PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Floridablanca 31 de Agosto de 2021

Señor (a)
Rafael Neftali Lizcano Reyes
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **2207662**
Instructor grado 17
Centro Industrial del Diseño y la Manufactura
Floridablanca

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual
Mes Agosto del año 2021

Referencia: No 2207662 del año 2021

YULY ANDREA REY QUIÑONEZ identificado con la cédula de ciudadanía No. 1.098.664.164 de Bucaramanga, en mi calidad de Contratista del SENA, en el Centro Industrial del Diseño y la Manofactura en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: Se fija como valor total para el contrato la suma de cuarenta y un millones setecientos sesenta y cuatro mil cuatrocientos cuarenta pesos mcte ($41.764.440). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Un primer pago proporcional al tiempo ejecutado a partir del inicio dispuesto en secop ii b) pagos iguales mensuales por valor de tres millones ochocientos treinta y un mil seiscientos pesos mcte ($3.831.600) cada uno. c) un pago final proporcional al tiempo restante de la duración del contrato.

Plazo: Será hasta el (30) de (Diciembre) de 2021.

OBJETO:
Prestar los servicios profesionales de carácter temporal como Diseñador Web, para la construcción y actualización de documentos de hipertexto, diseño de interfaces para contenidos web, creación de piezas gráficas y material de apoyo multimedia que se requieran en la implementación de los recursos educativos digitales de los programas en las diferentes modalidades de formación, de acuerdo con el modelo pedagógico del SENA, los lineamientos del SGIC y la normatividad vigente

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Realizar la propuesta visual y desarrollo de recursos gráficos necesarios para la diagramación de contenidos asociados a los componentes formativos de un programa de formación, asignados en el plan de trabajo mensual, atendiendo las orientaciones y lineamientos institucionales definidos.	Realice la propuesta visual web y desarrollo de recursos gráficos para los siguientes programa formativos: MODULO 5 CF8 - Programación de aplicaciones para dispositivos móviles MODULO 5 CF4 - Programación de aplicaciones para dispositivos móviles MODULO 5 CF3 - Programación de aplicaciones para dispositivos móviles CF5 - Tecnologo Gestión integral de transporte CF4 - Gestión de granjas avícolas CF4 - Técnico servicio aeroportuario de pasajeros	Adjunto evidencias que reposan en una carpeta drive: https://drive.google.com/drive/u/3/folders/1v18O-DQ8bwJBz6NHRJLwCbs2ziRZTJj- https://drive.google.com/drive/u/3/folders/1KU70ak6sYA4EJ10VA9TpYsEOHwIvwUdQ https://drive.google.com/drive/u/3/folders/1J9rlULxr7XPGiwRYV9ffgVvm1S_vPUbn https://drive.google.com/drive/u/3/folders/1uapkas5Slgs4Elp1QrgDTJ8klf4HyhfB https://drive.google.com/drive/u/3/folders/1xuW5_rkXzctKP8kMx2DQiL0qs8KfmVGu https://drive.google.com/drive/u/3/folders/14-TINo3BlhqXJKpMLuciOymJ-uY7rsVl

2	Elaboración de storyboard para la producción de recursos audiovisuales o interactivos asociados a un recurso educativo digital, asignados en el plan de trabajo mensual, atendiendo las orientaciones y lineamientos institucionales definidos.	No se realizaron actividades de este tipo durante el periodo.	No aplica
3	Realizar el diseño y montaje de recursos interactivos como infografías, presentaciones multimedia y actividades didácticas requeridas según el plan de trabajo mensual, atendiendo las orientaciones y lineamientos institucionales definidos.	No se realizaron actividades de este tipo durante el periodo.	No aplica
4	Elaborar el conjunto de piezas gráficas requeridas en la adecuación y montaje de un programa de formación en la plataforma LMS.	No se realizaron actividades de este tipo durante el periodo.	No aplica
5	Realizar la maquetación de contenidos en formato HTML asociados a un componente formativo en la plantilla de curso web, según propuesta gráfica aprobada.	No se realizaron actividades de este tipo durante el periodo.	No aplica
6	Realizar la producción de documentos PDF, libros electrónicos y/o plantillas de contenidos, atendiendo las orientaciones y lineamientos institucionales definidos.	No se realizaron actividades de este tipo durante el periodo	No aplica
7	Realizar el diseño de diapositivas y material de apoyo requeridos para la produccion audiovisual de un recurso educativo digital.	No se realizaron actividades de este tipo durante el periodo	No aplica

8	Resolver los requerimientos de ajustes que se determinen en la revisión de las piezas y recursos gráficos elaborados.	No se realizaron actividades de este tipo durante el periodo	No aplica
9	Entregar los recursos gráficos y tareas asignadas dentro de los tiempos previstos en el cronograma de trabajo establecido por el responsable del equipo.	Se informa por medio de Trello el avance y finalización de los trabajos realizados en los tiempos establecidos.	https://trello.com/c/a4hK5uFF/168-cf4-t%C3%A9cnico-servicio-aeroportuario-de-pasajeros https://trello.com/c/4nCxIAOZ/161-m5-cf8-t%C3%A9cnico-en-programaci%C3%B3n-de-aplicaciones-para-dispositivos-m%C3%B3viles https://trello.com/c/bvOSrI8f/157-m5-cf3-t%C3%A9cnico-en-programaci%C3%B3n-de-aplicaciones-para-dispositivos-m%C3%B3viles https://trello.com/c/rZjQPmmg/151-m5-cf4-t%C3%A9cnico-en-programaci%C3%B3n-de-aplicaciones-para-dispositivos-m%C3%B3viles https://trello.com/c/33s4EdDf/139-cf4-tecn%C3%B3logo-gesti%C3%B3n-de-granjas-av%C3%ADcolas
10	Presentar informes de actividades y demás documentos requeridos, a fin de entregar avances de las responsabilidades asignadas en coherencia con el plan operativo establecido y los cronogramas de trabajo.	Desarrollé y consolidé las actividades realizadas de Agosto en este informe.	
11	Participar en las reuniones virtuales del equipo de diseño y desarrollo para la distribución y asignación de tareas.	Participe en todas las reuniones de grupo citadas por Skype	Evidencias de asistencias en las siguientes actas:

			https://drive.google.com/drive/u/3/folders/1EB6GL_G56rley_-gs7m3qczMkU9bisfp
12	Asistir a las reuniones y demás jornadas virtuales que se adelanten o sean requeridas desde la Dirección de Formación Profesional de la Dirección General.	No se realizaron actividades de este tipo durante el periodo	No aplica

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.

Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.				
2.				

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. **9422771186** de la planilla expedido por aportes en línea correspondiente al mes de Julio de 2021. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Evidencias en (6) folios

Cordialmente,



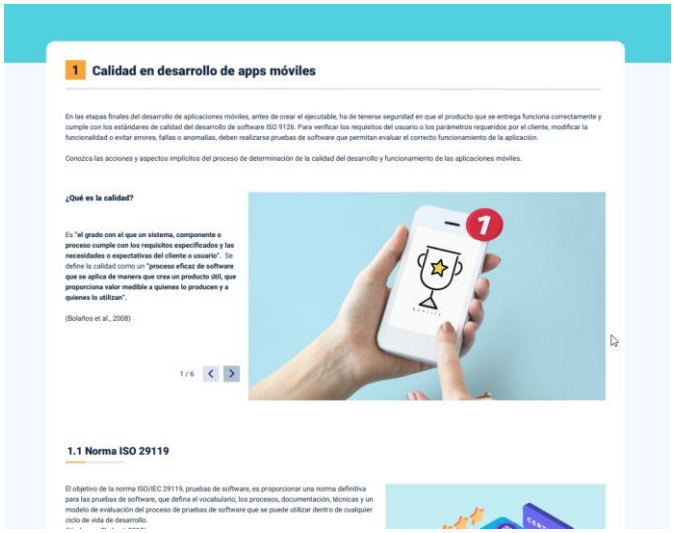
Firma
Yuly Andrea Rey Quiñonez
Contratista
C.C. No. 1.098.664.164 Bucaramanga

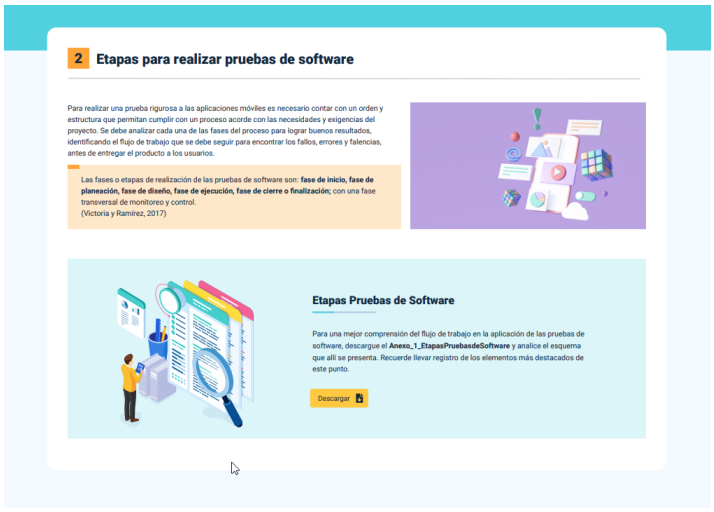
Recibí a satisfacción:

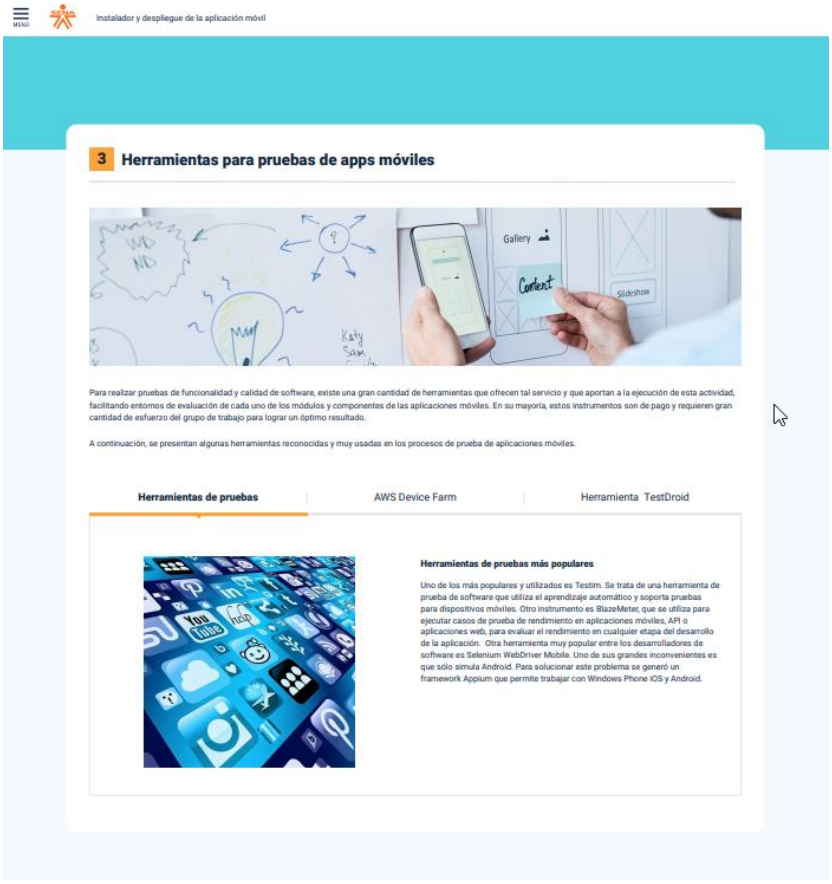
Firma
Rafael Neftali Lizcano Reyes
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. 2207662 de 2021
Instructor grado 17

