

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Proyecto de Vida y Carrera
Clave de la asignatura:	AVC-1226
SATCA¹:	2-2-4
Carrera:	Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Animación Digital y Efectos Visuales la capacidad de tomar consciencia como profesionistas de su quehacer profesional, siendo capaz de adaptarse a los distintos perfiles que la industria requiere. Detectando áreas de oportunidad que le permitan desarrollar nuevos proyectos.

Esta asignatura es de gran apoyo para otras materias del mapa curricular, puesto que desarrolla una metodología de trabajo y las habilidades para comunicarse de manera asertiva, habilidades que desarrollará con mayor profundidad en materias como: Planeación de Negocios, Dirección y Negociación, Formulación y Evaluación de Proyectos, entre otras.

Intención didáctica

En el primer tema se considera pertinente comenzar con el conocimiento del yo, desde una perspectiva personal y profesional para lograr un enfoque en su quehacer profesional.

En el segundo tema se pretende concientizar al alumno como un ser social, interdependiente y proactivo dentro de su espacio de trabajo y su relación con sus colaboradores, en donde la comunicación asertiva y la sinergia forman parte medular del tema.

En el tema tres se busca contextualizar al alumno en su realidad como profesionista, ofreciéndole los requerimientos necesarios para fortalecer su proceso formativo y que logre establecer la calidad y efectividad, como medios necesarios para alcanzar una adecuada productividad.

En el tema cuatro se pretende ofrecerle las herramientas necesarias que lo acostumbren a comunicarse efectivamente, a través de su voz, de sus escritos y de sus presentaciones.

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
<p>Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 23 al 26 de abril de 2012.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.</p>	<p>Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para el Desarrollo y Formación de Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.</p>
<p>Desarrollo de Programas en Competencias Profesionales por los Institutos Tecnológicos del 27 de abril al 6 de agosto de 2012.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Cd. Guzmán y Superior de Chapala.</p>	<p>Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.</p>
<p>Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 7 al 10 de agosto de 2012.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.</p>	<p>Reunión Nacional de Consolidación de los Programas en Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.</p>
<p>Tecnológico Nacional de México, del 5 al 8 de diciembre de 2017.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Estudios Superiores de Chimalhuacán, Superior de Coahuila de Zaragoza, Estudios Superiores de Jocotitlán, y Superior de José Mario Molina Pasquel y Enríquez campus Chapala.</p>	<p>Reunión Nacional de Seguimiento Curricular de los Programas Educativos de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales, Ingeniería en Sistemas Automotrices y Licenciatura en Turismo.</p>

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
<ul style="list-style-type: none"> Reconoce su realidad como persona y estudiante para proyectarse profesionalmente, a través del reconocimiento de metas y objetivos, así como una comunicación asertiva.

5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"> Ninguna

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Autoconocimiento y motivación	1.1 ¿Quién soy? 1.1.1 Personalidad 1.1.2 Temperamento y carácter 1.1.3 Autoestima 1.1.4 Consciencia de uno mismo <ul style="list-style-type: none"> ▪ Habilidades técnicas ▪ Habilidades interpersonales 1.2 Motivación 1.2.1 Identificar metas profesionales y personales 1.2.2 Plan de desarrollo profesional 1.3 Conocimiento del campo laboral actual
2	Trabajo en equipo	2.1 Comunicación asertiva <ul style="list-style-type: none"> 2.1.1 La empatía 2.1.2 Relaciones interpersonales 2.1.3 Tolerancia y respeto 2.2 Diferencia entre grupo y equipo <ul style="list-style-type: none"> 2.2.1 Características del grupo 2.2.2 Características del equipo 2.2.3 ¿Cómo un grupo se transforma en equipo? 2.2.4 Identificación de roles 2.3 Toma de decisiones 2.4 Identificación de equipos de trabajo en la industria 2.5 Sinergia
3	Organización y planificación	3.1 Identificar necesidades del proyecto <ul style="list-style-type: none"> 3.1.1 Equipo de trabajo 3.1.2 Necesidades económicas 3.1.3 Herramientas de trabajo 3.1.4 Espacio de trabajo 3.2 Proyección de distintos escenarios del proyecto 3.3 Desarrollo de plan de trabajo

		3.4 Calendarización 3.5 Priorizar actividades 3.6 Redacción de reportes
4	Aprende a comunicarse	4.1 Comunicación oral 4.1.1 Lectura en voz 4.1.2 Tono, intensidad y ritmo 4.2 Comunicación escrita 4.2.1 Reglas de ortografía básica 4.2.2 Técnicas de redacción 4.2.3 Elementos que conforman el ensayo 4.2.4 El reporte y el resumen 4.2.5 Mapas conceptuales y mentales 4.3 Comunicación corporal 4.3.1 ¿Cómo hablar en público? 4.3.2 Manejo del estrés 4.3.3 Presentaciones efectivas

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Tema 1. Autoconocimiento y motivación	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> Establece una percepción de su realidad como persona, reconociendo sus habilidades para estimular su proyecto de vida y carrera <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacidad de aprender Capacidad de organizar y planificar Comunicación oral y escrita Capacidad crítica y autocrítica Habilidades interpersonales Habilidad para trabajar en forma autónoma 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar objetivo personal y profesional, aterrizándolo para poder llevarlo a cabo, tomando su contexto socio-cultural. Realiza un análisis FODA de manera individual, de sus habilidades interpersonales, para identificar fortalezas y debilidades. Redacta una lista de sus habilidades técnicas, identificando en las que necesita enfocarse para alcanzar sus metas profesionales. Genera un plan de desarrollo profesional. Planeando metas y objetivos a corto, mediano y largo plazo, enfocándose en las habilidades y conocimientos que necesita desarrollar.
Tema 2. Trabajo en equipo	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> Valora su posición en el grupo para fortalecer su comunicación asertiva, apoyándose en un enfoque sinérgico. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las diferencias y similitudes entre grupo y equipo, realizar un cuadro comparativo y discutirlo. Simular un proyecto laboral, donde se desempeñe un rol establecido y

