplicando los elementos visuales previamente seleccionados y validados, adaptando el proyecto a las necesidades del entorno o cliente con pensamiento crítico para tomar decisiones sobre ajustes técnicos y creativos, innovando en la presentación del diseño y comunicación al transmitir de manera clara el mensaje visual con autonomía y responsabilidad al gestionar el proyecto, cumpliendo con los objetivos de calidad, funcionalidad y pertinencia según el medio o situación específica de implementación.	X				X														X	X				X								
S2	Desarrolla bocetos de	Elabora sketches, aplicando técnicas de ideación visual, proporción y perspectiva			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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
	una idea	para plasmar ideas de personajes, escenarios u objetos en experiencias inmersivas. Considera las perspectivas de otras personas para que los sketches sean apropiados al contexto social sin limitar su creatividad.																																
		Presenta los bocetos en secuencias o paneles que permitan comunicar con claridad la intención del diseño y facilitar la retroalimentación del equipo de trabajo, respetando la opinión y las ideas de otros. Considera la crítica constructiva como oportunidad para tomar decisiones, ajustar y mejorar sus bocetos.	X				X									X			X		X				X							
S2	Realiza dibujos e	Produce ilustraciones análogas o digitales aplicando técnicas de luz,					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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
	ilustraciones de una idea	sombra, color y texturizado con software de aplicación, para representar con precisión personajes, objetos o escenarios. Toma en consideración su contexto para producir ilustraciones con consciencia social y empatía, pero al mismo tiempo implementando su creatividad e ingenio.																																
		Integra elementos visuales en la ilustración (fondo, personajes, proporciones, perspectivas, narrativa visual) con ayuda de software de aplicación, garantizando armonía estética, claridad comunicativa y pertinencia al proyecto inmersivo. Colabora con su equipo de trabajo y comunica sus ideas de manera clara y organizada, respetando las opiniones de sus compañeros. Utiliza las Tecnologías	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																			
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD										
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		de la Información y la Comunicación, expresando sus ideas de manera clara y precisa. Toma en consideración la retroalimentación de los espectadores o clientes potenciales para mejorar sus proyectos.																																		
S3	Prepara el set para la sesión fotográfica	Organiza el equipo fotográfico y de iluminación de acuerdo con las necesidades de la sesión y el entorno digital de destino. Durante el proceso aplica pensamiento crítico al evaluar las condiciones del espacio, creatividad al proponer soluciones estéticas y técnicas, y resolución de problemas frente a imprevistos. Asimismo, desarrolla responsabilidad social al considerar la seguridad y el uso eficiente de los recursos, comunicación efectiva al					X									X		X					X	X	X		X									

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																						
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																	EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																				
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD												
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		coordinar con su equipo y autonomía en la toma de decisiones para garantizar la calidad de la producción visual.																																				
		Diseña la escenografía del set fotográfico integrando fondos, utilería y esquemas de iluminación según el tipo de producción, aplicando principios estéticos y técnicos que fortalezcan la comunicación visual. Aplica la creatividad al concebir propuestas innovadoras, el pensamiento crítico al evaluar la pertinencia de cada elemento en la composición, y la colaboración al coordinarse con su equipo. Asimismo, asume responsabilidad social al seleccionar materiales de manera consciente, comunicación efectiva para expresar ideas claras en la construcción					X									X		X					X	X	X		X										

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																			
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																			
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD										
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		del set y resolución de problemas frente a los retos logísticos y técnicos que surjan durante el montaje.																																	
S3	Captura las fotografías considerando la composición visual	Aplica reglas de composición visual como la regla de tercios, líneas guía, planos y encuadres, controlando de manera precisa la iluminación, el enfoque y la exposición para producir fotografías con narrativa y estética. Durante el proceso desarrolla pensamiento crítico al evaluar la coherencia entre los elementos visuales y el mensaje a transmitir, creatividad al experimentar con diferentes ángulos y composiciones, y comunicación al plasmar visualmente ideas de forma clara y significativa. Además, asume responsabilidad ética y social al representar contextos con	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		respeto, autonomía al gestionar su práctica fotográfica, y resolución de problemas al enfrentar condiciones técnicas o de entorno que requieren ajustes inmediatos para garantizar la calidad de la producción.																																
		Opera la cámara en modo manual ajustando parámetros técnicos como ISO, apertura, velocidad de obturación balance de blancos, de acuerdo con las necesidades de la sesión fotográfica y el medio digital o experiencia inmersiva. En este proceso aplica pensamiento lógico y resolución de problemas al identificar las configuraciones óptimas en diferentes condiciones de luz y entorno, desarrolla autonomía al gestionar los recursos técnicos de manera responsable, y pensamiento crítico al evaluar la calidad	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		y pertinencia de cada toma. Asimismo, fomenta la creatividad al explorar variaciones en los parámetros para lograr efectos visuales diversos, comunicación visual al transmitir un mensaje claro a través de la imagen y responsabilidad ética al emplear la tecnología de manera consciente en la representación de personas, objetos o contextos.																																	
S3	Edita las imágenes con software respectivo	Selecciona imágenes sugeridas de forma responsable y autónoma para su posterior corrección, cumpliendo en tiempo y forma con la orden de trabajo, manteniendo una comunicación efectiva.	X		X		X									X	X	X				X	X	X	X	X	X			X			
		Corrige imágenes con software de aplicación aplicando los siguientes	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																			
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD										
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		criterios: iluminación, brillo, niveles de contraste, resolución, tonos, tamaño de la imagen, modo de color, saturación, formato; solucionando los problemas que se presenten, de manera autónoma y responsable.																																		
		Crea la composición visual, tomando en cuenta la regla de tercios, líneas guía, planos y encuadres, además de ajustar iluminación, enfoque y exposición para lograr fotografías con narrativa y estética, empleando pensamiento crítico, creatividad, comunicación asertiva, integrando un enfoque consciente hacia la producción visual de calidad, favoreciendo el consumo responsable de recursos y uso ético de imágenes.	X		X		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	Vectoriza imágenes gráficas para la comunicación visual	Selecciona la imagen según criterios de líneas, color y acabado, aplicando con pensamiento crítico la pertinencia y calidad de la imagen, creatividad para proponer mejoras en el diseño y comunicación visual para transmitir un mensaje claro, efectivo, de manera autónoma, ética y responsable, tomando decisiones conscientes sobre la adaptación, uso y exportación de las imágenes, garantizando la integridad y aplicabilidad del archivo para distintos medios digitales.	Las imágenes gráficas vectorizadas / Rúbrica	
		Utiliza software de aplicación para vectorizar imágenes gráficas seleccionando herramientas y		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		técnicas adecuadas, como trazado de líneas, rellenos, degradados y capas, para reproducir fielmente los elementos visuales de la imagen original. Ajusta propiedades de color, grosor de líneas y acabado, asegurando que el diseño sea claro, estético y funcional para diversos medios digitales. Durante el proceso identifica y resuelve problemas técnicos, como incompatibilidades de formatos o errores de trazado, demostrando pensamiento crítico y resolución de problemas. Optimiza el diseño aplicando creatividad para mejorar la composición y la comunicación visual del mensaje. Gestiona su trabajo de manera autónoma, ética y responsable, organizando los archivos para exportarlos en formatos adecuados y garantizando que puedan ser compartidos o reutilizados sin perder calidad. Fomenta la cultura digital sostenible al optimizar recursos tecnológicos y energéticos en el trabajo creativo, alineándose con el nexo energía-innovación en entornos de producción digital.		
		Exporta el diseño vectorizado seleccionando el formato adecuado (.svg, .eps u otro) según el medio digital de destino, ajustando las configuraciones de resolución, color y compatibilidad. Verifica que el archivo cumpla con los estándares técnicos requeridos, nombra los archivos para su gestión y almacenamiento, y asegura que el contenido pueda ser compartido o reutilizado por otros usuarios		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		manteniendo la integridad del diseño desarrollando con autonomía, responsabilidad y pensamiento crítico para tomar decisiones precisas sobre la adaptación y preparación de los archivos digitales. Impulsa la eficiencia en el uso de formatos digitales que reducen el consumo de recursos y facilitan la interoperabilidad, reforzando la sostenibilidad tecnológica.		
S1	Comunica ideas por medio de imágenes gráficas	Define la idea a comunicar identificando el mensaje central y los objetivos de la comunicación visual, considerando al público, el contexto y los medios en los que se difundirá. Analiza información, organiza los elementos gráficos de manera coherente para transmitir el mensaje de forma clara y efectiva, aplicando pensamiento crítico para la pertinencia de las ideas, creatividad para proponer soluciones visuales, comunicación para expresar conceptos de manera comprensible y colaboración cuando comparte y retroalimenta sus propuestas asumiendo decisiones éticas y responsables respecto al contenido, la propiedad intelectual y el impacto de la imagen en la audiencia.		La comunicación de las ideas mediante imágenes gráficas / Guía de observación
		Selecciona elementos visuales adecuados (como imágenes, íconos, tipografías, colores y formas) que refuercen la idea a comunicar, asegurando coherencia estética y funcionalidad para los medios		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		digitales o impresos. Aplica pensamiento crítico para la relevancia y claridad de cada elemento, creatividad al integrar componentes visuales de manera atractiva y comunicación al garantizar que el mensaje sea comprendido por el público ejerciendo responsabilidad ética en la elección de materiales, considerando derechos de autor, originalidad y el impacto del contenido en la audiencia, de manera autónoma y organizada los recursos disponibles.		
		Aplica combinaciones de color y tipografía para mejorar la comunicación visual del diseño, utilizando software de aplicación para experimentar y ajustar paletas cromáticas, estilos tipográficos y jerarquías visuales. Desarrollando pensamiento crítico en la legibilidad, armonía y coherencia del mensaje visual, creatividad al proponer soluciones estéticas innovadoras y comunicación al garantizar que el diseño transmita de manera clara la información o idea central. Ejerciendo responsabilidad ética en el uso de recursos digitales y derechos de autor, y organiza de forma autónoma el proceso de diseño para generar materiales efectivos y funcionales para distintos medios digitales. Contribuye a los sistemas socioecológicos desde la comunicación responsable, promoviendo mensajes visuales que refuercen la conciencia social, ambiental y cultural en la audiencia.		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Valida los diseños de acuerdo con las observaciones recibidas, revisando elementos visuales, color, tipografía y composición para mejorar la comunicación del mensaje con pensamiento crítico al analizar las sugerencias, creatividad al proponer ajustes y comunicación al interpretar y responder de manera efectiva a la retroalimentación, desarrollándolo con responsabilidad y autonomía al gestionar los cambios de manera ética, asegurando que los diseños finales cumplan con los objetivos de claridad, funcionalidad y pertinencia para los distintos medios digitales.		
		Implementa el diseño en un contexto real aplicando los elementos visuales previamente seleccionados y validados, adaptando el proyecto a las necesidades del entorno o cliente con pensamiento crítico para tomar decisiones sobre ajustes técnicos y creativos, innovando en la presentación del diseño y comunicación al transmitir de manera clara el mensaje visual con autonomía y responsabilidad al gestionar el proyecto, cumpliendo con los objetivos de calidad, funcionalidad y pertinencia según el medio o situación específica de implementación.		
S2	Desarrolla bocetos de una idea	Elabora sketches aplicando técnicas de ideación visual, proporción y perspectiva para plasmar ideas de personajes, escenarios u objetos en experiencias	Los bocetos desarrollados / Lista	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		inmersivas. Considera las perspectivas de otras personas para que los sketches sean apropiados al contexto social sin limitar su creatividad.	de cotejo	
		Presenta los bocetos en secuencias o paneles que permitan comunicar con claridad la intención del diseño y facilitar la retroalimentación del equipo de trabajo, respetando la opinión y las ideas de otros. Considera la crítica constructiva como oportunidad para tomar decisiones, ajustar y mejorar sus bocetos.		
S2	Realiza dibujos e ilustraciones de una idea	Produce ilustraciones análogas o digitales aplicando técnicas de luz, sombra, color y texturizado con software de aplicación, para representar con precisión personajes, objetos o escenarios. Toma en consideración su contexto para producir ilustraciones con consciencia social y empatía, pero al mismo tiempo implementando su creatividad e ingenio.	Los dibujos e ilustraciones realizados / Lista de cotejo	
		Integra elementos visuales en la ilustración (fondo, personajes, proporciones, perspectivas, narrativa visual) con ayuda de software de aplicación, garantizando armonía estética, claridad comunicativa y pertinencia al proyecto inmersivo. Colabora con su equipo de trabajo y comunica sus ideas de manera clara y organizada, respetando las opiniones de sus compañeros. Utiliza el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, expresando sus ideas de manera clara y precisa. Toma en consideración la		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		retroalimentación de los espectadores o clientes potenciales para mejorar sus proyectos.		
S3	Prepara el set para la sesión fotográfica	Organiza el equipo fotográfico y de iluminación de acuerdo con las necesidades de la sesión y el entorno digital de destino. Durante el proceso aplica pensamiento crítico al evaluar las condiciones del espacio, creatividad al proponer soluciones estéticas y técnicas, y resolución de problemas frente a imprevistos. Asimismo, desarrolla responsabilidad social al considerar la seguridad y el uso eficiente de los recursos, comunicación efectiva al coordinar con su equipo y autonomía en la toma de decisiones para garantizar la calidad de la producción visual.	El set preparado para la sesión fotográfica / Guía de observación	
		Diseña la escenografía del set fotográfico integrando fondos, utilería y esquemas de iluminación según el tipo de producción, aplicando principios estéticos y técnicos que fortalezcan la comunicación visual. Aplica la creatividad al concebir propuestas innovadoras, el pensamiento crítico al evaluar la pertinencia de cada elemento en la composición, y la colaboración al coordinarse con su equipo. Asimismo, asume responsabilidad social al seleccionar materiales de manera consciente, comunicación efectiva para expresar ideas claras en la construcción del set y resolución de problemas frente a los retos logísticos y técnicos que surjan durante el montaje.		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S3	Captura las fotografías considerando la composición visual	Aplica reglas de composición visual como la regla de tercios, líneas guía, planos y encuadres, controlando de manera precisa la iluminación, el enfoque y la exposición para producir fotografías con narrativa y estética adecuada. Durante el proceso desarrolla pensamiento crítico al evaluar la coherencia entre los elementos visuales y el mensaje a transmitir, creatividad al experimentar con diferentes ángulos y composiciones, y comunicación al plasmar visualmente ideas de forma clara y significativa. Además, asume responsabilidad ética y social al representar contextos con respeto, autonomía al gestionar su práctica fotográfica, y resolución de problemas al enfrentar condiciones técnicas o de entorno que requieren ajustes inmediatos para garantizar la calidad de la producción.	Las fotografías capturadas para la composición visual / Rúbrica	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Opera la cámara en modo manual ajustando parámetros técnicos como ISO, apertura, velocidad de obturación balance de blancos, de acuerdo con las necesidades de la sesión fotográfica y el medio digital o experiencia inmersiva. En este proceso aplica pensamiento lógico y resolución de problemas al identificar las configuraciones óptimas en diferentes condiciones de luz y entorno, desarrolla autonomía al gestionar los recursos técnicos de manera responsable, y pensamiento crítico al evaluar la calidad y pertinencia de cada toma. Asimismo, fomenta la creatividad al explorar variaciones en los parámetros para lograr efectos visuales diversos, comunicación visual al transmitir un mensaje claro a través de la imagen y responsabilidad ética al emplear la tecnología de manera consciente en la representación de personas, objetos o contextos.		
S3	Edita las imágenes con software respectivo	Selecciona imágenes sugeridas de forma responsable y autónoma para su posterior corrección, cumpliendo en tiempo y forma con la orden de trabajo, manteniendo una comunicación efectiva.	Las imágenes editadas con software respectivo / Lista de cotejo	
		Corrige imágenes con software de aplicación aplicando los siguientes criterios: iluminación, brillo, niveles de contraste, resolución, tonos, tamaño de la imagen, modo de color, saturación, formato;		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		solucionando los problemas que se presenten, de manera autónoma y responsable.		
		Crea la composición visual, tomando en cuenta la regla de tercios, líneas guía, planos y encuadres, además de ajustar iluminación, enfoque y exposición para lograr fotografías con narrativa y estética, empleando pensamiento crítico, creatividad, comunicación asertiva, integrando un enfoque consciente hacia la producción visual de calidad, favoreciendo el consumo responsable de recursos y uso ético de imágenes.		

