



**CUDV**

MODELO **3.0**

# Introducción

Actualmente los retos para la Educación Superior versan sobre las tendencias del mercado laboral, las tecnologías educativas, el rol del docente y cómo aprenden las nuevas generaciones de estudiantes.

Frente a este panorama en distintos espacios nacionales e internacionales se han expuesto peculiaridades de las generaciones según los fenómenos sociales, culturales, educativos y tecnológicos que las caracterizan, la aplicación de las tecnologías educativas y se ha conversado sobre el rol del docente frente a una escuela donde el estudiante tenga un papel activo en su propio aprendizaje, dando motivos para analizar la Educación Superior del siglo XXI que reciben las nuevas generaciones con el fin de identificar los elementos que son necesarios transformar.

Por ello en el 2018 CUDV se planteó el desafío de crear una propuesta de aprendizaje activo de la que surge el **Modelo Educativo CUDV 3.0** dicho modelo se presenta en este documento en pleno desarrollo, ya que ira respondiendo a las necesidades y demandas de la transformación.



Somos una Comunidad  
**Buscando el Bien** para Todos

# Educación de **Vanguardia**

CUDV opta por la vanguardia, su misión es que las personas aprendan activamente, logren desarrollar conocimientos y habilidades para enfrentar los desafíos de su campo profesional, generacional y personal.

## Modelo Educativo **CUDV 3.0**

Plantea un aprendizaje activo para desarrollar en el estudiante su capacidad de análisis, razonamiento y creatividad a través del uso de nuevas estrategias didácticas en las que se emplea la tecnología y ambientes para crear una experiencia educativa en la que el docente y el estudiante se involucren; el modelo se organiza considerando el progreso del estudiante en los planes de estudio los cuales marcan la etapa del aprendizaje para el estudiante, él experimenta, revisa, crea y aplica por medio de actividades, el ambiente y el uso de herramientas y recursos tecnológicos para que los estudiantes aprendan haciendo y como egresados aplique, resuelva y enfrente los desafíos de su campo profesional, generacional y personal.

# Modelo Educativo **CUDV 3.0**



Aprendizaje  
**Activo**

## Campo de **Arte**



Elegir el campo del Arte es optar por un programa donde se consideran los principios artísticos y técnicos para la representación de ideas; los contenidos de los programas se centran en las artes visuales y gráficas, el diseño multimedia e interactivo, la fotografía, la ilustración y en las técnicas de sonido y audiovisuales.

## Campo de **Negocios**



En este campo los estudios se enfocan a estructurar estrategias en desarrollo de negocios y esquemas de política comercial e inversión, los programas desarrollan contenidos sobre venta de servicios, procesos de ventas y controles comerciales en mercados específicos.

## Campo de **Derecho**



En el campo de Derecho se estudia los principios y procedimientos para mantener el orden social, los programas abordan contenidos sobre administración y procuración de justicia, las ciencias penales, el derecho administrativo, civil, financiero, laboral, mercantil, procesal y derecho constitucional.

## Campo de **Educación**



Este campo aborda conocimientos filosóficos, metodológicos, didácticos y sociológicos del ejercicio de la actividad docente, investigativa y de orientación, adecuándose a los cambios e innovaciones del contexto educativo.

# Estructura de los **Planes de Estudio**

| <b>Campo</b>     | <b>Profesional<br/>Cuatrimestre 1º a 7º</b>   | <b>Enfoque<br/>Cuatrimestre<br/>8º y 9º</b>  | <b>Participación<br/>social</b>                | <b>Titulación</b>  |
|------------------|---|--|--|--|
| <b>Campo</b>     | Artes visuales.<br>Diseño gráfico.<br>Multimedia e interactivo.<br>Ilustración.<br>Lenguas extranjeras.                     | Técnicas audiovisuales<br>y producción de medios.<br>Técnicas de sonido<br>Fotografía                                | Comunitario<br>Institucional<br>Social escolar | Promedio<br>Trabajo Profesional<br>Posgrado<br>Actualización |
| <b>Negocios</b>  | Sociología<br>Derecho<br>Lenguas extranjeras<br>Administración de<br>negocios y aduanas<br>Economía<br>Finanzas             | Comercio exterior,<br>internacional y global.<br>Negocio electrónico<br>e internacional                              |  |  |
| <b>Derecho</b>   | Sociología<br>Derecho<br>Lenguas extranjeras<br>Administración de la justicia<br>Ciencias penales<br>Derecho constitucional | Derecho penal<br>Derecho civil<br>Derecho mercantil<br>Derecho laboral<br>Derecho administrativo<br>Derecho procesal |  |  |
| <b>Educación</b> | Educación<br>Sociología<br>Pedagogía<br>Filosofía   | Planeación<br>Desarrollo Humano<br>Neuroeducación<br>Diseño Curricular   |  |  |
|                  |   |  |  |  |



# Impartición ¿Cómo Funciona?

**Rol del docente:**  
Guía  
Facilitador  
Promueve  
Genera

**El estudiante:**  
Analiza  
Razona  
Resuelve  
Experimenta, revisa,  
crea y aplica

**Docente**

**Estudiante**

Ambientes  
**Aula**  
Fuera del aula  
**Digital**  
Realidad Virtual

**Herramientas y recursos tecnológicos:**  
Aplicaciones, audiovisual,  
gráficos, multimedia.  
Plataformas  
Realidad virtual

**Actividades:**  
Que detonen el interés  
Para la toma de decisiones  
Para comprender  
Para compartir  
Para hacer  
Que se desarrollarán de forma  
presencial, digital o virtual, super-  
visada, guiada y asistida.

**Evaluación**

# Fases del Modelo **CUDV 3.0**



El modelo está considerado para implementarse en febrero del 2018 y desde esa fecha al 2022 se desarrollará y evaluará al egreso de la primera generación de esta institución.



**CENTRO UNIVERSITARIO DE  
DESARROLLO VANGUARDISTA**