EVIDENCIAS DOCUMENTALES- MES DE AGOSTO DE 2021
CONTRATO Nº 2207662 – YULY ANDREA REY QUIÑONEZ

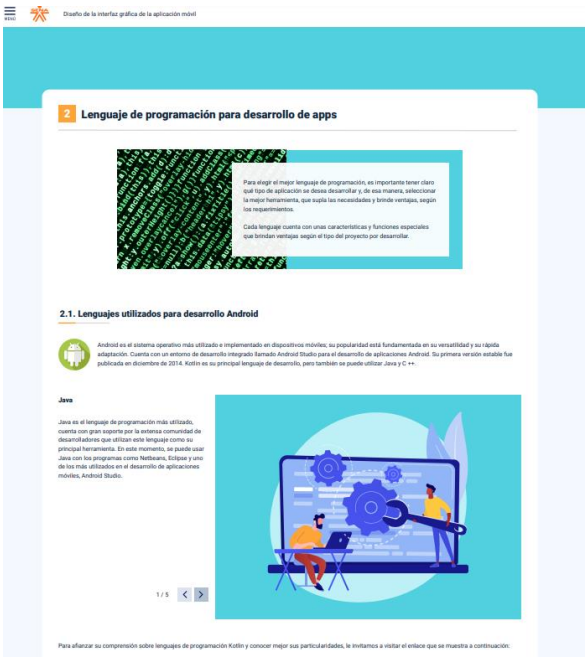
Evidencia 1 – MODULO 5 CF8 - Programación de aplicaciones para dispositivos móviles







Evidencia 2 – MODULO 5 CF4 - Programación de aplicaciones para dispositivos móviles


Diseño de la interfaz gráfica de la aplicación móvil

2 Lenguaje de programación para desarrollo de apps

Para elegir el mejor lenguaje de programación, es importante tener claro qué tipo de aplicación se desea desarrollar y, de esa manera, seleccionar la mejor herramienta, que supla las necesidades y brinde ventajas, según los requerimientos.

Cada lenguaje cuenta con unas características y funciones especiales que brindan ventajas según el tipo del proyecto por desarrollar.

2.1. Lenguajes utilizados para desarrollo Android

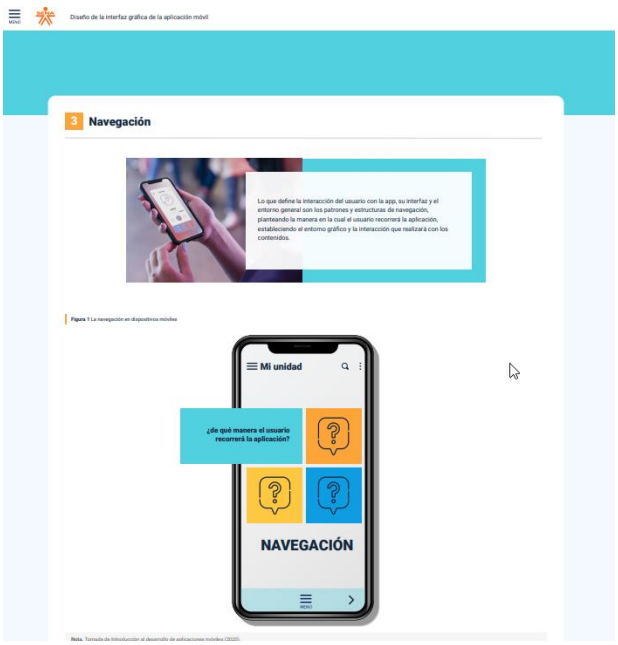
Android es el sistema operativo más utilizado e implementado en dispositivos móviles; su popularidad está fundamentada en su versatilidad y su rápida adaptación. Cuenta con un entorno de desarrollo integrado llamado Android Studio para el desarrollo de aplicaciones Android. Su primera versión estable fue publicada en diciembre de 2014. Kotlin es su principal lenguaje de desarrollo, pero también se puede utilizar Java y C ++.

Java

Java es el lenguaje de programación más utilizado, cuenta con gran soporte por la extensa comunidad de desarrolladores que utilizan este lenguaje como su principal herramienta. En este momento, se puede usar Java con los programas como Netbeans, Eclipse y uno de los más utilizados en el desarrollo de aplicaciones móviles, Android Studio.

1 / 5

Para afianzar su comprensión sobre lenguajes de programación Kotlin y conocer mejor sus particularidades, le invitamos a visitar el enlace que se muestra a continuación:

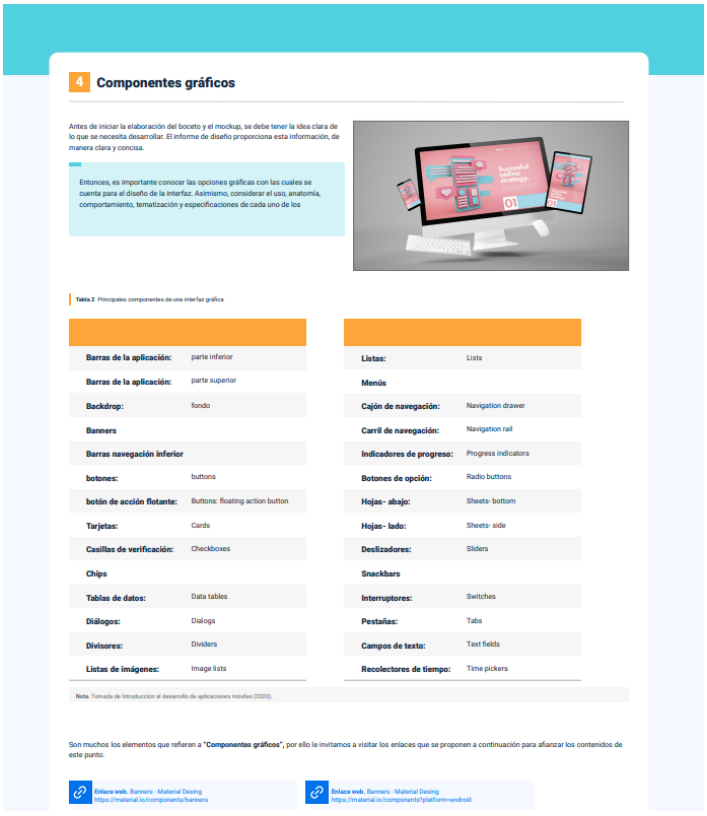

Diseño de la interfaz gráfica de la aplicación móvil

3 Navegación

Lo que define la interacción del usuario con la app, su interfaz y el entorno general son los patrones y estructuras de navegación, planteando la manera en la cual el usuario recorrerá la aplicación, estableciendo el entorno gráfico y la interacción que realizará con los contenidos.

Figura 1 La navegación en dispositivos móviles

Nota. Tomada de Introducción al desarrollo de aplicaciones móviles (2020).


4 Componentes gráficos

Antes de iniciar la elaboración del boceto y el mockup, se debe tener la idea clara de lo que se necesita desarrollar. El informe de diseño proporciona esta información, de manera clara y concisa.