<p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aprender • Capacidad de organizar y planificar • Comunicación oral y escrita • Capacidad crítica y autocrítica • Habilidades interpersonales • Habilidad para trabajar en forma autónoma 	<p>posteriormente se inviertan los roles. Haciendo énfasis en cómo cambia la interacción entre las personas del equipo y solventar las problemáticas que se presentan.</p>
<p>Tema 3. Organización y planificación</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detecta las actividades que se deben priorizar, las necesidades y los distintos escenarios en el proyecto, basados en un plan de trabajo. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aprender • Capacidad de organizar y planificar • Comunicación oral y escrita • Capacidad crítica y autocrítica • Habilidades interpersonales • Habilidad para trabajar en forma autónoma 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar sobre la importancia de la organización y la planificación en la ejecución de un plan de trabajo en la industria de la animación. • Basado en su proyección profesional identifica las necesidades para alcanzar su objetivo. • Trabaja en una proyección de escenarios, un plan de trabajo y lo calendariza, tomando en cuenta las actividades que debe priorizar
<p>Tema 4. Aprender a comunicarse</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla habilidades de expresión oral y escrita para lograr una comunicación apropiada a través de presentaciones efectivas. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aprender • Capacidad de organizar y planificar • Comunicación oral y escrita • Capacidad crítica y autocrítica • Habilidades interpersonales • Habilidad para trabajar en forma autónoma 	<ul style="list-style-type: none"> • Leer en voz alta la lectura “Gotas” de Etgar Keret o “La patrona” de Roald Dahi e identificar el tono, la intensidad, el ritmo y cómo afecta al mensaje. • Generar comentarios personales de notas periodísticas para revisar ortografía, y el estilo de redacción. • Generar una exposición en base a su reporte de proyecto y analiza sus resultados

8. Práctica(s)

- Generar una meta realista para el desarrollo profesional e identificar las habilidades y actividades que son necesarias realizar para alcanzarla.
- Generar una gráfica de habilidades técnicas y otra de habilidades interpersonales para identificar las áreas que se deben mejorar según la propia meta establecida.
- Generar un cuadro comparativo para identificar las diferencias entre grupo y equipo.
- Generar un reporte o cuadro comparativo de distintos equipos de trabajo (Google, Disney, Ghibli, Nintendo, entre otros) para identificar las diferencias y similitudes. Con el fin de analizar distintas formas de trabajo en la industria.
- Generar una proyección de proyecto de animación, plasmando los resultados (calendarización, equipo de trabajo, necesidades económicas, herramientas de trabajo, espacio de trabajo, etc.) en un reporte.
- Practica herramientas de redacción y lectura que le permitan exponer presentaciones efectivas (en relación a proyectos de animación).

9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

La evaluación debe ser continua y formativa por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje. Tomando en cuenta uno o más de los siguientes métodos de evaluación:

- Listas de cotejo
- Listas de verificación

- Matrices de valoración
- Guías de observación
- Rúbricas
- Evaluación diagnóstica

Para evaluar las actividades de aprendizaje se recomienda solicitar alguna(s) de las siguientes formas de evaluación:

- Bitácora de actividades desarrolladas.
- Pruebas prácticas de los conocimientos adquiridos en clase.
- Resolución de problemas asignados de manera grupal o individual.
- Portafolio de trabajos
- Tareas
- Exposiciones
- Reportes escritos
- Nomenclatura
- Puntualidad
- Presentación
- Mapas conceptuales
- Mapas mentales
- Resúmenes
- Investigaciones usando diversas fuentes de investigación
- Exposiciones
- Trabajo en equipo
- Análisis y redacción de textos
- Cuadros sinópticos
- Diagramas de flujo
- Ortografía y redacción
- Contenido
- Apuntes en clase
- Exámenes teóricos
- Exámenes prácticos
- Debates
- Participación en las sesiones grupales
- Uso de las tecnologías de la información
- Información bibliográfica
- Creatividad

11. Fuentes de información

1. Lucrecio G Flores (2014). *Plan de vida y carrera: manual de desarrollo humano*. Editorial Pearson Educación.
2. Ofelia M. Tovar Elizondo (2010). *Plan de vida y carrera*. Editorial Trillas.
3. Daniel, Goleman (2011). *Inteligencia Emocional*. Editorial Kairós, S.A.
4. Frager, R. y Fadiman, J. (2005). *Teorías de la Personalidad*. (2ª ed.). México:

Alfaomega

5. Hellriegel, D. y Slocum, J. W. (2004). *Comportamiento Organizacional*. (10ª ed.). México: Thomson
6. López, S. (2002). *El arte de hablar bien y convencer*. México: Editorial Planeta.
7. Nisbet, J. y Shucksmith, J. (2004). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid, España: Editorial Santillana
8. Robbin, S. (2010). *Comportamiento Organizacional*. (10ª ed.). México: Pearson.
9. Sferra, W. y Rice, P. (2004). *Personalidad y Relaciones Humanas*. México: Mc Graw Hill.
10. Smith, F. (2000). *Comprensión de la lectura*. México: Editorial Trillas.
11. Vargas, R. (2005). *Proyecto de vida y planeamiento estratégico personal*. Lima, Perú: N.E.