

Expresión Gráfica Digital

Objetivo general de la carrera

La Carrera de Profesional Técnico-Bachiller en Expresión Gráfica Digital tiene la finalidad de satisfacer la demanda del personal calificado para prestar servicios relacionados con el dibujo de construcción, dibujo industrial mecánico y comunicación gráfica, en los ámbitos digitales presentes en diversos entornos.

Mapa curricular de la carrera

	1° semestre	H*	C*	2° semestre	H*	C*	3° semestre	H*	C*	4° semestre	H*	C*	5° semestre	H*	C*	6° semestre	H*	C*	Total horas	Total Créditos	
Núcleo de Formación Disciplinar Básica	Manejo de espacios y cantidades	5/90	9	Representación simbólica y angular del entorno	4/72	7	Representación algebraica y gráfica de relaciones	3/54	5	Análisis derivativo de funciones	5/90	9	Análisis Integral de funciones	5/90	9	Tratamiento de datos y azar	5/90	9			
	Interacción inicial en inglés	3/54	5	Comunicación activa en inglés	3/54	5	Comunicación independiente en inglés	3/54	5	Comunicación productiva en inglés	3/54	5	Comunicación especializada en inglés	3/54	5	Interpretación de normas de convivencia ambiental	3/54	5			
	Análisis de la materia y la energía	4/72	7	Relación entre compuestos orgánicos y el entorno	4/72	7	Identificación de la biodiversidad	3/54	5	Interpretación de fenómenos físicos de la materia	4/72	7	Análisis de fenómenos eléctricos, electromagnéticos y ópticos	4/72	7	Filosofía	3/54	5			
	Comunicación para la interacción social	5/90	9	Comunicación en los ámbitos escolar y profesional	3/54	5	Ética	2/36	4	Desarrollo ciudadano	3/54	5	Contextualización de fenómenos sociales, políticos y económicos	3/54	5						
	Procesamiento de información por medios digitales	5/90	9																		
	Proyección personal y profesional	4/72	7																		
	Resolución de problemas	5/90	9																		
	Autogestión del aprendizaje	4/72	7																		
TOTAL *NFDB	35			14			11			15			15			11			101		
Núcleo de Formación Profesional				Emprendimiento e innovación	3/54	5	Aplicación de técnicas de expresión gráfica por computadora	5/90	9	Creación de imágenes digitales	5/90	9	Elaboración de dibujos arquitectónicos en 3D	5/90	9	Elaboración de piezas mecánicas en 3D	5/90	9			
				Manejo de aplicaciones por medios digitales	3/54	5	Aplicación de letra en logotipo y cartel	5/90	9	Ambientación de páginas WEB	5/90	9	Elaboración de dibujos mecánicos en 2D	5/90	9	Animación de elementos arquitectónicos	5/90	9			
				Manejo de técnicas de expresión gráfica	5/90	9	Manejo de la simbología del dibujo de ingeniería en 2D	4/72	7	Elaboración de dibujos arquitectónicos en 2D	5/90	9	Digitalización y manipulación de figura humana y caricatura	5/90	9	Elaboración de dibujos de proyectos para la industria metalmecánica	5/90	9			
				Elaboración de dibujo de imitación	5/90	9	Desarrollo de bosquejos y anteproyectos gráficos	5/90	9						Animación de imagen digital	4/72	7				
				Aplicación del color en técnicas de composición	5/90	9	Elaboración del modelado básico en 3D	5/90	9												
TOTAL *NFP + TT	0			21			24			TT*	5/90	9	TT*	5/90	9	TT*	5/90	9	24	109	
TOTAL *NFDB + TT + *NFP	35	63		35	63		35	63		35	63		35	63		35	63		210	378	

H* = Horas x semana / semestre

C* = Créditos

TT* = Trayecto Técnico

Fecha de publicación: 2018

Trayecto		4° Semestre	H*	5° Semestre	H*	6° Semestre	H*	
Trayectos Técnicos	DESARROLLO DE PROYECTOS VIRTUALES EN LA INDUSTRIA DE LA CONSTRUCCIÓN	TT1	Aplicación de acabados y texturas en modelos 3D	90	Animación de modelos arquitectónicos	90	Recorridos virtuales para la industria de la construcción	90
	ANIMACIÓN Y REPRESENTACIÓN VIRTUAL DE MECANISMOS EN 3D	TT2	Aplicación de texturas y acabados a piezas mecánicas en 3D.	90	Animación de piezas tridimensionales	90	Presentación de dispositivos mecánicos en 3D con animación	90
	TRATAMIENTO Y ANIMACIÓN DIGITAL DE IMAGEN	TT3	Creación de videos digitales	90	Aplicación de efectos a videos digitales	90	Edición de imagen con video y audio	90
	OPERACIÓN DEL PROCESO DE VENTAS	TT4	Manejo de técnicas de venta	90	Atención y servicio a clientes	90	Venta de bienes y servicios	90

H*=Horas