Entonces, es importante conocer las opciones gráficas con las cuales se cuenta para el diseño de la interfaz. Asimismo, considerar el uso, anatomía, comportamiento, tematización y especificaciones de cada uno de los

Tabla 2 Principales componentes de una interfaz gráfica

Barras de la aplicación:	parte inferior	**Listas:**	Lists
Barras de la aplicación:	parte superior	**Menús**	
Backdrop:	fondo	**Cajón de navegación:**	Navigation drawer
Banners		**Carril de navegación:**	Navigation rail
Barras navegación inferior		**Indicadores de progreso:**	Progress indicators
botones:	buttons	**Botones de opción:**	Radio buttons
botón de acción flotante:	Buttons: floating action button	**Hojas- abajo:**	Sheets- bottom
Tarjetas:	Cards	**Hojas- lado:**	Sheets- side
Casillas de verificación:	Checkboxes	**Deslizadores:**	Sliders
Chips		**Snackbars**	
Tablas de datos:	Data tables	**Interruptores:**	Switches
Diálogos:	Dialogs	**Pestañas:**	Tabs
Divisores:	Dividers	**Campos de texto:**	Text fields
Listas de imágenes:	Image lists	**Recolectores de tiempo:**	Time pickers

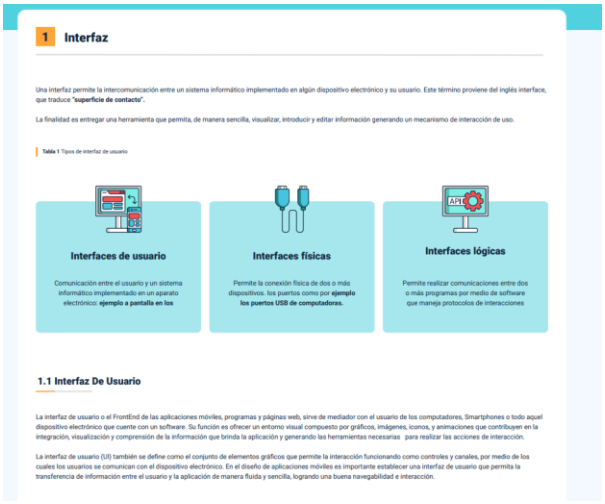
Nota. Tomada de Introducción al desarrollo de aplicaciones móviles (2020).

Son muchos los elementos que refieren a **"Componentes gráficos"**, por ello le invitamos a visitar los enlaces que se proponen a continuación para afianzar los contenidos de este punto.

Enlace web. Banners - Material Desing
https://material.io/components/banners

Enlace web. Banners - Material Desing
https://material.io/components/banners?platform=android

Evidencia 3 – MODULO 5 CF3 - Programación de aplicaciones para dispositivos móviles



1 Interfaz

Una interfaz permite la intercomunicación entre un sistema informático implementado en algún dispositivo electrónico y su usuario. Este término proviene del inglés interface, que traduce "**superficie de contacto**".

La finalidad es entregar una herramienta que permita, de manera sencilla, visualizar, introducir y editar información generando un mecanismo de interacción de uso.

Tabla 1 Tipos de interfaz de usuario

Interfaces de usuario

Comunicación entre el usuario y un sistema informático implementado en un aparato electrónico: **ejemplo a pantalla en los**

Interfaces físicas

Permite la conexión física de dos o más dispositivos. los puertos como por **ejemplo los puertos USB de computadoras.**

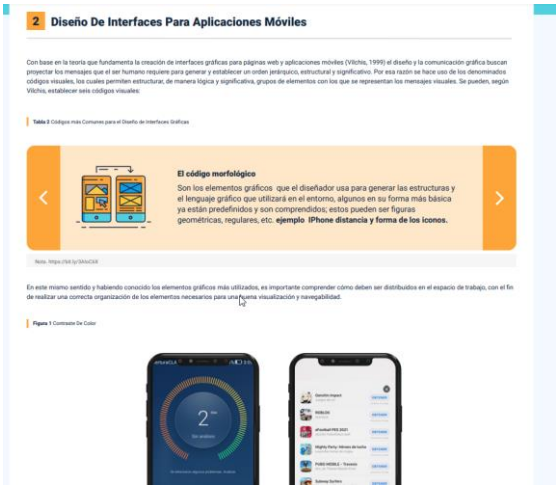
Interfaces lógicas

Permite realizar comunicaciones entre dos o más programas por medio de software que maneja protocolos de interacciones

1.1 Interfaz De Usuario

La interfaz de usuario o el FrontEnd de las aplicaciones móviles, programas y páginas web, sirve de mediador con el usuario de los computadores, Smartphones o todo aquel dispositivo electrónico que cuente con un software. Su función es ofrecer un entorno visual compuesto por gráficos, imágenes, iconos, y animaciones que contribuyen en la integración, visualización y comprensión de la información que brinda la aplicación y generando las herramientas necesarias para realizar las acciones de interacción.

La interfaz de usuario (UI) también se define como el conjunto de elementos gráficos que permite la interacción funcionando como controles y canales, por medio de los cuales los usuarios se comunican con el dispositivo electrónico. En el diseño de aplicaciones móviles es importante establecer una interfaz de usuario que permita la transferencia de información entre el usuario y la aplicación de manera fluida y sencilla, logrando una buena navegabilidad e interacción.



