



SEPE
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
PÚBLICA DEL ESTADO

COLEGIO DE ESTUDIOS CIENTÍFICOS Y TECNOLÓGICOS DEL ESTADO DE TLAXCALA

DIRECCIÓN ACADÉMICA
CURRÍCULA DE LA CARRERA DE:



ANIMACIÓN DIGITAL (2013) CLAVE: 321300010-13

PRIMER SEMESTRE	22	352
Álgebra	4	64
Inglés I	3	48
Química I	4	64
Lectura, Expresión Oral y Escrita I	4	64
Lógica	4	64
Tecnologías de la Información y la Comunicación	3	48
SEGUNDO SEMESTRE	32	512
Geometría y Trigonometría	4	64
Inglés II	3	48
Química II	4	64
Lectura, Expresión Oral y Escrita II	4	64
MÓDULO I.- Obtiene y edita fotografías, secuencias de audio y video mediante equipo electrónico y software		
I.- Obtiene y edita fotografías mediante cámaras y software	7	112
II.- Graba y edita mediante videocámaras y software	5	80
III.- Produce audio mediante equipo sonoro y software	5	80
TERCER SEMESTRE	32	512
Geometría Analítica	4	64
Inglés III	3	48
Biología	4	64
Ética	4	64
MÓDULO II.- Crea diseños digitales		
I.- Crea imágenes aplicando la teoría del diseño para el procesamiento digital	6	96
II.- Realiza y digitaliza dibujos del cuerpo humano utilizando la antropometría	6	96
III.- Diseña objetos 3D empleando software de modelado	5	80
CUARTO SEMESTRE	32	512
Cálculo Diferencial	4	64
Inglés IV	3	48
Física I	4	64
Ecología	4	64
MÓDULO III.- Produce animaciones 2D y 3D		
I.- Produce animaciones 2D con elementos multimedia	6	96
II.- Genera animaciones 3D empleando software de modelado	6	96
III.- Programa scripts para la animación digital	5	80
QUINTO SEMESTRE	30	480
Cálculo Integral	5	80
Inglés V	5	80
Física II	4	64
Ciencia, Tecnología, Sociedad y Valores	4	64
MÓDULO IV.- Crea mundos virtuales para el desarrollo Web		
I.- Elabora páginas web interactivas	4	64
II.- Crea mundos virtuales empleando software de modelado	8	128
SEXTO SEMESTRE	32	512
Probabilidad y Estadística	5	80
Temas de Filosofía	5	80
Asignatura propedéutica* (1-12)**	5	80
Asignatura propedéutica* (1-12)**	5	80
MÓDULO V.- Crea videojuegos publicitarios		
I.- Crea videojuegos publicitarios utilizando un motor gráfico 3D	8	128
II.- Crea videojuegos publicitarios utilizando un motor gráfico 2D	4	64

HORAS TOTALES 180 2880

ÁREAS PROPEDEÚTICAS			
Físico-matemática	Económico-administrativa	Químico-Biológica	Humanidades y ciencias sociales
1.- Temas de Física	1.- Temas de Administración	1.- Introducción a la Bioquímica	1.- Temas de Ciencias Sociales
2.- Dibujo Técnico	2.- Introducción a la Economía	2.- Temas de Biología Contemporánea	2.- Literatura
3.- Matemáticas Aplicadas	3.- Introducción al Derecho	3.- Temas de Ciencias de la Salud	3.- Historia