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

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

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

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

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.

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

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

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

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

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

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.

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

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

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.

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

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

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

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

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

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

MÓDULO II

ASISTE EN LA PREPRODUCCIÓN DE ENTORNOS DIGITALES EN EXPERIENCIAS INMERSIVAS

272 horas

Información General

// SUBMÓDULO 1
Crea guiones mediante técnicas narrativas

80 horas

// SUBMÓDULO 2
Produce audio para entornos digitales

80 horas

// SUBMÓDULO 3
Crea modelado 2D y 3D de personajes y escenarios para entornos digitales

112 horas

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

Clave	Nombre
2231	Animadores y dibujantes animadores
2232	Diseñadores gráficos y multimedia
3114	Técnicos en diseño y producción audiovisual

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

Clave	Nombre
512110	Estudios de animación y cine
541810	Agencias de publicidad y marketing digital
511210	Empresas desarrolladoras de videojuegos
541511	Startupts tecnológicos, museos interactivos, instituciones culturales y medios de comunicación

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Asistir en la preproducción de entornos digitales en experiencias inmersivas.
  - Crear guiones mediante técnicas narrativas.
  - Producir audio para entornos digitales.
  - Crear modelado 2D y 3D de personajes y escenarios para entornos digitales.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																		
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
S1	Elabora guiones literarios para el relato de historias cortas	Analiza la idea central y los elementos de la historia, incluyendo personajes, escenario y conflicto, desarrollando la comunicación asertiva, la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración, al expresar ideas de manera clara y organizada.	X													X			X	X	X	X	X										
		Describe escenas, diálogos y acciones de los personajes con coherencia narrativa, de acuerdo con la idea central, utilizando el lenguaje escrito para expresar emociones y secuencias, fomentando la	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		creatividad, la comunicación efectiva y la reflexión para lograr una narración significativa.																																
		Revisa el guion, considerando claridad, fluidez y efectividad en la comunicación de la historia, realiza ajustes de acuerdo con la idea central, fortalece la atención al detalle, la comunicación efectiva, la colaboración y la autonomía para mejorar la coherencia narrativa y la calidad expresiva del texto.	X					X				X				X	X	X	X		X	X	X	X								
S1	Crea guiones técnicos para el relato de historias cortas	Interpreta el guion literario para identificar necesidades técnicas de producción, como ángulos de cámara, movimientos y efectos para fortalecer la observación analítica, la comunicación efectiva, la creatividad y la toma de	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		decisiones, al traducir los elementos narrativos en recursos visuales y técnicos que garanticen coherencia entre la historia y su realización audiovisual.																																
		Elabora el guion técnico incluyendo indicaciones de cámara, sonido, iluminación y secuencia de acciones, para fortalecer la comunicación efectiva, la creatividad, la colaboración y la autonomía, al traducir los elementos narrativos en un documento técnico que oriente la producción audiovisual con claridad, coherencia y sentido estético.	X				X	X			X	X				X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X						
		Revisa el guion técnico para garantizar que sea comprensible y aplicable durante la producción. Realiza los ajustes considerando la idea central de la	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																				
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD												
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		historia, así como la recomendación del cliente para fortalecer la comunicación efectiva, la atención al detalle, la resolución de problemas y la autonomía en la toma de decisiones, asegurando la coherencia técnica y narrativa del proyecto.																																				
S1	Elabora storyboards para la ilustración de los guiones	Dibuja bocetos preliminares que representen visualmente cada escena del guion técnico para fortalecer la creatividad, la observación analítica, la comunicación visual y la autonomía, al interpretar las descripciones del guion en composiciones gráficas que transmitan la intención narrativa y el estilo del proyecto.	X				X	X				X				X		X	X		X	X	X	X	X	X				X							
		Organiza los bocetos en secuencia, indicando planos, ángulos de cámara y	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																	EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																			
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD										
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		acciones de personajes para fortalecer la planificación visual, la colaboración, la comunicación efectiva y la toma de decisiones, asegurando la continuidad narrativa y la claridad técnica del storyboard como guía de producción.																																			
		Revisa el storyboard para asegurar que la narrativa visual sea clara y coherente con los guiones literario y técnico. Realiza los ajustes considerando la idea central de la historia, así como la recomendación del cliente para fortalecer la comunicación efectiva, la atención al detalle, la colaboración y la autonomía, garantizando la calidad visual y la correspondencia entre los elementos narrativos y técnicos del proyecto.	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
S2	Graba voces para cortos animados	Selecciona los diálogos y fragmentos de guion que serán grabados, considerando la intención y emoción de cada escena para fortalecer la comunicación efectiva, la comprensión emocional, la toma de decisiones y la creatividad, al elegir los fragmentos que mejor transmitan el mensaje narrativo y la atmósfera del corto animado.	X					X				X				X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X				
		Configura el equipo de grabación y ajusta niveles de sonido para obtener una calidad óptima, para fortalecer la atención al detalle, la planificación, la resolución de problemas y la autonomía, asegurando que la producción de audio cumpla con los estándares técnicos necesarios para una correcta	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		sincronización y claridad en las voces.																																
		Realiza la grabación de las voces, revisando la pronunciación, entonación y sincronización con las escenas para fortalecer la comunicación efectiva, la atención al detalle, la regulación emocional y la autonomía, asegurando que las voces transmitan la intención narrativa y se integren de manera coherente con la animación.	X				X					X				X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X						
S2	Crea efectos de sonido para entorno digital	Analiza las escenas del corto animado para identificar momentos que requieren efectos de sonido para fortalecer la observación analítica, la planificación, la resolución de problemas y la colaboración, asegurando que cada efecto de sonido seleccionado refuerce la	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO													EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD							
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		narrativa visual y la intención emocional de la escena.																															
		Selecciona efectos de sonido, apropiados utilizando librerías de audio o herramientas de creación para fortalecer la creatividad, la atención al detalle, la resolución de problemas y la colaboración, asegurando que los efectos elegidos refuercen la narrativa, la intención emocional de la escena y la coherencia del entorno sonoro del corto animado.	X				X	X				X				X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X			X	
		Integra efectos de sonido al entorno digital, asegurando coherencia y realismo con la narrativa visual para fortalecer la atención al detalle, la planificación, la colaboración y la	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		resolución de problemas, garantizando que los elementos sonoros refuercen la atmósfera, la emoción de cada escena y la consistencia del corto animado.																																
S2	Produce contenidos de audio para su publicación en entornos digitales	Edita pistas de audio, combinando voces, música y efectos de manera equilibrada para fortalecer la atención al detalle, la creatividad, la planificación y la colaboración, asegurando que el contenido sonoro sea coherente, armonioso y efectivo en transmitir la intención narrativa del corto animado.	X				X	X				X				X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X				X
		Aplica formatos y estándares de calidad a los productos de audio para su publicación en medios digitales, para fortalecer la atención al detalle, la planificación, la autonomía y la	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		resolución de problemas, asegurando que los contenidos de audio cumplan con los requisitos técnicos y de compatibilidad necesarios para su correcta distribución y reproducción en distintos medios digitales.																																
		Revisa el contenido final, verificando claridad, volumen y coherencia sonora antes de la publicación. Realiza los ajustes, considerando la idea central de la historia, así como las recomendaciones del cliente, para fortalecer la atención al detalle, la comunicación efectiva, la resolución de problemas y la autonomía, asegurando que el producto de audio cumpla con estándares de calidad, coherencia narrativa y emotiva.	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
S3	Modela personajes en 2D y 3D para entornos digitales	Analiza referencias visuales y concept art de los personajes, identificando características físicas, proporciones y estilo, para fortalecer la observación analítica, la atención al detalle, la creatividad y la resolución de problemas, asegurando que los modelos reflejen con fidelidad el estilo visual del proyecto y sirvan como base para un modelado coherente y funcional.	X				X	X		X		X				X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X			X	
		Realiza bocetos iniciales, modelado base, refina detalles, selecciona materiales y aplica texturas, para fortalecer la creatividad, la atención al detalle, la resolución de problemas y la autonomía, asegurando que los personajes cumplan con el estilo visual del proyecto y sean	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO													EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		funcionales para animación.																																
		Realiza el proceso de modelado, asegurando que los personajes cumplan con el estilo visual del proyecto, buscando que los personajes sean expresivos y aptos para su integración en la animación.	X				X	X		X		X				X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X			X	
		Revisa los modelados, asegurando que sean coherentes con el estilo del proyecto y funcionales para animación. Realiza los ajustes considerando la idea central de la historia y las recomendaciones del cliente, para fortalecer la atención al detalle, la colaboración, la resolución de problemas y la autonomía, garantizando que los personajes sean consistentes, expresivos	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		y aptos para su integración en la animación.																																	
S3	Diseña escenarios y assets para entornos digitales	Analiza las necesidades del proyecto y define los elementos que conformarán el escenario y los assets, para fortalecer la planificación, la observación analítica, la resolución de problemas y la colaboración, asegurando que todos los elementos del entorno digital sean coherentes con la narrativa, funcionales para la animación y adecuados al estilo visual del proyecto.	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		Crea los modelos 2D o 3D de los escenarios y assets, aplicando texturizado, materiales y colores adecuados al estilo visual, para fortalecer la creatividad, la atención al detalle, la resolución de problemas y la colaboración, asegurando que los entornos y objetos sean coherentes con el proyecto, funcionales para la animación y estéticamente consistentes con la narrativa visual.	X				X	X		X		X				X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X			X	
		Revisa los escenarios y assets, asegurando coherencia visual, escalabilidad y compatibilidad con la animación del entorno, para fortalecer la atención al detalle, la resolución de problemas, la colaboración y la autonomía, garantizando que todos los	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																				
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD												
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		elementos del entorno digital sean consistentes con el estilo del proyecto, funcionales para animación y optimizados para su integración en la narrativa visual.																																				