2 Diseño De Interfaces Para Aplicaciones Móviles

Con base en la teoría que fundamenta la creación de interfaces gráficas para páginas web y aplicaciones móviles (Vilchis, 1999) el diseño y la comunicación gráfica buscan proyectar los mensajes que el ser humano requiere para generar y establecer un orden jerárquico, estructural y significativo. Por esa razón se hace uso de los denominados códigos visuales, los cuales permiten estructurar, de manera lógica y significativa, grupos de elementos con los que se representan los mensajes visuales. Se pueden, según Vilchis, establecer seis códigos visuales:

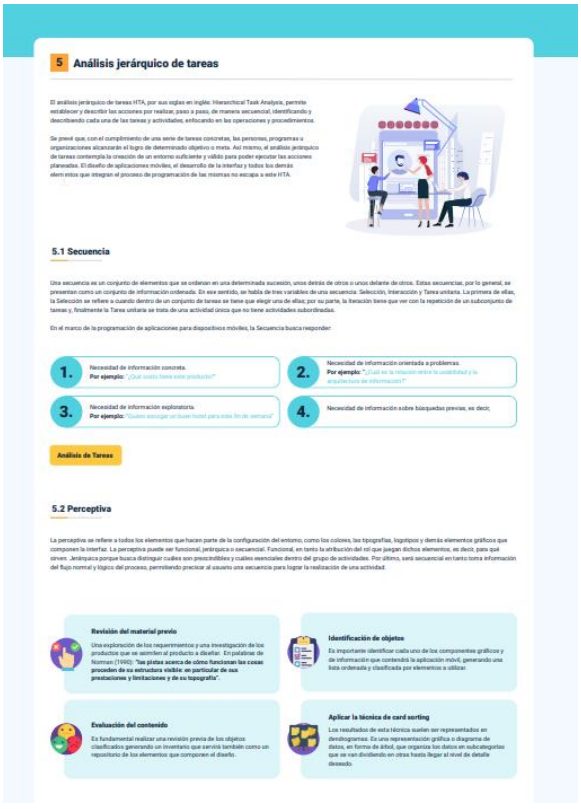
Tabla 2 Códigos más Comunes para el Diseño de Interfaces Gráficas

El código morfológico

Son los elementos gráficos que el diseñador usa para generar las estructuras y el lenguaje gráfico que utilizará en el entorno, algunos en su forma más básica ya están predefinidos y son comprendidos, estos pueden ser figuras geométricas, regulares, etc. **ejemplo IPhone distancia y forma de los iconos.**

En este mismo sentido y habiendo conocido los elementos gráficos más utilizados, es importante comprender cómo deben ser distribuidos en el espacio de trabajo, con el fin de realizar una correcta organización de los elementos necesarios para una buena visualización y navegabilidad.

Figura 1 Contraste De Color



5 Análisis jerárquico de tareas

El análisis jerárquico de tareas HTA, por sus siglas en inglés: Hierarchical Task Analysis, permite establecer y describir las acciones por realizar, paso a paso, de manera secuencial, identificando y describiendo cada una de las tareas y actividades, enfocando en las operaciones y procedimientos.

Se prevé que, con el cumplimiento de una serie de tareas concretas, las personas, programas u organizaciones alcanzarán el logro de determinado objetivo o meta. Así mismo, el análisis jerárquico de tareas contempla la creación de un entorno suficiente y visible para poder ejecutar las acciones planeadas. El diseño de aplicaciones móviles, el desarrollo de la interfaz y todos los demás elementos que integran el proceso de programación de las mismas no escapa a este HTA.

5.1 Secuencia

Una secuencia es un conjunto de elementos que se ordenan en una determinada sucesión, unos detrás de otros o unos delante de otros. Estas secuencias, por lo general, se presentan como un conjunto de información ordenada. En ese sentido, se habla de tres variables de una secuencia. Selección, Interacción y Tarea unitaria. La primera de ellas, la Selección se refiere a cuando dentro de un conjunto de tareas se tiene que elegir una de ellas; por su parte, la Iteración tiene que ver con la repetición de un subconjunto de tareas y, finalmente la Tarea unitaria se trata de una actividad única que no tiene actividades subordinadas.

En el marco de la programación de aplicaciones para dispositivos móviles, la Secuencia busca responder:

1. Necesidad de información concreta. **Por ejemplo:** "¿Qué sueño tiene este producto?"
2. Necesidad de información orientada a problemas. **Por ejemplo:** "¿Cuál es la relación entre la usabilidad y la arquitectura de información?"
3. Necesidad de información exploratoria. **Por ejemplo:** "Quiero escoger un buen hotel para este fin de semana"
4. Necesidad de información sobre búsquedas previas, es decir,

Análisis de Tareas

5.2 Perceptiva

La perceptiva se refiere a todos los elementos que hacen parte de la configuración del entorno, como los colores, las tipografías, logotipos y demás elementos gráficos que componen la interfaz. La perceptiva puede ser funcional, jerárquica o secuencial. Funcional, en tanto la atribución del rol que juegan dichos elementos, es decir, para qué sirven. Jerárquica porque busca distinguir cuáles son prescindibles y cuáles esenciales dentro del grupo de actividades. Por último, será secuencial en tanto toma información del flujo normal y lógico del proceso, permitiendo precisar al usuario una secuencia para lograr la realización de una actividad.

Revisión del material previo

Una exploración de los requerimientos y una investigación de los productos que se asemejen al producto a diseñar. En palabras de Norman (1990): **"las pistas acerca de cómo funcionan las cosas proceden de su estructura visible: en particular de sus prestaciones y limitaciones y de su topografía".**

Identificación de objetos

Es importante identificar cada uno de los componentes gráficos y de información que contendrá la aplicación móvil, generando una lista ordenada y clasificada por elementos a utilizar.

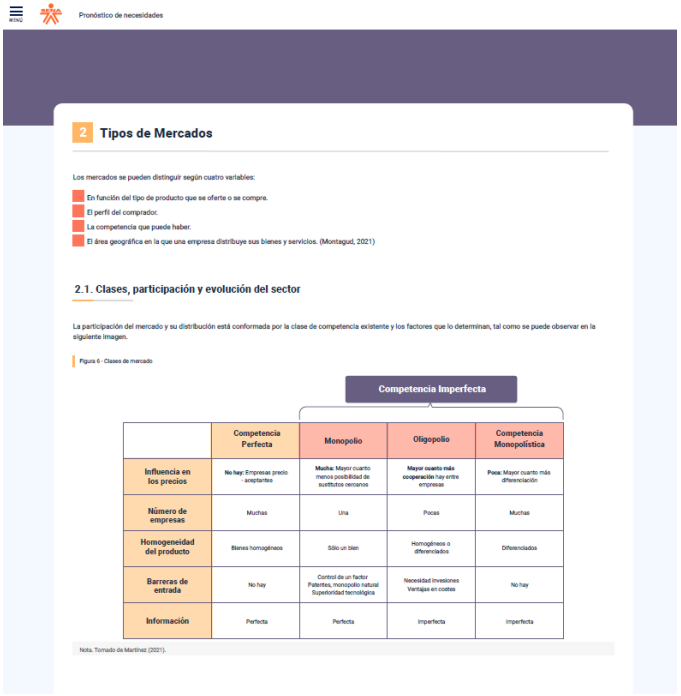
Evaluación del contenido

Es fundamental realizar una revisión previa de los objetos clasificados generando un inventario que servirá también como un repositorio de los elementos que componen el diseño.

