

# Animación Digital

La carrera de Técnico en Animación Digital ofrece las competencias profesionales que permiten al estudiante realizar actividades dirigidas a obtener y editar fotografías, secuencias de audio y vídeo mediante equipo electrónico y software; crear diseños digitales, producir animaciones en 2D y 3D, crear mundos virtuales empleando guiones para representar hechos de la vida real, crear videojuegos publicitarios utilizando motores gráficos según las necesidades del cliente.

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

Asimismo, contribuyen a desarrollar competencias genéricas que les permitan comprender el mundo e influir en él, les capacita para aprender de forma autónoma a lo largo de la vida, desarrollar relaciones armónicas, participar en los ámbitos social, profesional y político. Con las competencias de empleabilidad y productividad:

- Trabajo en equipo
- Comunicación efectiva
- Adaptabilidad
- Orientación al logro
- Planeación y organización
- Orientación a la mejora continua
- Atención al cliente
- Ética profesional

Permite al técnico incorporarse al ámbito laboral en diversos sitios de inserción como:

- Campañas políticas
- Estudios fotográficos
- Consultoría de diseño y arte digital
- Agencias de publicidad

- Tiendas departamentales
- Consultoras de software
- Industria de cine, televisión y teatro
- Empresas e instituciones públicas y privadas
- Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones
- Industrias de innovación y desarrollo en proyectos visuales de la información
- Industria fílmica
- Industria del sonido

Para lograr las competencias el estudiante debe de tener una formación profesional, que se inicia en el segundo semestre y se concluye en el sexto semestre, desarrollando en este lapso de tiempo las competencias profesionales que marca el programa de estudios.

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 profesional.

Cabe destacar que los módulos de formación profesional tienen carácter transdisciplinario, por cuanto corresponden con objetos y procesos de transformación que implica la integración de saberes de distintas disciplinas.

## **Perfil de egreso**

La formación que ofrece la carrera de Técnico en Animación Digital permite al egresado, a través de la articulación de saberes de diversos campos, realizar actividades dirigidas a obtener y editar fotografías, secuencias de audio y vídeo mediante equipo electrónico y software; crear diseños digitales, producir animaciones en 2D y 3D, crear mundos virtuales empleando guiones para representar hechos de la vida real, crear videojuegos publicitarios utilizando motores gráficos según las necesidades del cliente. Durante el proceso de formación de los cinco módulos, el estudiante desarrollará o reforzará:

Las siguientes competencias profesionales:

- Obtiene y edita fotografías, secuencias de audio y vídeo mediante equipo electrónico y software
- Crea diseños digitales
- Produce animaciones 2D y 3D
- Crea mundos virtuales para el desarrollo WEB
- Crea videojuegos publicitarios

Y las competencias de empleabilidad y productividad:

- Trabajo en equipo
- Comunicación efectiva
- Adaptabilidad
- Orientación al logro
- Planeación y organización
- Orientación a la mejora continua
- Atención al cliente
- Ética profesional

El egresado de la carrera de Técnico en Animación Digital está en posibilidades de demostrar las competencias genéricas como:

- Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos obteniendo en cuenta los objetivos que persigue-
- Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiadas.
- Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
- Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
- Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

Es importante recordar que, en este Modelo Educativo, el egresado de la Educación Media Superior desarrolla las competencias genéricas a partir de la contribución de las competencias profesionales al componente de formación

profesional, y no en forma aislada e individual, sino a través de una propuesta de formación integral, en un marco de diversidad.