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 guiones literarios para el relato de historias cortas	Analiza la idea central y los elementos de la historia, incluyendo personajes, escenario y conflicto, desarrollando la comunicación asertiva, la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración, al expresar ideas de manera clara y organizada. Describe escenas, diálogos y acciones de los personajes con coherencia narrativa, de acuerdo con la idea central, utilizando el lenguaje escrito para expresar emociones y secuencias, fomentando la creatividad, la comunicación efectiva y la reflexión para lograr una narración significativa.	Los guiones literarios elaborados / Lista de cotejo	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Revisa el guion, considerando claridad, fluidez y efectividad en la comunicación de la historia, realiza ajustes de acuerdo con la idea central, fortalece la atención al detalle, la comunicación efectiva, la colaboración y la autonomía para mejorar la coherencia narrativa y la calidad expresiva del texto.		
S1	Crea guiones técnicos para el relato de historias cortas	Interpreta el guion literario para identificar necesidades técnicas de producción, como ángulos de cámara, movimientos y efectos para fortalecer la observación analítica, la comunicación efectiva, la creatividad y la toma de decisiones, al traducir los elementos narrativos en recursos visuales y técnicos que garanticen coherencia entre la historia y su realización audiovisual.	Los guiones técnicos creados / Rúbrica	
		Elabora el guion técnico incluyendo indicaciones de cámara, sonido, iluminación y secuencia de acciones, para fortalecer la comunicación efectiva, la creatividad, la colaboración y la autonomía, al traducir los elementos narrativos en un documento técnico que oriente la producción audiovisual con claridad, coherencia y sentido estético.		
		Revisa el guion técnico para garantizar que sea comprensible y aplicable durante la producción. Realiza los ajustes considerando la idea central de la historia, así como la recomendación del cliente para fortalecer la comunicación efectiva, la atención al		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		detalle, la resolución de problemas y la autonomía en la toma de decisiones, asegurando la coherencia técnica y narrativa del proyecto.		
S1	Elabora storyboards para la ilustración de los guiones	Dibuja bocetos preliminares que representen visualmente cada escena del guion técnico para fortalecer la creatividad, la observación analítica, la comunicación visual y la autonomía, al interpretar las descripciones del guion en composiciones gráficas que transmitan la intención narrativa y el estilo del proyecto.	Los storyboards elaborados / Rúbrica	
		Organiza los bocetos en secuencia, indicando planos, ángulos de cámara y acciones de personajes para fortalecer la planificación visual, la colaboración, la comunicación efectiva y la toma de decisiones, asegurando la continuidad narrativa y la claridad técnica del storyboard como guía de producción.		
		Revisa el storyboard para asegurar que la narrativa visual sea clara y coherente con los guiones literario y técnico. Realiza los ajustes considerando la idea central de la historia, así como la recomendación del cliente para fortalecer la comunicación efectiva, la atención al detalle, la colaboración y la autonomía, garantizando la calidad visual y la correspondencia entre los elementos narrativos y técnicos del proyecto.		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S2	Graba voces para cortos animados	Selecciona los diálogos y fragmentos de guion que serán grabados, considerando la intención y emoción de cada escena para fortalecer la comunicación efectiva, la comprensión emocional, la toma de decisiones y la creatividad, al elegir los fragmentos que mejor transmitan el mensaje narrativo y la atmósfera del corto animado.	Las voces grabadas para cortos animados / Lista de cotejo	
		Configura el equipo de grabación y ajusta niveles de sonido para obtener una calidad óptima, para fortalecer la atención al detalle, la planificación, la resolución de problemas y la autonomía, asegurando que la producción de audio cumpla con los estándares técnicos necesarios para una correcta sincronización y claridad en las voces.		
		Realiza la grabación de las voces, revisando la pronunciación, entonación y sincronización con las escenas para fortalecer la comunicación efectiva, la atención al detalle, la regulación emocional y la autonomía, asegurando que las voces transmitan la intención narrativa y se integren de manera coherente con la animación.		
S2	Crea efectos de sonido para entorno digital	Analiza las escenas del corto animado para identificar momentos que requieren efectos de sonido para fortalecer la observación analítica, la planificación, la resolución de problemas y la colaboración, asegurando que cada efecto de sonido seleccionado refuerce la narrativa visual y la intención emocional de	Los efectos de sonido creados para entorno digital / Lista de cotejo	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		la escena.		
		Selecciona efectos de sonido, apropiados utilizando librerías de audio o herramientas de creación para fortalecer la creatividad, la atención al detalle, la resolución de problemas y la colaboración, asegurando que los efectos elegidos refuercen la narrativa, la intención emocional de la escena y la coherencia del entorno sonoro del corto animado.		
		Integra efectos de sonido al entorno digital, asegurando coherencia y realismo con la narrativa visual para fortalecer la atención al detalle, la planificación, la colaboración y la resolución de problemas, garantizando que los elementos sonoros refuercen la atmósfera, la emoción de cada escena y la consistencia del corto animado.		
S2	Produce contenidos de audio para su publicación en entornos digitales	Edita pistas de audio, combinando voces, música y efectos de manera equilibrada para fortalecer la atención al detalle, la creatividad, la planificación y la colaboración, asegurando que el contenido sonoro sea coherente, armonioso y efectivo en transmitir la intención narrativa del corto animado.		La producción de contenido de audio para entornos digitales / Guía de observación
		Aplica formatos y estándares de calidad a los productos de audio para su publicación en medios digitales, para fortalecer la atención al detalle, la planificación, la autonomía y la resolución de problemas, asegurando que los contenidos de audio		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		cumplan con los requisitos técnicos y de compatibilidad necesarios para su correcta distribución y reproducción en distintos medios digitales.		
		Revisa el contenido final, verificando claridad, volumen y coherencia sonora antes de la publicación. Realiza los ajustes, considerando la idea central de la historia, así como las recomendaciones del cliente, para fortalecer la atención al detalle, la comunicación efectiva, la resolución de problemas y la autonomía, asegurando que el producto de audio cumpla con estándares de calidad, coherencia narrativa y emotiva.		
S3	Modela personajes en 2D y 3D para entornos digitales	Analiza referencias visuales y concept art de los personajes, identificando características físicas, proporciones y estilo, para fortalecer la observación analítica, la atención al detalle, la creatividad y la resolución de problemas, asegurando que los modelos reflejen con fidelidad el estilo visual del proyecto y sirvan como base para un modelado coherente y funcional.	Los personajes modelados en 2D y 3D para entornos digitales / Lista de cotejo	
		Realiza bocetos iniciales, modelado base, refina detalles, selecciona materiales y aplica texturas, para fortalecer la creatividad, la atención al detalle, la resolución de problemas y la autonomía, asegurando que los personajes cumplan con el estilo visual del proyecto y sean funcionales para animación.		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Realiza el proceso de modelado, asegurando que los personajes cumplan con el estilo visual del proyecto, buscando que los personajes sean expresivos y aptos para su integración en la animación.		
		Revisa los modelos, asegurando que sean coherentes con el estilo del proyecto y funcionales para animación. Realiza los ajustes considerando la idea central de la historia y las recomendaciones del cliente, para fortalecer la atención al detalle, la colaboración, la resolución de problemas y la autonomía, garantizando que los personajes sean consistentes, expresivos y aptos para su integración en la animación.		
S3	Diseña escenarios y assets para entornos digitales	Analiza las necesidades del proyecto y define los elementos que conformarán el escenario y los assets, para fortalecer la planificación, la observación analítica, la resolución de problemas y la colaboración, asegurando que todos los elementos del entorno digital sean coherentes con la narrativa, funcionales para la animación y adecuados al estilo visual del proyecto.	Los escenarios y assets diseñados para entornos digitales / Lista de cotejo	
		Crea los modelos 2D o 3D de los escenarios y assets, aplicando texturizado, materiales y colores adecuados al estilo visual, para fortalecer la creatividad, la atención al detalle, la resolución de problemas y la colaboración, asegurando que los		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		entornos y objetos sean coherentes con el proyecto, funcionales para la animación y estéticamente consistentes con la narrativa visual.		
		Revisa los escenarios y assets, asegurando coherencia visual, escalabilidad y compatibilidad con la animación del entorno, para fortalecer la atención al detalle, la resolución de problemas, la colaboración y la autonomía, garantizando que todos los elementos del entorno digital sean consistentes con el estilo del proyecto, funcionales para animación y optimizados para su integración en la narrativa visual.		

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Guionismo:

CIDEAD. (2020). *La escritura audiovisual: guión literario, guión técnico y escaleta.* Ministerio de Educación y Formación Profesional, España.

Llorca Abad, J., Prósper Ribes, J., & Vacas Gómez, M. (2023). *Anatomía de una serie: sobre cómo realizar y producir una ficción audiovisual*. Redalyc.

Selinger, V. C. (2021). *Los secretos del guión cinematográfico*. Escritores.org.

Storyboard y narrativa visual:

González Bartolo, M. J. (2023). ITooM SFX: *Librería de efectos de sonido para animaciones.* Repositorio ITM.

Tayup, Á., Hoyos, G., & Toapanta, K. (2025). *Guía general de diseño y animación 2D y 3D.* Instituto Tecnológico Quito (ITQ).

Grabación de voces y producción sonora:

Cauich Esteban, C. J. (2020). *Técnicas de grabación de audio con smartphones y gadgets.* Revista Entretejidos, ICONOS.

Modelado de personajes y diseño de escenarios:

3D Studio. (2022). *Modelado de personajes en 3D: Guía definitiva para principiantes.* 3DStudio.com

Tayup, Á., Hoyos, G., & Toapanta, K. (2025). *Guía general de diseño y animación 2D y 3D.* Instituto Tecnológico Quito (ITQ).

UNAPEC. (2021). *Bibliografía Técnico Superior en Animación y Postproducción Audiovisual.* Universidad APEC.

MÓDULO III

PRODUCE ELEMENTOS DIGITALES PARA EXPERIENCIAS INMERSIVAS

272 horas

Información General

// SUBMÓDULO 1
Realiza animación clásica y digital aplicando software de desarrollo
80 horas

// SUBMÓDULO 2
Desarrolla Rigging y física del movimiento en entornos digitales
96 horas

// SUBMÓDULO 3
Aplica texturizado a elementos con modelado 3D
96 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO CON EL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2019)	
2162	Dibujantes y diseñadores artísticos, ilustradores y grabadores
2271	Desarrolladores y analistas de software y multimedia
2543	Diseñadores gráficos

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO CON EL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2023)	
541430	Diseño gráfico
512110	Estudios de animación y cine

541810	Agencias de publicidad
511210	Empresas desarrolladoras de videojuegos
541511	Startups tecnológicos, museos interactivos, instituciones culturales y medios de comunicación

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Producir elementos digitales para experiencias inmersivas.
  - Realizar animación clásica y digital aplicando software de desarrollo.
  - Desarrollar Rigging y física del movimiento en entornos digitales.
  - Aplicar texturizado a elementos de modelado 3D.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO											EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN														
																EMPODERAMIENTO			COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CIUDADANÍA ACTIVA		APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD					
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	COMUNICACIÓN	REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO		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
S1	Crea animaciones utilizando las técnicas del flip book	Boceta a mano alzada un personaje u objeto sencillo, describiendo sus características, aplicando creatividad y tomando decisiones sobre la apariencia y personalidad del personaje, trabajando de manera autónoma o colaborativa y considerando los requerimientos del proyecto.	X																X			X			X		X			
		Dibuja a mano alzada o de manera digital cuadro por cuadro la animación, asegurando la consistencia del movimiento y resolviendo problemas que surjan durante la secuencia, organizando el trabajo para cumplir con			X		X									X			X				X		X	X				

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																			
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD			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				
		los objetivos del proyecto y comunicando los avances al equipo cuando sea necesario.																																	
		Ensambla los dibujos en forma de libreta o de manera digital para crear el flip book, organizando la secuencia, colaborando con el equipo y tomando decisiones sobre el orden y presentación de los cuadros, trabajando de forma autónoma.					X												X						X		X							
		Graba un video corto que muestre el funcionamiento del flipbook, resolviendo problemas de encuadre e iluminación, colaborando en la grabación con el equipo y comunicando el funcionamiento de la animación.					X									X			X			X	X		X		X							

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																		
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		Exporta y presenta la animación en formato digital, integrando todos los elementos desarrollados, trabajando de manera autónoma o colaborativa, asegurando la calidad del producto final y cumpliendo con el propósito del proyecto.					X												X							X	X						
S1	Crea animaciones utilizando las técnicas de stop motion	Diseña un guion gráfico (storyboard) a mano alzada o digital que represente la secuencia de la animación, organizando las escenas y la narrativa visual, aplicando creatividad y pensamiento crítico en la planificación, comunicando ideas y trabajando de forma autónoma o colaborativa para asegurar la coherencia y requerimientos del proyecto.	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		Crea los objetos, personajes y escenarios necesarios para la animación, resolviendo problemas de construcción y diseño, aplicando creatividad y atención al detalle, colaborando con otros integrantes del equipo y tomando decisiones sobre los elementos que mejor representen la historia.			X														X			X	X		X		X				
		Captura fotografías cuadro por cuadro siguiendo el storyboard y aplicando las técnicas del stop motion, resolviendo problemas de encuadre, iluminación y movimiento, trabajando de manera autónoma y colaborativa, asegurando que cada imagen contribuya al logro de la secuencia narrativa del proyecto.					X													X				X		X		X				

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																				
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																	EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD										
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		Importa las imágenes al software de edición, organizando la secuencia, aplicando creatividad y pensamiento crítico para ajustar tiempos y efectos, trabajando de forma autónoma o en colaboración y comunicando decisiones sobre la edición para garantizar el resultado final del proyecto.					X									X			X			X	X		X		X								
		Exporta y presenta la animación en formato digital, integrando todos los elementos desarrollados, trabajando de manera autónoma o colaborativa, asegurando la calidad y requerimientos del proyecto final.					X									X			X							X	X								
S2	Diseña personajes empleando	Realiza un conjunto de bocetos de un personaje en 2D, a mano alzada y digitalmente, explorando diferentes	X				X									X			X			X			X		X								

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																		
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
	las herramientas de modelado en 2D y 3D	formas, proporciones y expresiones, aplicando creatividad y pensamiento crítico en la concepción visual, comunicando ideas de manera clara y trabajando de forma autónoma o colaborativa para asegurar la coherencia y calidad del diseño, tomando a consideración los requerimientos del proyecto.																																
		Crea el modelo base del personaje en 3D, utilizando software de aplicación desde el modelo 2D, aplicando resolución de problemas y atención al detalle para estructurar correctamente la geometría del personaje, trabajando de forma autónoma o colaborativa y tomando decisiones sobre proporciones y formas para que el modelo cumpla con los					X													X			X	X		X		X				

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																		
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		objetivos del proyecto.																																
		Añade detalles básicos al modelo 3D del personaje, como rasgos faciales, vestimenta o accesorios, aplicando creatividad y pensamiento crítico para mejorar la expresividad y coherencia visual, trabajando de manera autónoma o colaborativa y comunicando avances y soluciones al equipo para asegurar la calidad del diseño.					X									X			X			X	X		X		X						
		Presenta el personaje final, mostrando los bocetos en 2D así como el modelo en 3D, integrando todos los elementos desarrollados, comunicando de manera clara las decisiones de diseño y el proceso creativo, trabajando de manera autónoma o colaborativa, asegurando la					X									X			X			X				X	X						

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																			
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		calidad del producto final y cumpliendo con el propósito del proyecto.																																	
S2	Anima personajes utilizando las herramientas de modelado en 2D y 3D	Selecciona un personaje previamente diseñado y realiza su rigging básico, aplicando creatividad y pensamiento crítico para estructurar correctamente los controles de movimiento, resolviendo problemas técnicos durante el proceso, comunicando avances al equipo y trabajando de manera autónoma o colaborativa para garantizar que el personaje esté listo para la animación.					X									X			X			X	X			X	X							
		Diseña una serie de poses clave que expresen movimiento y emociones del personaje, aplicando creatividad y pensamiento crítico en la selección de las posiciones, trabajando de forma					X												X			X	X		X		X							

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																		
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		autónoma o colaborativa, y tomando decisiones estratégicas sobre la secuencia de poses para lograr coherencia y expresividad en la animación.																																
		Genera un ciclo animado del personaje utilizando interpolación o cuadros intermedios, resolviendo problemas de continuidad y sincronización del movimiento, aplicando pensamiento crítico y creatividad para mejorar la fluidez de la animación, trabajando de manera autónoma o colaborativa y comunicando las soluciones aplicadas al equipo.					X													X			X	X		X		X						
		Aplica principios físicos, como gravedad, peso e inercia, para dar realismo a la			X		X													X				X		X		X						

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																		
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		animación del personaje, tomando decisiones basadas en observación y análisis, resolviendo problemas de manera autónoma o en colaboración, y asegurando que la animación sea coherente y convincente.																																
		Presenta la animación final del personaje, integrando las poses, ciclos y principios físicos aplicados, comunicando de manera clara el proceso creativo y técnico, trabajando de forma autónoma o colaborativa, y enfocándose en cumplir con el propósito y los objetivos del proyecto.					X									X			X			X				X	X						
S2	Diseña objetos empleando	Realiza el diseño de objetos sencillos en 2D, explorando formas, proporciones y detalles, aplicando creatividad y	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
	las herramientas de modelado en 2D y 3D	pensamiento crítico en la concepción visual, comunicando ideas de manera clara y trabajando de forma autónoma o colaborativa para asegurar la coherencia y funcionalidad del diseño, de acuerdo con los requerimientos del proyecto.																																
		Modela los objetos diseñados en 2D en un entorno 3D utilizando software de aplicación, utilizando resolución de problemas y pensamiento crítico para estructurar las geometrías y proporciones, trabajando de manera autónoma o colaborativa y tomando decisiones sobre detalles que mejor representen el diseño original.			X		X												X			X	X		X		X						
		Presenta el objeto modelado en 3D, mostrando la integración de todas 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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																	EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD										
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		características del diseño original, comunicando de manera clara el proceso creativo y técnico, trabajando de forma autónoma o colaborativa y enfocándose en cumplir con el propósito y los objetivos del proyecto.																																		
S2	Anima objetos utilizando las herramientas de modelado en 2D y 3D	Selecciona un objeto en 2D o un modelo en 3D para ser animado, evaluando sus características y posibilidades de movimiento, aplicando pensamiento crítico y creatividad en la elección, trabajando de manera autónoma o colaborativa para asegurar que la selección cumpla con los objetivos del proyecto.					X									X			X			X	X		X		X								
		Define una secuencia de poses clave que represente el movimiento del objeto,					X												X			X	X		X		X								