Aplicar la técnica de card sorting

Los resultados de esta técnica suelen ser representados en dendrogramas. Es una representación gráfica o diagrama de datos, en forma de árbol, que organiza los datos en subcategorías que se van dividiendo en otras hasta llegar al nivel de detalle deseado.

Evidencia 4 – Tecnologo Gestión integral de transporte



Pronóstico de necesidades

2 Tipos de Mercados

Los mercados se pueden distinguir según cuatro variables:

- En función del tipo de producto que se oferte o se compra.
- El perfil del comprador.
- La competencia que puede haber.
- El área geográfica en la que una empresa distribuye sus bienes y servicios. (Montagud, 2021)

2.1. Clases, participación y evolución del sector

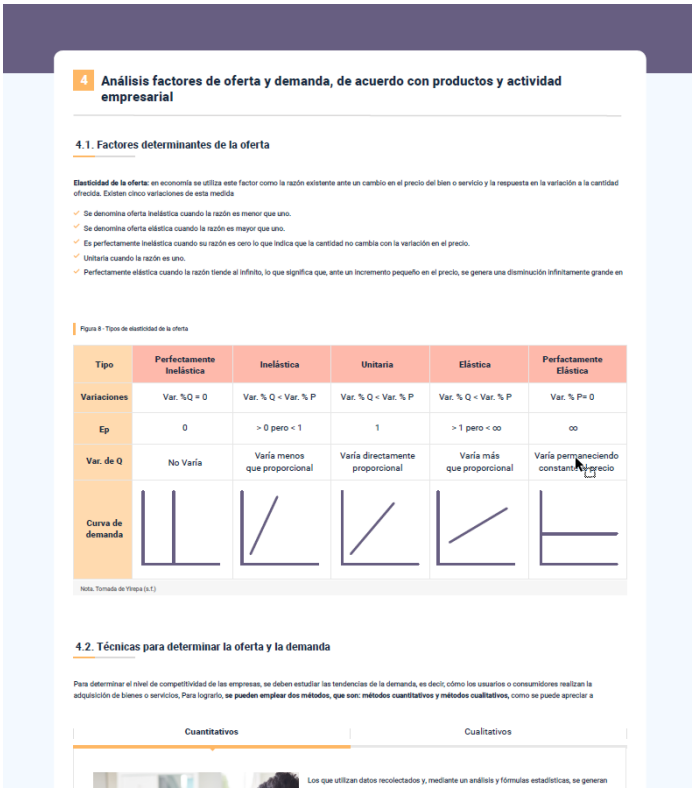
La participación del mercado y su distribución está conformada por la clase de competencia existente y los factores que lo determinan, tal como se puede observar en la siguiente imagen.

Figura 6 - Clases de mercado

	Competencia Perfecta	Competencia Imperfecta: Monopolio	Competencia Imperfecta: Oligopolio	Competencia Imperfecta: Competencia Monopolística
Influencia en los precios	**No hay:** Empresas precio aceptantes	**Mucha:** Mayor cuanto menos posibilidad de sustitutos cercanos	**Mayor cuanto más cooperación** hay entre empresas	**Poca:** Mayor cuanto más diferenciación
Número de empresas	Muchas	Una	Pocas	Muchas
Homogeneidad del producto	Bienes homogéneos	Sólo un bien	Homogéneos o diferenciados	Diferenciados
Barreras de entrada	No hay	Control de un factor Patentes, monopolio natural Superioridad tecnológica	Necesidad Inversiones Ventajas en costes	No hay
Información	Perfecta	Perfecta	Imperfecta	Imperfecta

Nota. Tomado de Martínez (2021).





4 Análisis factores de oferta y demanda, de acuerdo con productos y actividad empresarial

4.1. Factores determinantes de la oferta

Elasticidad de la oferta: en economía se utiliza este factor como la razón existente ante un cambio en el precio del bien o servicio y la respuesta en la variación a la cantidad ofrecida. Existen cinco variaciones de esta medida

- Se denomina oferta inelástica cuando la razón es menor que uno.
- Se denomina oferta elástica cuando la razón es mayor que uno.
- Es perfectamente inelástica cuando su razón es cero lo que indica que la cantidad no cambia con la variación en el precio.
- Unitaria cuando la razón es uno.
- Perfectamente elástica cuando la razón tiende al infinito, lo que significa que, ante un incremento pequeño en el precio, se genera una disminución infinitamente grande en

Figura 8 - Tipos de elasticidad de la oferta

Tipo	Perfectamente Inelástica	Inelástica	Unitaria	Elástica	Perfactamente Elástica
Variaciones	Var. %Q = 0	Var. % Q < Var. % P	Var. % Q < Var. % P	Var. % Q < Var. % P	Var. % P= 0
Ep	0	> 0 pero < 1	1	> 1 pero < ∞	∞
Var. de Q	No Varía	Varía menos que proporcional	Varía directamente proporcional	Varía más que proporcional	Varía permaneciendo constante el precio
Curva de demanda					

Nota. Tomada de Yinepa (s.f.)

4.2. Técnicas para determinar la oferta y la demanda

Para determinar el nivel de competitividad de las empresas, se deben estudiar las tendencias de la demanda, es decir, cómo los usuarios o consumidores realizan la adquisición de bienes o servicios, Para lograrlo, **se pueden emplear dos métodos, que son: métodos cuantitativos y métodos cualitativos,** como se puede apreciar a

Cuantitativos | Cualitativos

Los que utilizan datos recolectados y, mediante un análisis y fórmulas estadísticas, se generan

Evidencia 5 – CF4 - Gestión de granjas avícolas

1.3 Órdenes de producción

El sistema de costeo por órdenes de producción permite determinar el costo de un lote de producto terminado en concreto. Con esta metodología se busca determinar el costo de la materia prima, mano de obra y los costos directos de fabricación para un número de unidades; un sistema que resulta de especial utilidad cuando se trabaja por encargos y se busca estimar la utilidad para cada pedido.

