

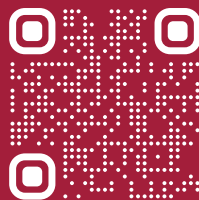
Ubicación



Calle Nicolás Bravo s/n,
San Miguel Totocuitlapilco, C. P. 52143,
Metepec, Estado de México.
Tel.: 722 327 01 47.

Colegio de Estudios Científicos y
Tecnológicos del Estado de México

cecytem.edomex.gob.mx



Síguenos en:



[/somoscecytem](https://www.instagram.com/somoscecytem)

[f](https://www.facebook.com/somoscecytem) [X](https://www.x.com/somoscecytem) [@](https://www.instagram.com/somoscecytem) [▶](https://www.youtube.com/somoscecytem) educ.edomex.gob.mx

OFERTA EDUCATIVA PLANTEL METEPEC II



CE: 205/C/100/23



El Gobierno del Estado de México,

a través de la Secretaría de Educación, convoca a los alumnos que han concluido o estén por concluir el nivel secundaria, a cursar sus estudios de bachillerato tecnológico de carácter bivalente, en el Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de México.

Objetivo:



Formar estudiantes de bachillerato técnico con más y mejores herramientas que les permitan enfrentar su futuro y concretar de manera exitosa sus planes de vida, mediante programas de estudio que los capaciten en áreas tecnológicas y les permitan, al egresar, continuar con su educación superior o su inmediata incorporación al sector productivo, si así lo desean.

Conoce las carreras que tenemos para ti:

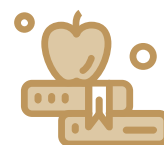
Técnico en Programación



La carrera de Técnico en Programación ofrece las competencias profesionales que permiten al estudiante realizar actividades dirigidas a: analizar, diseñar, desarrollar, instalar y mantener software de aplicación tomando como base los requerimientos del usuario. 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.

Técnico en 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 video 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.



Servicios para los estudiantes:

- **Biblioteca.**
- **Becas.**
- **Orientación Educativa.**
- **Seguro Facultativo.**
- **Seguro contra Accidentes.**
- **Actividades Deportivas y Culturales.**
- **Cafetería.**