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																		
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		aplicando creatividad y resolución de problemas para lograr coherencia y fluidez, tomando decisiones estratégicas sobre los cambios de posición y trabajando de manera autónoma o colaborativa.																																
		Genera la animación del objeto, aplicando principios físicos como gravedad, inercia y peso en 2D, utilizando keyframes en 3D, resolviendo problemas de sincronización y fluidez, aplicando pensamiento crítico y creatividad, trabajando de manera autónoma o colaborativa, asegurando que la animación sea coherente y realista.			X		X												X			X	X		X		X						
		Presenta la animación final del objeto, mostrando la integración de todas las poses y principios aplicados,					X									X			X			X				X	X						

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																			
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		comunicando claramente el proceso creativo y técnico, trabajando de manera autónoma o colaborativa, enfocándose en cumplir con el propósito y los objetivos del proyecto.																																	
S3	Aplica texturizados para personajes en modelado 3D	Selecciona un modelo 3D de personaje previamente diseñado y verifica que su topología sea adecuada para aplicar texturas, empleando pensamiento crítico y resolución de problemas para identificar posibles errores o ajustes, comunicando observaciones al equipo, trabajando de manera autónoma o colaborativa para asegurar que el modelo esté listo para texturizar.					X									X			X				X		X		X							
		Aplica texturas básicas al modelo 3D para definir las distintas partes del personaje, utilizando creatividad y atención al					X									X			X			X			X		X							

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																		
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		detalle para lograr coherencia visual, trabajando de manera autónoma o colaborativa, comunicando decisiones sobre colores, materiales y distribución de texturas.																																
		Añade mapas de relieve, especularidad o normal al personaje para dar mayor realismo, aplicando pensamiento crítico y creatividad para seleccionar los efectos adecuados, resolviendo problemas técnicos durante el proceso y colaborando con el equipo para mejorar la calidad del texturizado.					X												X			X	X		X		X						
		Presenta el personaje con el texturizado final aplicado, mostrando los detalles y efectos añadidos, comunicando de manera clara el proceso creativo y					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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		técnico, trabajando de forma autónoma o colaborativa, enfocándose en cumplir con el propósito y los objetivos del proyecto.																																	
S3	Aplica texturizados para objetos en modelado 3D	Selecciona un objeto previamente modelado en 3D y verifica su topología y mapeo UV para asegurar que las texturas se apliquen correctamente, resolviendo problemas técnicos y comunicando las observaciones al equipo, trabajando de forma autónoma o colaborativa para garantizar que el objeto esté listo para texturizado.					X									X			X				X			X		X						
		Aplica texturas básicas a las diferentes partes del objeto, utilizando creatividad y atención al detalle para lograr coherencia					X									X			X			X				X		X						

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS																																			
SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		visual y estética, comunicando las decisiones de diseño, trabajando de manera autónoma o colaborativa para asegurar la calidad del texturizado.																																	
		Añade mapas de diseño, especular o bump para incrementar el realismo del objeto, aplicando pensamiento crítico y creatividad para seleccionar los efectos adecuados, resolviendo problemas técnicos durante el proceso, colaborando con compañeros cuando sea necesario para mejorar la calidad final.					X												X			X	X		X		X							
		Presenta el objeto final con texturizado aplicado, mostrando los detalles y efectos añadidos, comunicando el proceso creativo y técnico, trabajando de forma autónoma o colaborativa,					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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																			EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																				
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD												
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		enfocándose en cumplir con el propósito y los objetivos del proyecto.																																				

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	Crea animaciones utilizando las técnicas del flip book	Boceta a mano alzada un personaje u objeto sencillo, describiendo sus características de forma clara, aplicando creatividad y tomando decisiones sobre la apariencia y personalidad del personaje, trabajando de manera autónoma o colaborativa y considerando los requerimientos del proyecto. Dibuja a mano alzada o de manera digital cuadro por cuadro la animación, asegurando la consistencia del movimiento y resolviendo problemas que surjan durante la secuencia, organizando el trabajo para cumplir con los objetivos del proyecto y comunicando los avances al equipo cuando sea necesario.	La animación creada en formato digital del flip book / Lista de cotejo	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Ensambla los dibujos en forma de libreta o de manera digital para crear el flip book, organizando la secuencia correctamente, colaborando con el equipo y tomando decisiones sobre el orden y presentación de los cuadros, trabajando de forma autónoma.		
		Graba un video corto que muestre el funcionamiento del flip book, resolviendo problemas de encuadre e iluminación, colaborando en la grabación con el equipo y comunicando de manera clara el funcionamiento de la animación.		
		Exporta y presenta la animación en formato digital, integrando todos los elementos desarrollados, trabajando de manera autónoma o colaborativa, asegurando la calidad del producto final y cumpliendo con el propósito del proyecto.		
S1	Crea animaciones utilizando las técnicas de stop motion	Diseña un guion gráfico (storyboard) a mano alzada o digital que represente la secuencia de la animación, organizando las escenas y la narrativa visual, aplicando creatividad y pensamiento crítico en la planificación, comunicando ideas de manera clara y trabajando de forma autónoma o colaborativa para asegurar la coherencia y requerimientos del proyecto.	La animación creada del stop motion / Lista de cotejo	
		Crea los objetos, personajes y escenarios necesarios para la animación, resolviendo problemas de construcción y diseño, aplicando creatividad y atención al detalle, colaborando con otros integrantes		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		del equipo y tomando decisiones sobre los elementos que mejor representen la historia.		
		Captura fotografías cuadro por cuadro siguiendo el storyboard y aplicando las técnicas del stop motion, resolviendo problemas de encuadre, iluminación y movimiento, trabajando de manera autónoma y colaborativa, y asegurando que cada imagen contribuya al logro de la secuencia narrativa del proyecto.		
		Importa las imágenes al software de edición, organizando la secuencia correctamente y aplicando creatividad y pensamiento crítico para ajustar tiempos y efectos, trabajando de forma autónoma o en colaboración, y comunicando decisiones sobre la edición para garantizar el resultado final del proyecto.		
		Exporta y presenta la animación en formato digital, integrando todos los elementos desarrollados, trabajando de manera autónoma o colaborativa, y asegurando la calidad y requerimientos del proyecto final.		
S2	Diseña personajes empleando las herramientas de modelado en 2D y 3D	Realiza un conjunto de bocetos de un personaje en 2D, a mano alzada y digitalmente, explorando diferentes formas, proporciones y expresiones, aplicando creatividad y pensamiento crítico en la concepción visual, comunicando ideas de manera	Los personajes diseñados en 2D y 3D / Rúbrica	

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		clara y trabajando de forma autónoma o colaborativa para asegurar la coherencia y calidad del diseño, tomando a consideración los requerimientos del proyecto.		
		Crea el modelo base del personaje en 3D utilizando software de aplicación desde el modelo 2D, aplicando resolución de problemas y atención al detalle para estructurar correctamente la geometría del personaje, trabajando de forma autónoma o colaborativa y tomando decisiones sobre proporciones y formas para que el modelo cumpla con los objetivos del proyecto.		
		Añade detalles básicos al modelo 3D del personaje, como rasgos faciales, vestimenta o accesorios, aplicando creatividad y pensamiento crítico para mejorar la expresividad y coherencia visual, trabajando de manera autónoma o colaborativa y comunicando avances y soluciones al equipo para asegurar la calidad del diseño.		
		Presenta el personaje final mostrando tanto los bocetos en 2D como el modelo en 3D, integrando todos los elementos desarrollados, comunicando de manera clara las decisiones de diseño y el proceso creativo, trabajando de manera autónoma o colaborativa, asegurando la calidad del producto final y cumpliendo con el propósito del proyecto.		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
S2	Anima personajes utilizando las herramientas de modelado en 2D y 3D	Selecciona un personaje previamente diseñado y realiza su rigging básico, aplicando creatividad y pensamiento crítico para estructurar correctamente los controles de movimiento, resolviendo problemas técnicos durante el proceso, comunicando avances al equipo y trabajando de manera autónoma o colaborativa para garantizar que el personaje esté listo para la animación.	Los personajes animados en 2D y 3D / Lista de cotejo	
		Diseña una serie de poses clave que expresen movimiento y emociones del personaje, aplicando creatividad y pensamiento crítico en la selección de las posiciones, trabajando de forma autónoma o colaborativa, y tomando decisiones estratégicas sobre la secuencia de poses para lograr coherencia y expresividad en la animación.		
		Genera un ciclo animado del personaje utilizando interpolación o cuadros intermedios, resolviendo problemas de continuidad y sincronización del movimiento, aplicando pensamiento crítico y creatividad para mejorar la fluidez de la animación, trabajando de manera autónoma o colaborativa y comunicando las soluciones aplicadas al equipo.		
		Aplica principios físicos, como gravedad, peso e inercia, para dar realismo a la animación del personaje, tomando decisiones basadas en observación y análisis, resolviendo problemas de manera autónoma o en colaboración, y asegurando		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		que la animación sea coherente y convincente.		
		Presenta la animación final del personaje, integrando las poses, ciclos y principios físicos aplicados, comunicando de manera clara el proceso creativo y técnico, trabajando de forma autónoma o colaborativa, y enfocándose en cumplir con el propósito y los objetivos del proyecto.		
S2	Diseña objetos empleando las herramientas de modelado en 2D y 3D	Realiza el diseño a mano alzada y digital de objetos sencillos en 2D, explorando formas, proporciones y detalles, aplicando creatividad y pensamiento crítico en la concepción visual, comunicando ideas de manera clara y trabajando de forma autónoma o colaborativa para asegurar la coherencia y funcionalidad del diseño de acuerdo con los requerimientos del proyecto.	Los objetos diseñados en 2D y 3D / Rúbrica	
		Modela los objetos diseñados en 2D en un entorno 3D utilizando software de aplicación, aplicando resolución de problemas y pensamiento crítico para estructurar las geometrías y proporciones, trabajando de manera autónoma o colaborativa y tomando decisiones sobre detalles que mejor representen el diseño original.		
		Presenta el objeto modelado en 3D, mostrando la integración de todas las características del diseño original, comunicando de manera clara el proceso creativo y técnico, trabajando de forma autónoma o		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		colaborativa y enfocándose en cumplir con el propósito y los objetivos del proyecto.		
S2	Anima objetos utilizando las herramientas de modelado en 2D y 3D	Selecciona un objeto en 2D o un modelo en 3D para ser animado, evaluando sus características y posibilidades de movimiento, aplicando pensamiento crítico y creatividad en la elección, trabajando de manera autónoma o colaborativa para asegurar que la selección cumpla con los objetivos del proyecto.	Los objetos animados en 2D y 3D / Lista de cotejo	
		Define una secuencia de poses clave que represente el movimiento del objeto, aplicando creatividad y resolución de problemas para lograr coherencia y fluidez, tomando decisiones estratégicas sobre los cambios de posición y trabajando de manera autónoma o colaborativa.		
		Genera la animación del objeto aplicando principios físicos como gravedad, inercia y peso en 2D, utilizando keyframes en 3D, resolviendo problemas de sincronización y fluidez, aplicando pensamiento crítico y creatividad, trabajando de manera autónoma o colaborativa y asegurando que la animación sea coherente y realista.		
		Presenta la animación final del objeto, mostrando la integración de todas las poses y principios aplicados, comunicando claramente el proceso creativo y técnico, trabajando de manera autónoma o colaborativa, y enfocándose en cumplir con el		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		propósito y los objetivos del proyecto.		
S3	Aplica texturizados para personajes en modelado 3D.	Selecciona un modelo 3D de personaje previamente diseñado y verifica que su topología sea adecuada para aplicar texturas, aplicando pensamiento crítico y resolución de problemas para identificar posibles errores o ajustes, comunicando observaciones al equipo y trabajando de manera autónoma o colaborativa para asegurar que el modelo esté listo para texturizar.	Los personajes texturizados en 3D / Rúbrica	
		Aplica texturas básicas al modelo 3D para definir las distintas partes del personaje, utilizando creatividad y atención al detalle para lograr coherencia visual, trabajando de manera autónoma o colaborativa y comunicando decisiones sobre colores, materiales y distribución de texturas.		
		Añade mapas de relieve, especularidad o normal al personaje para dar mayor realismo, aplicando pensamiento crítico y creatividad para seleccionar los efectos adecuados, resolviendo problemas técnicos durante el proceso y colaborando con el equipo para mejorar la calidad del texturizado.		
		Presenta el personaje con el texturizado final aplicado, mostrando los detalles y efectos añadidos, comunicando de manera clara el proceso creativo y		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		técnico, trabajando de forma autónoma o colaborativa y enfocándose en cumplir con el propósito y los objetivos del proyecto.		
S3	Aplica texturizados para objetos en modelado 3D	Selecciona un objeto previamente modelado en 3D y verifica su topología y mapeo UV para asegurar que las texturas se apliquen correctamente, resolviendo problemas técnicos y comunicando las observaciones al equipo, trabajando de forma autónoma o colaborativa para garantizar que el objeto esté listo para texturizado.	Los objetos texturizados en 3D / Rúbrica	
		Aplica texturas básicas a las diferentes partes del objeto, utilizando creatividad y atención al detalle para lograr coherencia visual y estética, comunicando las decisiones de diseño y trabajando de manera autónoma o colaborativa para asegurar la calidad del texturizado.		
		Añade mapas de diseño, especular o bump para incrementar el realismo del objeto, aplicando pensamiento crítico y creatividad para seleccionar los efectos adecuados, resolviendo problemas técnicos durante el proceso y colaborando con compañeros cuando sea necesario para mejorar la calidad final.		
		Presenta el objeto final con texturizado aplicado,		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		mostrando los detalles y efectos añadidos, comunicando de manera clara el proceso creativo y técnico, trabajando de forma autónoma o colaborativa y enfocándose en cumplir con el propósito y los objetivos del proyecto.		

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

De la Vega Martín, Ana Lucía (2017). *Animación de elementos 2D y 3D*. Alfa Omega

García, D. R. (2013). *Modela y anima con 3ds Max advanced*. Editorial Macro.

Ratner, P. (2009). *Modelado humano 3D y animación. Edición 2010*. Anaya Multimedia

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

James Gurney. (2016). *Realismo imaginativo: cómo pintar lo que no existe*. Ediciones Anaya Multimedia

M Morris Mano, Roberto Escalona García, & Gonzalo Duchen Sánchez. (2003). *Diseño digital.* Pearson Educación, S.A.