En la siguiente figura se presenta, a modo de ejemplo, un esquema a utilizar a la hora de realizar órdenes de producción. El diligenciamiento de este suele estar precedido por una solicitud comercial, es decir, se planea y determina el costo de la producción del lote una vez se ha vendido una cantidad determinada de productos.

Formato de orden de producción

Características

La utilización de las órdenes de producción implica que el proceso productivo dará inicio una vez se emitan, pues en ellas se consigna el tipo y número de unidades a producir; de otra parte, las órdenes de producción suelen contar con las siguientes características.

Se busca determinar un costo de producción independiente para cada pedido, por lo que suele darse en empresas productivas que no tienen una línea de producción estandarizada o permanente.

Requiere de una planificación previa al inicio de la producción, dado que el alistamiento de materiales y la elaboración de la orden de producción varía en función de la cantidad de unidades a producir.

La producción usualmente requiere de un pedido previo, es decir, se trabaja por encargo que, a su vez, suele obedecer a ventas efectuadas a los clientes.

Diligenciamiento

Al hacer una orden de producción, se espera que la elaboración de productos solicitados se alcance con los insumos presupuestados. El objetivo de estos es alistarlos para que estén disponibles en el momento correspondiente para llevar a cabo el proceso productivo con la menor cantidad de excedentes, evitando costos de almacenaje, así como la caducidad u obsolescencia.

Una vez se definen los insumos, se les debe asignar el valor correspondiente para determinar el costo total de la orden de producción y, finalmente, dividir por el número de unidades elaboradas para obtener el costo unitario.

En el siguiente ejemplo se solicita, por medio de la orden de producción número 47, 2.000 huevos a una granja avícola con el fin de cumplir con los pedidos semanales de este producto en la gestión comercial del área de ventas. Para efectos prácticos, las órdenes de producción tienen periodicidad semanal y se cuenta con un solo operario encargado para realizar este trabajo. A continuación, se presenta la siguiente documentación de costos.

Diligenciamiento de una orden de producción



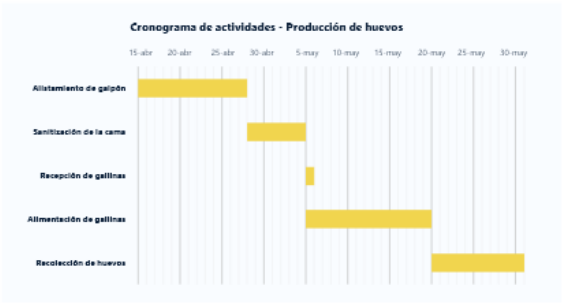


Si bien existen herramientas especializadas en el diseño de este diagrama, es posible elaborar una versión simplificada del mismo haciendo uso de una hoja de cálculo. Retomando el ejemplo de la granja de producción avícola, se elabora la siguiente tabla y su diagrama correspondiente.

Tabla 3 Cronograma de actividades

Proceso	Fecha inicial	Fecha final	Duración
Alistamiento de galpón	15-abril	28-abril	13
Sanitización de la cama	28-abril	5-mayo	7
Recepción de gallinas	5-mayo	6-mayo	1
Alimentación de gallinas	5-mayo	20-mayo	14
Recolección de huevos	20-mayo	31-mayo	11

Figura 1 Diagrama de Gantt



1.3 Órdenes de producción

El sistema de costeo por órdenes de producción permite determinar el costo de un lote de producto terminado en concreto. Con esta metodología se busca determinar el costo de la materia prima, mano de obra y los costos directos de fabricación para un número de unidades; un sistema que resulta de especial utilidad cuando se trabaja por encargos y se busca estimar la utilidad para cada pedido.

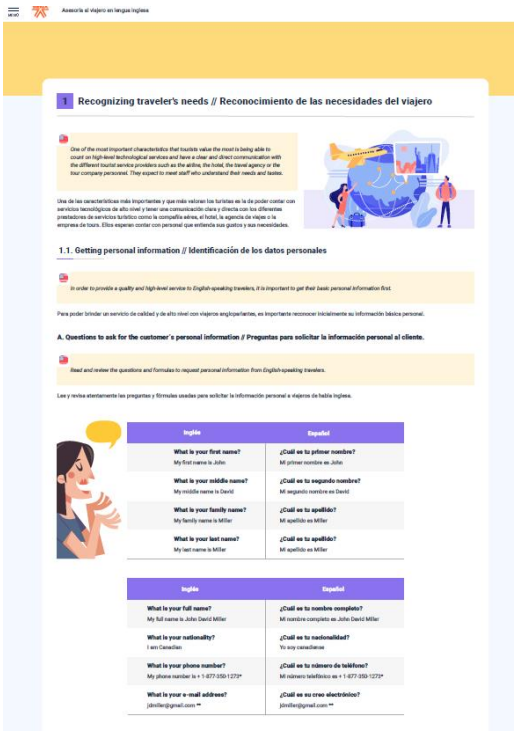
En la siguiente figura se presenta, a modo de ejemplo, un esquema a utilizar a la hora de realizar órdenes de producción. El diligenciamiento de este suele estar precedido por una solicitud comercial, es decir, se planea y determina el costo de la producción del lote una vez se ha vendido una cantidad determinada de productos.

Formato de orden de producción

Características

La utilización de las órdenes de producción implica que el proceso productivo dará inicio una vez se emitan, pues en ellas se consigna el tipo y número de unidades a producir; de otra parte, las órdenes de producción suelen contar con las siguientes características.

Evidencia 6 – CF4 - Técnico servicio aeroportuario de pasajeros



Asesoría al viajero en lengua inglesa

1 Recognizing traveler's needs // Reconocimiento de las necesidades del viajero

One of the most important characteristics that tourists value the most is being able to count on high-level technological services and have a clear and direct communication with the different tourist service providers such as the airline, the hotel, the travel agency or the tour company personnel. They expect to meet staff who understand their needs and tastes.

Una de las características más importantes y que más valoran los turistas es la de poder contar con servicios tecnológicos de alto nivel y tener una comunicación clara y directa con los diferentes prestadores de servicios turístico como la compañía aérea, el hotel, la agencia de viajes o la empresa de tours. Ellos esperan contar con personal que entienda sus gustos y sus necesidades.