Chong, A. (2010). *Animación digital*. Blumen.

Freak, C. L. (2019). *Animación visual en vivo*. Alfa Omega

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

Shneiderman, B., Plaisant, C.,(2016). *Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction*. Boston Pearson.

MÓDULO IV

PRODUCE ANIMACIÓN CON HERRAMIENTAS DIGITALES

192 horas

Información General

// SUBMÓDULO 1
Desarrolla animación digital con realidad virtual, aumentada y mixta

96 horas

// SUBMÓDULO 2
Genera productos animados con inteligencia artificial

96 horas

OCUPACIONES DE ACUERDO CON EL SISTEMA NACIONAL DE CLASIFICACIÓN DE OCUPACIONES (SINCO-2019)	
2271	Desarrolladores y analistas de software y multimedia
2431	Diseñadores gráficos y de productos de impresión

SITIOS DE INSERCIÓN DE ACUERDO CON EL SISTEMA DE CLASIFICACIÓN INDUSTRIAL DE AMÉRICA DEL NORTE (SCIAN-2023)	
511210	Industrias de software y desarrollo digital
51225	Empresas de diseño de aplicaciones y soluciones de software

54133	Oficinas de consultoría en tecnologías de la información
54152	Diseño de sistemas de realidad virtual y aumentada

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Producir animación con herramientas digitales.
  - Desarrollar animación digital con realidad virtual, aumentada y mixta.
  - Generar productos animados con inteligencia artificial.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN															
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO: REGULACIÓN DE EMOCIONES	EMPODERAMIENTO: AUTOCONOCIMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA: COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CIUDADANÍA ACTIVA: CONCIENCIA SOCIAL	CIUDADANÍA ACTIVA: EMPATÍA	APRENDIZAJE: CREATIVIDAD	APRENDIZAJE: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	APRENDIZAJE: MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	EMPLEABILIDAD: TOMA DE DECISIONES	EMPLEABILIDAD: LOGRO DE METAS	EMPLEABILIDAD: AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
S1	Integra personajes, objetos y escenarios en motores de desarrollo de realidad virtual, aumentada y mixta	Selecciona los personajes, objetos y escenarios para el proyecto, de acuerdo con el guion o storyboard, determina los recursos indispensables para la narrativa, elige modelos propios o de bibliotecas digitales, utilizando software especializado, verifica su compatibilidad en motores de desarrollo, empleando conceptos técnicos en otro idioma.		X			X									X										X		X				

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN															
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	EMPODERAMIENTO		CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD			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				
		Importa los elementos de manera autónoma al entorno digital con los componentes como polígonos, texturas, escalas y formatos con herramientas de modelado, texturizado y animación digital con software especializado, verificando su compatibilidad en motores de desarrollo.		X	X		X													X			X		X				
		Ajusta de forma independiente las posiciones, escalas y relaciones entre los elementos, organizando la disposición de personajes, objetos y escenarios dentro del entorno, modificando proporciones y alineaciones para mantener coherencia visual y narrativa, aplicando transformaciones de rotación, traslación y escala, según sea necesario con herramientas y funciones de edición		X	X		X									X						X			X		X			

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN															
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	APRENDIZAJE CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	EMPLEABILIDAD TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
		en motores digitales, empleando conceptos técnicos en otro idioma.																													
		Verifica de manera autónoma que todos los elementos estén integrados, inspeccionando la sincronización de animaciones, la interacción entre objetos y personajes, la consistencia de luces, sombras y efectos visuales, comprobando la aplicación de materiales y texturas, evaluando el rendimiento del entorno digital para evitar fallos o retrasos con herramientas del motor de desarrollo, empleando conceptos técnicos en otro idioma.		X	X		X									X						X			X		X				
S1	Realiza pruebas de personajes,	Ejecuta de manera independiente la animación o escena digital para evaluar el comportamiento de los elementos, desarrollando la habilidad de reproducir		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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO											EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN														
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD			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				
	objetos y escenarios	secuencias en el motor de desarrollo, observando y analizando la interacción de personajes, objetos y escenarios, identificando comportamientos esperados y posibles desviaciones, evaluando la precisión de movimientos, colisiones y efectos visuales, adquiriendo capacidad para interpretar resultados y proponer ajustes necesarios, empleando conceptos técnicos en otro idioma.																												
		Detecta errores, inconsistencias o problemas de interacción de manera autónoma, revisando la animación, posiciones, escalas, jerarquías, físicas y comportamiento de personajes, objetos y escenarios en el motor de desarrollo, identificando fallas que afecten la coherencia visual, narrativa o el		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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN															
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CIUDADANÍA ACTIVA CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	CREATIVIDAD	APRENDIZAJE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	EMPLEABILIDAD TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
		rendimiento del proyecto, proponiendo soluciones y realizando los ajustes necesarios, empleando conceptos técnicos en otro idioma.																													
		Corrige de manera independiente y creativa los elementos detectados en la animación, fortaleciendo la capacidad de realizar ajustes a personajes, objetos y escenarios dentro del motor de desarrollo, empleando principios básicos de animación, cinemática y física digital, así como técnicas de interpolación de movimientos y sincronización de escenas, empleando conceptos técnicos en otro idioma.		X	X		X			X				X						X	X		X			X					
		Valida la funcionalidad, comprobando de forma autónoma que los personajes, objetos y escenarios interactúan		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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN															
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD			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				
		correctamente dentro del entorno digital, aplicando conocimientos de lógica de programación básica, eventos y triggers, control de física de movimientos y detección de colisiones, empleando conceptos técnicos en otro idioma.																												
S2	Diseña prompts para elementos digitales, aplicando la Inteligencia Artificial	Analiza de manera autónoma los requerimientos del proyecto, definiendo los elementos digitales, desglosando las características específicas de los elementos con el lenguaje descriptivo, considerando las partes más simples y detalladas como color, textura, forma, material, iluminación, composición, para poder crear prompts más detallados y específicos, empleando conceptos técnicos en otro idioma.	X	X			X									X						X			X		X				

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN															
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO: REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA: COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CIUDADANÍA ACTIVA: CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	APRENDIZAJE: CREATIVIDAD	APRENDIZAJE: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	APRENDIZAJE: MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	EMPLEABILIDAD: TOMA DE DECISIONES	EMPLEABILIDAD: LOGRO DE METAS	EMPLEABILIDAD: AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
		Redacta prompts claros y detallados con comandos de manera y autónoma, parámetros y estructuras que utiliza la IA para generar los elementos, en donde define la estética visual, considerando iluminación, composición y materiales, además de las características particulares de cada elemento, como color, tamaño, textura, utilizando términos técnicos en otro idioma.	X	X			X									X						X			X		X				
		Revisa de manera independiente los prompts para mejorar la calidad de los resultados, identificando las causas de los problemas que se puedan presentar, aplicando una solución técnica o creativa para corregirlo: uso de palabras negativas, uso de sinónimos, ajuste de parámetros, refinamiento de detalles;	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN															
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO: REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA: COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CIUDADANÍA ACTIVA: CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	APRENDIZAJE: CREATIVIDAD	APRENDIZAJE: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	APRENDIZAJE: MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	EMPLEABILIDAD: TOMA DE DECISIONES	EMPLEABILIDAD: LOGRO DE METAS	EMPLEABILIDAD: AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
		perfeccionando los resultados, utilizando términos técnicos en otro idioma.																													
		Corrige de forma autónoma, los prompts con precisión, agregando o eliminando palabras clave, especificando lo que no se requiere en el resultado, utilizando términos técnicos en otro idioma.	X	X			X									X						X		X	X		X				
S2	Obtiene escenarios digitales con Inteligencia Artificial	Analiza los requisitos del escenario y define sus características para generación con IA, identificando los elementos fundamentales del escenario (ambientación, luz, sombras, materiales, escala, composición) de forma autónoma, desglosando las características técnicas y visuales del escenario (textura, forma, proporciones, estilo artístico, iluminación) y traduciendo estas en descripciones	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO											EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN														
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO: REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA: COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CIUDADANÍA ACTIVA: CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	APRENDIZAJE: CREATIVIDAD	APRENDIZAJE: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	APRENDIZAJE: MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	EMPLEABILIDAD: TOMA DE DECISIONES	EMPLEABILIDAD: LOGRO DE METAS	EMPLEABILIDAD: AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
		precisas para IA y empleando terminología técnica en otro idioma (inglés) cuando es necesario para especificar los prompts de IA.																													
		Redacta prompts detallados y específicos para la generación del escenario digital mediante IA, creando de manera autónoma prompts claros y estructurados que incluyen comandos, parámetros de estilo, detalles visuales, materiales, iluminación, composición, y especifican lo que **no** debe aparecer. utilizando vocabulario técnico y en otro idioma para precisar estilo, efecto, escala, ambiente y ajustando los prompts para optimizar estética, funcionalidad y compatibilidad para el motor de desarrollo, empleando terminología	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO											EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN														
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO: REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CIUDADANÍA ACTIVA: CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	APRENDIZAJE: CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	EMPLEABILIDAD: TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
		técnica en otro idioma (inglés) cuando es necesario para especificar los prompts de IA.																													
		Integra escenarios digitales generados por IA al flujo de producción, ejecutando la generación de los escenarios mediante IA usando los prompts redactados, empleando terminología técnica en otro idioma (inglés) cuando es necesario para especificar los prompts de IA, seleccionado los resultados de IA que cumplen con los requisitos técnicos, visuales y de narrativa del proyecto, integrando los escenarios digitales seleccionados al motor de desarrollo o entorno de producción, asegurando compatibilidad en formatos, escalas, texturas, iluminación, ajustes visuales.	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO											EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN														
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO: REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CIUDADANÍA ACTIVA: CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	APRENDIZAJE: CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	EMPLEABILIDAD: TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
		Valida la funcionalidad, rendimiento y coherencia del escenario digital integrado, realizando pruebas de funcionamiento del escenario dentro del entorno: visualización, iluminación, interacción con personajes/objetos, colisiones, físicas, rendimiento, detectando de forma autónoma errores, inconsistencias o problemas de rendimiento vinculados al escenario generado por IA (por ejemplo: texturas incorrectas, escala errónea, iluminación inconsistente, rendimiento lento), empleando terminología técnica en otro idioma (inglés) cuando es necesario para especificar los prompts de IA, corrigiendo los elementos cuando sea	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN															
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	COMUNICACIÓN	EMPODERAMIENTO REGULACIÓN DE EMOCIONES	AUTOCONOCIMIENTO	CIUDADANÍA ACTIVA COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	CONCIENCIA SOCIAL	EMPATÍA	APRENDIZAJE CREATIVIDAD	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	MENTALIDAD DE CRECIMIENTO	EMPLEABILIDAD TOMA DE DECISIONES	LOGRO DE METAS	AUTONOMÍA EN EL TRABAJO	NEXO AGUA-ENERGÍA-ALIMENTO	SERVICIOS ECOSISTÉMICOS	SISTEMAS SOCIOECOLÓGICOS	ECONOMÍA ECOLÓGICA
		necesario y validando que el escenario funcione correctamente en el entorno de producción.																													

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	Integra personajes, objetos y escenarios en motores de desarrollo de realidad virtual, aumentada y mixta	Selecciona los personajes, objetos y escenarios para el proyecto, de acuerdo con el guion o storyboard, determina los recursos indispensables para la narrativa, elige modelos propios o de bibliotecas digitales, utilizando software especializado, verifica su compatibilidad en motores de desarrollo, empleando conceptos técnicos en otro idioma.		La integración de personajes, objetos y escenarios en motores de desarrollo de realidad virtual, aumentada y mixta / Guía de observación
		Importa los elementos de manera autónoma al entorno digital con los componentes como polígonos, texturas, escalas y formatos con herramientas de modelado, texturizado y animación digital con software especializado, verificando su compatibilidad en motores de desarrollo.		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		Ajusta de forma independiente las posiciones, escalas y relaciones entre los elementos, organizando la disposición de personajes, objetos y escenarios dentro del entorno, modificando proporciones y alineaciones para mantener coherencia visual y narrativa, aplicando transformaciones de rotación, traslación y escala, según sea necesario con herramientas y funciones de edición en motores digitales, empleando conceptos técnicos en otro idioma.		
		Verifica de manera autónoma que todos los elementos estén integrados, inspeccionando la sincronización de animaciones, la interacción entre objetos y personajes, la consistencia de luces, sombras y efectos visuales, comprobando la aplicación de materiales y texturas, evaluando el rendimiento del entorno digital para evitar fallos o retrasos con herramientas del motor de desarrollo, empleando conceptos técnicos en otro idioma.		
S1	Realiza pruebas de personajes, objetos y escenarios	Ejecuta de manera independiente la animación o escena digital para evaluar el comportamiento de los elementos, desarrollando la habilidad de reproducir secuencias en el motor de desarrollo, observando y analizando la interacción de personajes, objetos y escenarios, identificando comportamientos esperados y posibles desviaciones, evaluando la precisión de movimientos, colisiones y efectos		La realización de pruebas de personajes, objetos y escenarios / Guía de observación

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		visuales, adquiriendo capacidad para interpretar resultados y proponer ajustes necesarios, empleando conceptos técnicos en otro idioma.		
		Detecta errores, inconsistencias o problemas de interacción de manera autónoma, revisando la animación, posiciones, escalas, jerarquías, físicas y comportamiento de personajes, objetos y escenarios en el motor de desarrollo, identificando fallas que afecten la coherencia visual, narrativa o el rendimiento del proyecto, proponiendo soluciones y realizando los ajustes necesarios, empleando conceptos técnicos en otro idioma.		
		Corrige de manera independiente y creativa los elementos detectados en la animación, fortaleciendo la capacidad de realizar ajustes a personajes, objetos y escenarios dentro del motor de desarrollo, empleando principios básicos de animación, cinemática y física digital, así como técnicas de interpolación de movimientos y sincronización de escenas, empleando conceptos técnicos en otro idioma.		
		Valida la funcionalidad, comprobando de forma autónoma que los personajes, objetos y escenarios interactúan correctamente dentro del entorno digital, aplicando conocimientos de lógica de programación		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		básica, eventos y triggers, control de física de movimientos y detección de colisiones, empleando conceptos técnicos en otro idioma.		
S2	Diseña prompts para elementos digitales, aplicando la Inteligencia Artificial	Analiza de manera autónoma los requerimientos del proyecto, definiendo los elementos digitales, desglosando las características específicas de los elementos con el lenguaje descriptivo, considerando las partes más simples y detalladas como color, textura, forma, material, iluminación, composición, para poder crear prompts más detallados y específicos, empleando conceptos técnicos en otro idioma.		El diseño de prompts para elementos digitales, aplicando la IA. / Guía de observación
		Redacta prompts claros y detallados con comandos de manera y autónoma, parámetros y estructuras que utiliza la IA para generar los elementos, en donde define la estética visual, considerando iluminación, composición y materiales, además de las características particulares de cada elemento, como color, tamaño, textura, utilizando términos técnicos en otro idioma.		
		Revisa de manera independiente los prompts para mejorar la calidad de los resultados, identificando las causas de los problemas que se puedan presentar, aplicando una solución técnica o creativa para corregirlo: uso de palabras negativas, uso de sinónimos, ajuste de parámetros, refinamiento de		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		detalles; perfeccionando los resultados, utilizando términos técnicos en otro idioma.		
		Corrige de forma autónoma, los prompts con precisión, agregando o eliminando palabras clave, especificando lo que no se requiere en el resultado, utilizando términos técnicos en otro idioma.		
S2	Obtiene escenarios digitales con Inteligencia Artificial	Analiza los requisitos del escenario y define sus características para generación con IA, identificando los elementos fundamentales del escenario (ambientación, luz, sombras, materiales, escala, composición) de forma autónoma, desglosando las características técnicas y visuales del escenario (textura, forma, proporciones, estilo artístico, iluminación) y traduciendo estas en descripciones precisas para IA y empleando terminología técnica en otro idioma (inglés) cuando es necesario para especificar los prompts de IA.	Los escenarios digitales obtenidos a través de la Inteligencia Artificial / Lista de cotejo	
		Redacta prompts detallados y específicos para la generación del escenario digital mediante IA, creando de manera autónoma prompts claros y estructurados que incluyen comandos, parámetros de estilo, detalles visuales, materiales, iluminación, composición, y especifican lo que **no** debe aparecer. utilizando vocabulario técnico y en otro idioma para precisar estilo, efecto, escala, ambiente y ajustando los prompts para optimizar estética, funcionalidad y compatibilidad para el motor de desarrollo,		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		empleando terminología técnica en otro idioma (inglés) cuando es necesario para especificar los prompts de IA.		
		Integra escenarios digitales generados por IA al flujo de producción, ejecutando la generación de los escenarios mediante IA usando los prompts redactados, empleando terminología técnica en otro idioma (inglés) cuando es necesario para especificar los prompts de IA, seleccionado los resultados de IA que cumplen con los requisitos técnicos, visuales y de narrativa del proyecto, integrando los escenarios digitales seleccionados al motor de desarrollo o entorno de producción, asegurando compatibilidad en formatos, escalas, texturas, iluminación, ajustes visuales.		
		Valida la funcionalidad, rendimiento y coherencia del escenario digital integrado, realizando pruebas de funcionamiento del escenario dentro del entorno: visualización, iluminación, interacción con personajes/objetos, colisiones, físicas, rendimiento, detectando de forma autónoma errores, inconsistencias o problemas de rendimiento vinculados al escenario generado por IA (por ejemplo: texturas incorrectas, escala errónea, iluminación inconsistente, rendimiento lento), empleando terminología técnica en otro idioma (inglés) cuando		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		es necesario para especificar los prompts de IA, corrigiendo los elementos cuando sea necesario y validando que el escenario funcione correctamente en el entorno de producción.		

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Baéz-Vizcaíno, K. (2025). *Inteligencia artificial, gamificación y realidad virtual en la educación: percepciones docentes*. Revista EDUTEC. Examina la percepción de docentes respecto al uso de IA, RV y gamificación en educación. edutec.es

Chheang, V., Sharmin, S., Marquez-Hernández, R., Patel, M., Rajasekaran, D., Caulfield, G., Kiafar, B., Li, J., Kullu, P. & Barmaki, R. (2023). *Towards Anatomy Education with Generative AI-based Virtual Assistants in Immersive Virtual Reality Environments*. arXiv. Ejemplifica una aplicación concreta de IA generativa integrada en un entorno de RV para apoyo educativo. arXiv

(Autor no referido). *"Conceptos y técnicas de animación. El lenguaje del animador".* Texto conceptual que explica fundamentos de animación digital, técnicas y soporte teórico para animación por ordenador. openaccess.uoc.edu

Ferreira, R. S. (2021). *La realidad virtual como herramienta para la educación*. Revista (Redalyc).
analiza el uso de la realidad virtual como recurso educativo y las implicaciones pedagógicas. Redalyc

González, S., García, Á. & Núñez, A. (2021). *CONECT4: Desarrollo de componentes basados en Realidad Mixta, Realidad Virtual y Conocimiento Experto para generación de entornos de aprendizaje Hombre-Máquina*. arXiv.
aborda una propuesta de sistema mixto (realidad mixta + conocimiento experto) aplicable en ambientes formativos. arXiv

Hong, L., Wan, S., Gan, W., Chen, J. & Chao, H.-C. (2022). *Metaverse in Education: Vision, Opportunities, and Challenges*. arXiv. contextualiza el metaverso educativo, lo cual conecta con animación digital inmersiva + IA. arXiv

Lancheros-Bohórquez, W. F. (2024). *Uso de la realidad aumentada, la realidad virtual y la inteligencia artificial en educación secundaria: una revisión sistemática*. Revista de Investigación.revisión sistemática que explora evidencias sobre cómo se aplican estas tecnologías en secundaria. SciELO Colombia.

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

"*Marco teórico de realidad aumentada, realidad virtual e inteligencia artificial: Usos en educación y otras actividades"* (2024). *Revista Científica / artículo de revisión*. Ofrece un marco conceptual sobre la integración de RA, RV e IA en educación. SciELO México

Paredes Agreda, D. M., Mero Chávez, J. L., Vera Arias, M. J. & Barahona Intriago, R. J. (2024). *La realidad virtual y realidad aumentada en la educación*. Sinergia Académica.
estudia el impacto de la RV y RA en contextos educativos, su fundamentación teórica y retos de implementación. ResearchGate.

Técnicas de Animación Digital y Representación 3D (Universidad Nebrija, plan de estudios).
material curricular que describe fundamentos de animación digital 3D y herramientas como Autodesk Maya.

MÓDULO V

ASISTE EN LA CREACIÓN DE EXPERIENCIAS PARA ENTORNOS INMERSIVOS

192 horas

Información General

// SUBMÓDULO 1
Diseña ambientes interactivos para entornos inmersivos

96 horas

// SUBMÓDULO 2
Diseña la interfaz de usuario para experiencias inmersivas

96 horas

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

Clave	Nombre
2112	Diseñadores multimedia
2166	Especialistas en animación digital y efectos visuales
2167	Desarrolladores de Contenidos Digitales
2168	Desarrolladores y analistas de software y multimedia.
2271	Diseñadores gráficos
2543	Fotógrafos y operadores de equipo de fotografía.
2651	Técnicos en grabación y reproducción de sonido.

2652	Auxiliares y técnicos de equipos de grabación y reproducción de video.
2653	Editores de Audio y Video.
2654	Otros técnicos y profesionales de apoyo en producción audiovisual y multimedia.

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

Clave	Nombre
512110	Producción de películas cinematográficas, videos, programas para la televisión y otros materiales audiovisuales.
512113	Producción de videoclips, comerciales y otros materiales audiovisuales.
512190	Servicios de postproducción y otros servicios para la industria fílmica y del video.
513191	Edición de otros materiales en formato electrónico.
516110	Creación y difusión de contenido exclusivamente a través de Internet.
516210	Servicios de distribución de audio y video en tiempo real (streaming), redes sociales, cadenas de radio y televisión y otros proveedores de contenido.
541430	Diseño Gráfico.
541810	Agencias de publicidad
541850	Agencias de anuncios publicitarios
541920	Servicios de fotografía y videograbación

RESULTADO DE APRENDIZAJE

Al finalizar el módulo el estudiante será capaz de:

- Asistir en la creación de experiencias para entornos inmersivos.
  - Diseñar ambientes interactivos para entornos inmersivos.
  - Diseñar la interfaz de usuario para experiencias inmersivas.

PROCESO PARA LA FORMACIÓN EN COMPETENCIAS

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN															
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
S1	Elabora elementos para la creación del entorno de experiencias inmersivas	Identifica elementos del entorno inmersivo, en el desarrollo del proyecto, bajo la entrega de una lista de cotejo, interpretando la identificación de los elementos, de acuerdo con la lista de cotejo, entregando los resultados a su jefe inmediato.	X				X									X			X		X				X	X	X				
		Diseña modelos iniciales de objetos y escenarios en software de modelado que formarán parte del entorno inmersivo, con base en criterios específicos, entregando en tiempo y forma, trabajando colaborativamente.					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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO													EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		Organiza los objetos y escenarios en un espacio digital, utilizando software de entornos inmersivos, en colaboración con el equipo de trabajo; generando un ambiente de colaboración y empatía, reconociendo el trabajo alcanzado por sus compañeros.	X				X									X	X		X		X	X	X	X	X	X	X				
		Genera una demostración digital del entorno inmersivo, comunicándose de manera asertiva y empática con el equipo de trabajo, gestionando el tiempo de producción para lograr sus metas.	X				X									X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X				
		Presenta el proyecto; atendiendo las recomendaciones del equipo de trabajo, integrando a los diferentes grupos culturales y sociales.	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO												EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN															
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD						
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
S1	Realiza la producción técnica de los elementos y entorno en la experiencia inmersiva	Prepara los modelos 3D y texturas, para integrarlos al entorno inmersivo, ajustando su tamaño, resolución y compatibilidad, recuperando los trabajos previos, aplicándolos de manera creativa, obteniendo y optimizando el uso de recursos para lograr el mejor desempeño de los resultados.	X				X									X	X		X		X	X	X	X	X	X	X				
		Configura la escena base en el motor de desarrollo (Unity, Unreal), incorporando objetos, iluminación, materiales y cámara, considerando el conocimiento previo para el logro de sus metas y propiciando el trabajo en equipo, considerando la creatividad, la innovación, y la optimización de los	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO															EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		recursos, empleando conceptos técnicos de otro idioma.																																	
		Presenta el prototipo, integrando elementos, texturas e interactividad, considerando los resultados obtenidos mediante las recomendaciones de su jefe inmediato, estableciendo una comunicación asertiva y dominando sus emociones, aceptando las observaciones y críticas, corrigiéndolas y entregándolas en tiempo y forma.	X				X				X	X				X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X							
S2	Diseña el menú interactivo y elementos auxiliares en la	Diseña bocetos o wireframes, de manera responsable y autónoma, optimizando las pantallas del menú interactivo y los elementos auxiliares (botones, íconos e indicadores), cumpliendo en tiempo y forma con el calendario de trabajo, para fortalecer la planificación, la creatividad,	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																		
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD									
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
	experiencia inmersiva	la organización y la responsabilidad personal, asegurando que las interfaces sean funcionales, estéticas y coherentes con la experiencia de usuario propuesta en el proyecto, empleando conceptos técnicos de otro idioma.																																	
		Diseña los elementos visuales (botones, íconos, barras, HUDs) en software de diseño gráfico, aplicando principios de composición, color y legibilidad, para fortalecer la creatividad, la precisión técnica y la comunicación visual, garantizando coherencia estética con el estilo del proyecto y funcionalidad en la interfaz interactiva.	X		X		X									X						X	X		X	X	X				
		Diseña el menú interactivo y elementos auxiliares en la experiencia inmersiva de	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		forma autónoma y responsable, atendiendo el proceso de manera creativa, de forma colaborativa y comunicación asertiva y empática, diseñando el menú interactivo de acuerdo con las necesidades del proyecto, optimizando los recursos para su resolución y cumpliendo en tiempo y forma con la entrega.																																
		Realiza pruebas para evaluar la funcionalidad y accesibilidad de los elementos integrados, trabajando en equipo con empatía y asertividad al presentar el proyecto; resolviendo problemas de comunicación, revisando el diseño de interfaz y la experiencia del usuario; integrando a los diferentes grupos culturales y sociales, gestionando	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																			
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD										
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		el tiempo de producción para lograr sus metas, entregando en tiempo y forma al jefe inmediato.																																			
S2	Integra los elementos interactivos y auxiliares en la experiencia inmersiva	Prepara los elementos gráficos previamente diseñados (botones, íconos, HUD, indicadores) para su integración en el entorno, asegurando compatibilidad de formatos, resolución y escalabilidad, con el fin de fortalecer la organización, la precisión técnica y la responsabilidad en la gestión de recursos digitales.	X		X		X									X						X	X		X	X	X				X
		Integra los elementos interactivos dentro del motor de desarrollo (Unity, Unreal, etc.), configurando sus posiciones, funciones y visibilidad, con el fin de fortalecer la precisión técnica, la autonomía y la resolución de problemas	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO														EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																	
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD								
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		en la construcción de entornos digitales funcionales.																																
		Programa la interacción básica de los elementos (abrir menú, activar función, mostrar información), aplicando principios de usabilidad e interactividad digital para garantizar una experiencia funcional e intuitiva, fortaleciendo la autonomía, la resolución de problemas y la responsabilidad en la ejecución de tareas técnicas.	X		X		X									X						X	X		X	X	X				
		Realiza pruebas para evaluar la funcionalidad y accesibilidad de los elementos integrados, verificando la correcta interacción, tiempos de respuesta y facilidad de uso, fortaleciendo la comunicación, la	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	ASIGNATURAS								FORMACIÓN SOCIOEMOCIONAL					HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO																EJES DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE			
																DIMENSIÓN																				
																EMPODERAMIENTO			CIUDADANÍA ACTIVA			APRENDIZAJE			EMPLEABILIDAD												
			LENGUA Y COMUNICACIÓN	INGLÉS	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	CONCIENCIA HISTÓRICA	CULTURA DIGITAL	PENSAMIENTO FILOSÓFICO Y HUMANIDADES	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS NATURALES, EXPERIMENTALES Y TECNOLOGÍA	PRÁCTICA Y COLABORACIÓN CIUDADANA	EDUCACIÓN PARA LA SALUD	ACTIVIDADES FÍSICAS Y DEPORTIVAS	EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD Y GÉNERO	ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES	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
		colaboración, la resolución de problemas y la toma de decisiones para garantizar la calidad del producto digital.																																				