1.1. Getting personal information // Identificación de los datos personales

In order to provide a quality and high-level service to English-speaking travelers, it is important to get their basic personal information first.

Para poder brindar un servicio de calidad y de alto nivel con viajeros angloparlantes, es importante reconocer inicialmente su información básica personal.

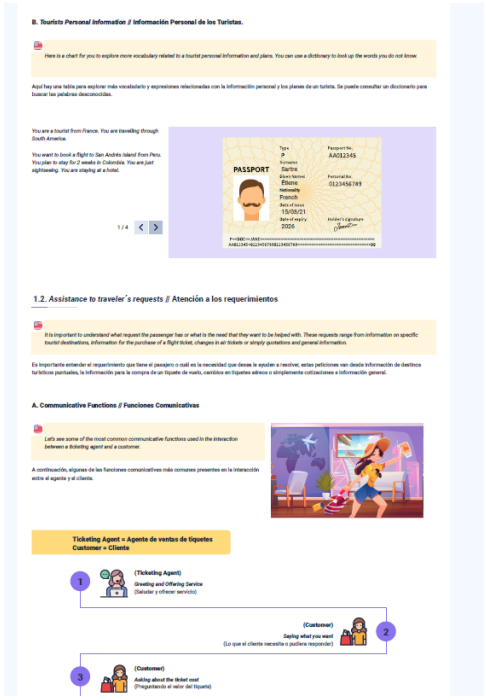
A. Questions to ask for the customer´s personal information // Preguntas para solicitar la información personal al cliente.

Read and review the questions and formulas to request personal information from English-speaking travelers.

Lee y revisa atentamente las preguntas y fórmulas usadas para solicitar la información personal a viajeros de habla inglesa.

Inglés	Español
What is your first name? My first name is John.	**¿Cuál es tu primer nombre?** Mi primer nombre es John
What is your middle name? My middle name is David	**¿Cuál es tu segundo nombre?** Mi segundo nombre es David
What is your family name? My family name is Miller	**¿Cuál es tu apellido?** Mi apellido es Miller
What is your last name? My last name is Miller	**¿Cuál es tu apellido?** Mi apellido es Miller

Inglés	Español
What is your full name? My full name is John David Miller	**¿Cuál es tu nombre completo?** Mi nombre completo es John David Miller
What is your nationality? I am Canadian	**¿Cuál es tu nacionalidad?** Yo soy canadiense
What is your phone number? My phone number is + 1-877-350-1273*	**¿Cuál es tu número de teléfono?** Mi número telefónico es + 1-877-350-1273*
What is your e-mail address? jdmiller@gmail.com **	**¿Cuál es su creo electrónico?** jdmiller@gmail.com **



B. Tourists Personal Information // Información Personal de los Turistas.

Here is a chart for you to explore more vocabulary related to a tourist personal information and plans. You can use a dictionary to look up the words you do not know.

Aquí hay una tabla para explorar más vocabulario y expresiones relacionadas con la información personal y los planes de un turista. Se puede consultar un diccionario para buscar las palabras desconocidas.

You are a tourist from France. You are travelling through South America.

You want to book a flight to San Andrés Island from Peru. You plan to stay for 2 weeks in Colombia. You are just sightseeing. You are staying at a hotel.

1 / 4

PASSPORT

1.2. *Assistance to traveler´s requests* // Atención a los requerimientos

It is important to understand what request the passenger has or what is the need that they want to be helped with. These requests range from information on specific tourist destinations, information for the purchase of a flight ticket, changes in air tickets or simply quotations and general information.

Es importante entender el requerimiento que tiene el pasajero o cuál es la necesidad que desea le ayuden a resolver, estas peticiones van desde información de destinos turísticos puntuales, la información para la compra de un tiquete de vuelo, cambios en tiquetes aéreos o simplemente cotizaciones e información general.

A. Communicative Functions // Funciones Comunicativas

Let's see some of the most common communicative functions used in the interaction between a ticketing agent and a customer.

A continuación, algunas de las funciones comunicativas más comunes presentes en la interacción entre el agente y el cliente.

Ticketing Agent = Agente de ventas de tiquetes
Customer = Cliente

1 (Ticketing Agent) **Greeting and Offering Service** (Saludar y ofrecer servicio)

2 (Customer) **Saying what you want** (Lo que el cliente necesita o pudiera responder)

3 (Customer) **Asking about the ticket cost** (Preguntando el valor del tiquete)



B. Structures used during flight reservation conversations // Estructuras usadas para reservar un vuelo

Let's now examine some of the structures used for the above communicative functions during a conversation.

Ahora, se examinarán algunas de las estructuras usadas para las funciones comunicativas, detalladas anteriormente, durante una conversación.

COMMUNICATIVE FUNCTIONS // FUNCIONES COMUNICATIVAS
(Making Flight Reservations // Haciendo reservas de vuelo)

Greeting and Offering Service

1. SENA Airlines, Good Morning, May I help you?
2. SENA Airlines, Good Afternoon, May I help you?
3. SENA Airlines, Good Evening, May I help you?
4. SENA Airlines, Good Morning, Can I help you?
5. SENA Airlines, Good Morning, How May I help you?
6. SENA Airlines, Good afternoon, How can I help you?

Saying what you want

1. Do you have any flights to San Andres Island next Friday morning?
2. I need a ticket to San Andres for next Friday morning
3. I need a ticket to San Andres for next Friday morning

Asking about the ticket cost

1. Could you tell me how much a return flight costs?
2. How much is a round trip ticket?
3. How much is a one-way ticket?

Telling the price of the ticket

1. That would be US$450
2. The price is $677.

Asking what type of ticket

1. Economy, business class or first-class ticket?
2. How would you like to fly? Economy? Business? Or first class?

Making a reservation

1. OK. Could I make a reservation?
2. Can you book it for me, please?

Asking someone's name

1. Could I have your name, please?
2. Can you tell me your name, please?
3. What is your name, Sir?
4. What is your name Ma'am?

Giving your name

1. My name is Mark Miller, that's M-A-R-K M-I-L-L-E-R
2. It's Mark Miller, M-A-R-K M-I-L-L-E-R

Asking about the payment method

1. How would you like to pay, Ms. Jones?

Saying how you would pay

1. Can I pay at the check-in desk when I pick up my ticket?
2. Do you take credit (cards)?
3. Do you take cash?