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 elementos para la creación del entorno de experiencias inmersivas	Identifica elementos del entorno inmersivo, en el desarrollo del proyecto, bajo la entrega de una lista de cotejo, interpretando la identificación de los elementos, de acuerdo con la lista de cotejo, entregando los resultados a su jefe inmediato.	Los elementos digitales modelados para entornos inmersivos / Lista de cotejo	
		Diseña modelos iniciales de objetos y escenarios en software de modelado que formarán parte del entorno inmersivo, con base en criterios específicos, entregando en tiempo y forma, trabajando colaborativamente.		
		Organiza los objetos y escenarios en un espacio digital, utilizando software de entornos inmersivos, en colaboración con el equipo de trabajo; generando un ambiente de colaboración y empatía,		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		reconociendo el trabajo alcanzado por sus compañeros.		
		Genera una demostración digital del entorno inmersivo, comunicándose de manera asertiva y empática con el equipo de trabajo, gestionando el tiempo de producción para lograr sus metas.		
		Presenta el proyecto; atendiendo las recomendaciones del equipo de trabajo, integrando a los diferentes grupos culturales y sociales.		
S1	Realiza la producción técnica de los elementos y entorno en la experiencia inmersiva	Prepara los modelos 3D y texturas, para integrarlos al entorno inmersivo, ajustando su tamaño, resolución y compatibilidad, recuperando los trabajos previos, aplicándolos de manera creativa, obteniendo y optimizando el uso de recursos para lograr el mejor desempeño de los resultados.		La realización de la producción técnica del prototipo final / Guía de observación
		Configura la escena base en el motor de desarrollo (Unity, Unreal), incorporando objetos, iluminación, materiales y cámara, considerando el conocimiento previo para el logro de sus metas y propiciando el trabajo en equipo, considerando la creatividad, la innovación, y la optimización de los recursos, empleando conceptos técnicos de otro idioma.		
		Presenta el prototipo, integrando elementos, texturas e interactividad, considerando los resultados obtenidos mediante las recomendaciones de su jefe		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		inmediato, estableciendo una comunicación asertiva y dominando sus emociones, aceptando las observaciones y críticas, corrigiéndolas y entregándolas en tiempo y forma.		
S2	Diseña el menú interactivo y elementos auxiliares en la experiencia inmersiva	Diseña bocetos o wireframes, de manera responsable y autónoma, optimizando las pantallas del menú interactivo y los elementos auxiliares (botones, íconos e indicadores), cumpliendo en tiempo y forma con el calendario de trabajo, para fortalecer la planificación, la creatividad, la organización y la responsabilidad personal, asegurando que las interfaces sean funcionales, estéticas y coherentes con la experiencia de usuario propuesta en el proyecto, empleando conceptos técnicos de otro idioma.	El menú interactivo y elementos auxiliares diseñados en la experiencia inmersiva / Lista de cotejo	
		Diseña los elementos visuales (botones, íconos, barras, HUDs) en software de diseño gráfico, aplicando principios de composición, color y legibilidad, para fortalecer la creatividad, la precisión técnica y la comunicación visual, garantizando coherencia estética con el estilo del proyecto y funcionalidad en la interfaz interactiva.		
		Diseña el menú interactivo y elementos auxiliares en la experiencia inmersiva de forma autónoma y responsable, atendiendo el proceso de manera creativa, de forma colaborativa y comunicación asertiva y empática, diseñando el menú interactivo de acuerdo con las necesidades del proyecto,		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		optimizando los recursos para su resolución y cumpliendo en tiempo y forma con la entrega.		
		Realiza pruebas para evaluar la funcionalidad y accesibilidad de los elementos integrados, trabajando en equipo con empatía y asertividad al presentar el proyecto; resolviendo problemas de comunicación, revisando el diseño de interfaz y la experiencia del usuario; integrando a los diferentes grupos culturales y sociales, gestionando el tiempo de producción para lograr sus metas, entregando en tiempo y forma al jefe inmediato.		
S2	Integra los elementos interactivos y auxiliares en la experiencia inmersiva	Prepara los elementos gráficos previamente diseñados (botones, íconos, HUD, indicadores) para su integración en el entorno, asegurando compatibilidad de formatos, resolución y escalabilidad, con el fin de fortalecer la organización, la precisión técnica y la responsabilidad en la gestión de recursos digitales.		La integración de los elementos interactivos y auxiliares en la experiencia inmersiva / Guía de observación
		Integra los elementos interactivos dentro del motor de desarrollo (Unity, Unreal, etc.), configurando sus posiciones, funciones y visibilidad, con el fin de fortalecer la precisión técnica, la autonomía y la resolución de problemas en la construcción de entornos digitales funcionales.		
		Programa la interacción básica de los elementos (abrir menú, activar función, mostrar información),		

SUBMÓDULO	ACTIVIDAD CLAVE DE LA COMPETENCIA LABORAL	DESARROLLO DE LA COMPETENCIA	EVIDENCIA	
			PRODUCTO	DESEMPEÑO
		aplicando principios de usabilidad e interactividad digital para garantizar una experiencia funcional e intuitiva, fortaleciendo la autonomía, la resolución de problemas y la responsabilidad en la ejecución de tareas técnicas.		
		Realiza pruebas para evaluar la funcionalidad y accesibilidad de los elementos integrados, verificando la correcta interacción, tiempos de respuesta y facilidad de uso, fortaleciendo la comunicación, la colaboración, la resolución de problemas y la toma de decisiones para garantizar la calidad del producto digital.		

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Producción Audiovisual y Cine Digital

Gómez Tarín, F. J. (2019). *Manual básico de producción audiovisual.* Editorial Síntesis.

Martínez Abadía, J. (2017). *Producción audiovisual: planificación y realización*. Editorial UOC.

Sánchez Noriega, J. L. (2020). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos*. Alianza Editorial.

Animación Digital y 3D

Arcos, Á. (2018). *Animación 3D: fundamentos y técnicas.* Anaya Multimedia.

Gutiérrez, J. M. (2016). *Manual de animación digital.* RA-MA Editorial.

Prats, J. (2015). *La animación como herramienta de comunicación*. Editorial UOC.

Realidad Virtual, Aumentada y Mixta

Cabero Almenara, J., & Barroso Osuna, J. (2019). *La realidad aumentada en educación.* Editorial Síntesis.

Londoño, A. (2021). *Realidad virtual y aumentada: aplicaciones, retos y futuro.* Alfaomega.

Martín Gutiérrez, J., et al. (2018). *Realidad aumentada en educación: experiencias y aplicaciones.* Octaedro.

Diseño de Experiencias Interactivas y Videojuegos

Ferrer, C. (2020). *Diseño de experiencias interactivas.* Editorial UOC.

Gros, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje.* Graó.

FUENTES DE INFORMACIÓN SUGERIDAS PARA EL DESARROLLO DEL MÓDULO

Navarro, V. (2016). *Imágenes sintéticas: videojuegos y animación digital.* Paidós.

Innovación Educativa y Narrativas Inmersivas

Area Moreira, M. (2019). *La educación en la sociedad digital.* Editorial Síntesis.

Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales: Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación.* Santillana.

3 Recursos didácticos de la carrera

RECURSOS DIDÁCTICOS DE LA CARRERA

NOMBRE Y DESCRIPCIÓN TÉCNICA	MÓDULOS
EQUIPO	
Computadora de escritorio con Procesador Intel® Core™ i7 de 12.ª generación o Ryzen 5/7 en adelante), 16 GB de RAM o superior, tarjeta gráfica 2 GB en adelante, GPU RTX 3000/3060 o superior. 500 GB de almacenamiento en DD estado sólido o superior.	I, II, III, IV y V
Tabletas gráficas y digitalizadoras	I, II, III, IV y V
Visores VR independientes	IV y V
Visores VR para PC	IV y V
Smartphones con cámara de alta definición y ARCore/ARKit para experiencias de realidad aumentada.	I, II, III, IV y V
Controladores hápticos básicos (guantes, mandos o sensores de movimiento).	IV y V
Cámaras DSLR/Mirrorless y/o smartphones de gama alta para proyectos iniciales.	I, II, III, IV y V
Grabadora portátil de audio	II, III, IV y V
Mezcladora de audio de 16 canales	II, III, IV y V
Micrófono vocal cardioide	II, III, IV y V
Micrófonos de condensador y lavalier (para audio limpio en narrativas y proyectos)	II, III, IV y V
Pedestal para micrófono	II, III, IV y V
Kit de iluminación (softboxes o aros de luz).	I, II, III, IV y V
Tripies para luces.	I, II, III, IV y V

Video proyector portátil.	I, II, III, IV y V
Nos breaks/regulador de voltaje.	I, II, III, IV y V
Routers/switches (alta velocidad).	I, II, III, IV y V
Pantallas verdes (green screen) para efectos visuales.	I, II, III, IV y V
Impresoras 3D para prototipado de personajes y objetos.	II, III, IV y V
Kits de robótica y electrónica creativa para integrar experiencias interactivas.	V
Escáneres 3D para digitalización de objetos.	III, IV y V
Sensores de movimiento.	IV
Monitores de estudio, altavoces para PC de sobremesa 120 watts para videojuegos	II, III, IV y V
Audífonos profesionales para estudio	II, III, IV y V

MOBILIARIO	
Set de grabación básico (espacio acondicionado con aislamiento acústico).	II, III, IV y V
Laboratorio de medios digitales (PCs + software).	I, II, III, IV y V
Estudio de grabación pequeño (video, fotografía, voz en off).	II, III, IV y V
Aula inmersiva con área libre para VR/AR.	IV y V
Sillas ergonómicas para los espacios de trabajo	I, II, III, IV y V
Red y almacenamiento: servidores locales o NAS para guardar proyectos pesados.	I, II, III, IV y V
Mesas de trabajo para computadora	I, II, III, IV y V

NOMBRE Y DESCRIPCIÓN TÉCNICA	MÓDULOS
SOFTWARE	
Unity	III, IV y V
Unreal Engine	III, IV y V
Krita	III, IV y V
GIMP	III, IV y V
Inkscape	III, IV y V
DaVinci Resolve	III, IV y V
Blender	II, III, IV y V
Autodesk Maya	II, III, IV y V
3ds Max	II, III, IV y V
Fusion 360	III, IV y V
ZBrush	II, III, IV y V
Gravity Sketch	III, IV y V
Tvori	III, IV y V
Shapes XR	III, IV y V
Adobe Photoshop (Licencias corporativas)	I, II, III, IV y V
Adobe Illustrator	I, II, III, IV y V

Adobe Audition	I, II, III, IV y V
Adobe Creative Cloud	I, II, III, IV y V
Adobe Premiere Pro	I, II, III, IV y V
Adobe After Effects	I, II, III, IV y V
CorelDRAW Graphics Suite	I, II, III, IV y V
Adobe Substance 3D	III, IV y V
Figma Pro	IV y V
Autodesk Maya	II, III, IV y V
Cinema 4D	II, III, IV y V
Godot Engine	I, II, III, IV y V
Vuforia	II, III, IV y V
OpenAI ChatGPT	V
Unity IA	V
Unreal	V
Uizard	V
Deepmotion	V
Midjourney	V
Veo Google	V
Roblox	II, III, IV, V
Antivirus	I, II, III, IV, V

MATERIAL	
Juego de reflectores de luz para fotografía 5 en 1	I, II, III, IV y V
Fondos para fotografía de producto	I, II, III, IV y V
Funda de transporte portátil VR / Estuche rígido antigolpes de viaje para visores	III, IV
Soporte automático para teléfono con seguimiento facial	IV y V
Cable ethernet	I, II, III, IV y V
Cinta gaffer blanca	I, II, III, IV y V

HERRAMIENTAS	
Juego de destornilladores magnéticos (kit)	II, III, IV y V
Cautín tipo lápiz con interruptor	II, III, IV y V
Tijeras multiusos 8 pulgadas de acero inoxidable	II, III, IV y V

4 Consideraciones para desarrollar los módulos en la formación laboral

ANÁLISIS DEL PROGRAMA DE ESTUDIO	
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 (HaDeS), a través de los momentos de apertura, desarrollo y cierre, de acuerdo con las condiciones regionales, situación del plantel y características del estudiantado.	**Consideraciones pedagógicas** • 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 (HaDeS) 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 Aplica el diseño y la comunicación visual a la producción digital - 96 horas	
ACTIVIDAD CLAVE	**DESARROLLO DE LA COMPETENCIA**
Vectoriza imágenes gráficas para la comunicación visual.	Selecciona la imagen según criterios de líneas, color y acabado, aplicando con pensamiento crítico la pertinencia y calidad de la imagen, creatividad para proponer mejoras en el diseño y comunicación visual para transmitir un mensaje claro, efectivo, de manera autónoma, ética y responsable, tomando decisiones conscientes sobre la adaptación, uso y exportación de las imágenes, garantizando la integridad y aplicabilidad del archivo para distintos medios digitales.
	Utiliza software de aplicación para vectorizar imágenes gráficas seleccionando herramientas y técnicas adecuadas, como trazado de líneas, rellenos, degradados y capas, para reproducir fielmente los elementos visuales de la imagen original. Ajusta propiedades de color, grosor de líneas y acabado, asegurando que el diseño sea claro, estético y funcional para diversos medios digitales. Durante el proceso identifica y resuelve problemas técnicos, como incompatibilidades de formatos o errores de trazado, demostrando pensamiento crítico y resolución de problemas. Optimiza el diseño aplicando creatividad para mejorar la composición y la comunicación visual del mensaje. Gestiona su trabajo de manera autónoma, ética y responsable, organizando los archivos correctamente para exportarlos en formatos adecuados y garantizando que puedan ser compartidos o reutilizados sin perder calidad. Fomenta la cultura digital sostenible al optimizar recursos tecnológicos y energéticos en el trabajo creativo, alineándose con el nexo energía-innovación en entornos de producción digital.
	Exporta el diseño vectorizado seleccionando el formato adecuado (.svg, .eps u otro) según el medio digital de destino, ajustando las configuraciones de resolución, color y compatibilidad. Verifica que el archivo cumpla con los estándares técnicos requeridos, nombra los archivos para su gestión y almacenamiento, y asegura que el contenido pueda ser compartido o reutilizado por otros usuarios manteniendo la integridad del diseño desarrollando con autonomía, responsabilidad y pensamiento crítico para tomar decisiones precisas sobre la adaptación y

	preparación de los archivos digitales. Impulsa la eficiencia en el uso de formatos digitales que reducen el consumo de recursos y facilitan la interoperabilidad, reforzando la sostenibilidad tecnológica.

TRANSVERSALIDAD DEL CONOCIMIENTO	
CURRÍCULUM FUNDAMENTAL	**CURRÍCULUM AMPLIADO**
Pensamiento Matemático Cultura Digital	Comunicación, Autoconocimiento, Logro de metas, Toma de decisiones, Regulación de emociones, Resolución de problemas, Creatividad y Mentalidad de crecimiento

HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO	HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE
Resolución de Problemas Toma de Decisiones Logro de Metas Autonomía en el Trabajo	No aplica

// SUBMÓDULO Aplica el diseño y la comunicación visual a la producción digital - 96 horas

Apertura	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El estudiante se involucra activamente en las técnicas de integración grupal implementadas por el docente, lo cual favorece el establecimiento de un ambiente de aprendizaje óptimo en el aula, facilitando el acercamiento y el mutuo conocimiento entre pares y con el docente. Demuestra una actitud respetuosa y empática al realizar su presentación y en todas sus intervenciones.			
El estudiante sigue atentamente la presentación del docente sobre los elementos clave del submódulo: objetivos de aprendizaje, duración, competencias y metodología. Se familiariza con los lineamientos generales, los acuerdos de convivencia y la rúbrica de evaluación. El docente hace hincapié a los estudiantes en la gestión de evidencias, destacando la necesidad de entregarlas de forma sistemática y actualizada.	N/A	Acuerdos de convivencia	N/A
El estudiante resuelve la evaluación diagnóstica sobre sus conocimientos previos en diseño y la comunicación visual. En la subsiguiente plenaria, expone los aprendizajes identificados, respaldado por el docente, quien activamente fomenta la participación y la confianza grupal.	Coevaluación	Evaluación Diagnóstica	N/A

// SUBMÓDULO 1 Aplica el diseño y la comunicación visual a la producción digital - 96 horas

Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
Los estudiantes atienden la presentación de ejemplos visuales que varían en línea, color, acabado y composición, para posteriormente definir en conjunto los criterios para la selección de imágenes, priorizando la claridad y la relevancia del mensaje. Al finalizar, participan en el análisis, plasmando las características clave que determinan la idoneidad de una imagen para la vectorización y la transmisión de un mensaje digital efectivo en un cuadro sinóptico.	Heteroevaluación	Cuadro sinóptico de las características de idoneidad de una imagen / Lista de cotejo	10%
El estudiante selecciona una imagen adecuada según los elementos visuales de composición, líneas, color y acabado. Utilizando el software de ilustración vectorial (ej. Adobe Illustrator, Inkscape, CorelDRAW, o equivalente), deberá aplicar las herramientas de trazo de líneas, uso de capas, rellenos, degradados, correcciones de forma y color. Identifica y resuelve problemas técnicos (errores de trazado, configuración de la imagen, formatos incompatibles). Durante el proceso, el alumno deberá tomar capturas de pantalla para integrar su portafolio de evidencias, solucionando los problemas presentados en la vectorización de la imagen de forma creativa.	Heteroevaluación	Portafolio de evidencias / Guía de observación	20%
El estudiante editara la imagen vectorizada anteriormente, aplicando diferentes herramientas como: textura, color, grosor de líneas, capas y otros. Verifica la resolución, compatibilidad, acabado y correcta organización del archivo (nomenclatura y carpetas). Entrega el resultado vectorial final junto con un análisis del proceso realizado (color, líneas, acabado).	Heteroevaluación	Imagen gráfica vectorizada / Rúbrica	30%

El estudiante utiliza la imagen gráfica vectorizada para la construcción de un mensaje especifico aplicando los elementos de la composición de acuerdo con un tema y contexto asignado por el maestro, de forma clara, creativa y responsable, justificando por escrito de forma clara y precisa los elementos utilizados.	Coevaluación	Imagen gráfica vectorizada / Lista de cotejo	30%

Cierre	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El alumno, con el apoyo de sus notas registradas en el cuaderno de clase o con un manual técnico de cómo llegó a su producto final, participará en la retroalimentación de los temas realizados previamente a través de una lluvia de ideas que el profesor irá registrando con los medios a su alcance.	Coevaluación	Cuaderno de notas o Manual técnico / Lista de cotejo	10%

ESTRATEGIA DIDÁCTICA SUGERIDA

// SUBMÓDULO 1 Aplica el diseño y la comunicación visual a la producción digital - 96 horas	
ACTIVIDAD CLAVE	**DESARROLLO DE LA COMPETENCIA**
Comunica ideas por medio de imágenes gráficas	Define la idea a comunicar identificando el mensaje central y los objetivos de la comunicación visual, considerando al público, el contexto y los medios en los que se difundirá. Analiza información, organiza los elementos gráficos de manera coherente para transmitir el mensaje de forma clara y efectiva, aplicando pensamiento crítico para la pertinencia de las ideas, creatividad para proponer soluciones visuales, comunicación para expresar conceptos de manera comprensible y colaboración cuando comparte y retroalimenta sus propuestas asumiendo decisiones éticas y responsables respecto al contenido, la propiedad intelectual y el impacto de la imagen en la audiencia.
	Selecciona elementos visuales adecuados (como imágenes, íconos, tipografías, colores y formas) que refuercen la idea a comunicar, asegurando coherencia estética y funcionalidad para los medios digitales o impresos. Aplica pensamiento crítico para la relevancia y claridad de cada elemento, creatividad al integrar componentes visuales de manera atractiva y comunicación al garantizar que el mensaje sea comprendido por el público ejerciendo responsabilidad ética en la elección de materiales, considerando derechos de autor, originalidad y el impacto del contenido en la audiencia, de manera autónoma y organizada los recursos disponibles.
	Aplica combinaciones de color y tipografía para mejorar la comunicación Visual del diseño, utilizando software de aplicación para experimentar y ajustar paletas cromáticas, estilos tipográficos y jerarquías visuales. Desarrollando pensamiento crítico en la legibilidad, armonía y coherencia del mensaje visual, creatividad al proponer soluciones estéticas innovadoras y comunicación al garantizar que el diseño transmita de manera clara la información o idea central. Ejerciendo responsabilidad ética en el uso de recursos digitales y derechos de autor, y organiza de forma autónoma el proceso de diseño para generar materiales efectivos y

	funcionales para distintos medios digitales. Contribuye a los sistemas socioecológicos desde la comunicación responsable, promoviendo mensajes visuales que refuercen la conciencia social, ambiental y cultural en la audiencia.
	Valida los diseños de acuerdo con las observaciones recibidas, revisando elementos visuales, color, tipografía y composición para mejorar la comunicación del mensaje con pensamiento crítico al analizar las sugerencias, creatividad al proponer ajustes y comunicación al interpretar y responder de manera efectiva a la retroalimentación, desarrollándolo con responsabilidad y autonomía al gestionar los cambios de manera ética, asegurando que los diseños finales cumplan con los objetivos de claridad, funcionalidad y pertinencia para los distintos medios digitales.
	Implementa el diseño en un contexto real aplicando los elementos visuales previamente seleccionados y validados, adaptando el proyecto a las necesidades del entorno o cliente con pensamiento crítico para tomar decisiones sobre ajustes técnicos y creativos, innovando en la presentación del diseño y comunicación al transmitir de manera clara el mensaje visual con autonomía y responsabilidad al gestionar el proyecto, cumpliendo con los objetivos de calidad, funcionalidad y pertinencia según el medio o situación específica de implementación.

TRANSVERSALIDAD DEL CONOCIMIENTO	
CURRÍCULUM FUNDAMENTAL	**CURRÍCULUM AMPLIADO**
Pensamiento Matemático Cultura Digital	Comunicación, Autoconocimiento, Logro de metas, Toma de decisiones, Regulación de emociones, Resolución de problemas, Creatividad, y Mentalidad de crecimiento.

HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO	EJE DE LAS HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE
Resolución de Problemas Toma de Decisiones Logro de Metas Autonomía en el Trabajo	Economía ecológica

// SUBMÓDULO 1 Aplica el diseño y la comunicación visual a la producción digital - 96 horas

Apertura	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El alumno realiza un boceto, atendiendo las ideas y objetivos del mensaje, de acuerdo con las indicaciones del docente, considerando al público, contexto y medios en que se difundirá; aplicando la creatividad para proponer soluciones visuales, expresando los conceptos de forma comprensible y clara, de forma responsable y ética; atendiendo las normas de la propiedad intelectual y el impacto de la imagen en la audiencia.			

// SUBMÓDULO 1 Aplica el diseño y la comunicación visual a la producción digital - 96 horas

Desarrollo	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El alumno vectoriza la idea bocetada utilizando los elementos de composición, tales como imagen, tipografía, color y forma que refuercen el mensaje a comunicar, asegurando coherencia estética y funcionalidad para los medios digitales o impresos; ejerciendo responsabilidad ética en la elección de materiales y considerando derechos de autor.	Heteroevaluación	Las imágenes gráficas vectorizadas / Rúbrica	30%
El alumno realiza los ajustes necesarios en el diseño vectorizado, a partir de una revisión entre pares, con el objetivo de mejorar la comunicación del mensaje, respondiendo de manera efectiva a la retroalimentación, asegurando que los diseños finales cumplan con los objetivos de claridad, funcionalidad y pertinencia para los distintos medios digitales	Coevaluación	La comunicación de las ideas mediante imágenes gráficas / Guía de observación	40%

Cierre	Tipo de evaluación	Evidencia / Instrumento	Ponderación
El alumno implementa el diseño en un contexto real, aplicando los elementos visuales previamente seleccionados y validados, adaptando el proyecto a las necesidades del entorno o cliente con pensamiento crítico para tomar decisiones sobre ajustes técnicos y creativos, innovando en la presentación del diseño y comunicación al transmitir de manera clara el mensaje visual con autonomía y responsabilidad al gestionar el proyecto, cumpliendo con los objetivos de calidad, funcionalidad y pertinencia según el medio o situación específica de implementación. Éste se presenta de manera impresa y digital, de acuerdo con las indicaciones del docente.	Heteroevaluación	La comunicación de las ideas mediante imágenes gráficas / Guía de observación	30%

ANEXO

MARCO DE HABILIDADES PARA LA VIDA Y EL TRABAJO

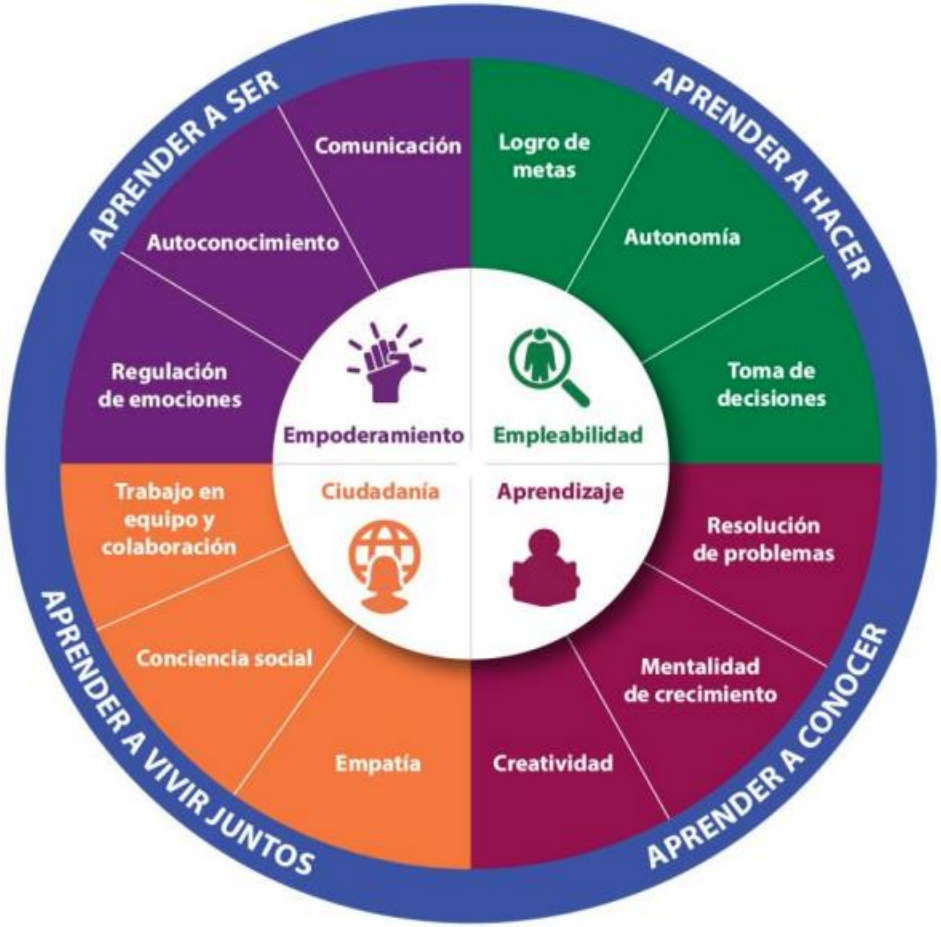
En la construcción del Marco se entrevistaron a estudiantes, egresados, docentes, instructores, directores de plantel, instituciones del sector público, cámaras empresariales y agencias internacionales. El resultado del proceso consultivo permitió contar con un marco de habilidades para la vida y el 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.


APRENDER A SER
APRENDER A HACER
APRENDER A VIVIR JUNTOS
APRENDER A CONOCER
Comunicación
Autoconocimiento
Regulación de emociones
Logro de metas
Autonomía
Toma de decisiones
Empoderamiento
Empleabilidad
Ciudadanía
Aprendizaje
Trabajo en equipo y colaboración
Conciencia social
Empatía
Resolución de problemas
Mentalidad de crecimiento
Creatividad

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.

ANEXO

HABILIDADES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE
HaDeS

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	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. 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.	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.	• 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	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: 1. **abastecimiento** (agua, alimentos,	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	• Identifica servicios que la naturaleza ofrece en su región y cómo se conectan con su carrera. • Sugiere soluciones basadas en la

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
	medicinas, materias primas, entre otros); **2. regulación** (calidad del aire y del agua, polinización, moderación de eventos extremos, entre otros); **3. apoyo** (fotosíntesis, ciclo de nutrientes, formación del suelo, entre otros) y **4. culturales** (recreación, salud física y mental, valores espirituales y religiosos, entre otros).	naturaleza para reducir compensaciones o externalidades presentes en los servicios ecosistémicos de la localidad, ciudad o región en el desarrollo de la competencia laboral. 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.	naturaleza para cuidar el ambiente. • Participa en acciones que respondan a necesidades sociales y ambientales locales. • Explica cómo la producción de bienes afecta los servicios que brinda la naturaleza.
Sistemas Socio-ecológicos	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. Las personas son dependientes del funcionamiento de los ecosistemas y sus contribuciones al bienestar humano y al desarrollo social.	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. 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. 8. Interviene en acciones de uso, conservación o restauración de los ecosistemas contemplando las	• 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	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. 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.	9. Identifica las interrelaciones entre los servicios ecosistémicos y la producción de bienes y servicios definiendo las sinergias y/o compensaciones presentes. 10. Analiza las cadenas de suministro y de valor, desde una perspectiva de interdependencia y circular con el medio ambiente. 11. Interpreta el desarrollo/actividad económica como parte de un proceso al interior de la gestión ambiental. 12. Realiza acciones para el cuidado, conservación o restauración del capital natural asociado con la comunidad y la competencia laboral.	• 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.

VIVA MÉXICO
VIVA MÉXICO
VIVA MÉXICO
cetis 165

EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Subsecretaría de Educación Media Superior

Coordinación Sectorial de Fortalecimiento Académico

Enero 2026