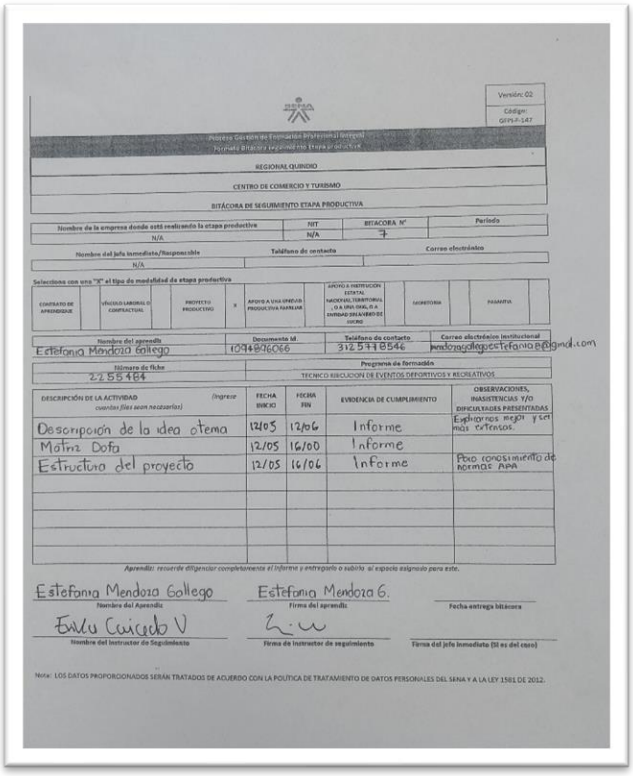
- Evidencia 12.1 : Soportes de procesos realizados para seguimiento de etapa productiva



Versión: 02
Código: GFPI-F-147

Proceso Gestión de Formación Profesional Integral
Formato Bitácora seguimiento etapa productiva

REGIONAL QUINDIO

CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

BITÁCORA DE SEGUIMIENTO ETAPA PRODUCTIVA

Nombre de la empresa donde está realizando la etapa productiva	NIT	BITACORA N°	Periodo
N/A	N/A	7	

Nombre del jefe inmediato/Responsable	Teléfono de contacto	Correo electrónico
N/A		

Selecciona con una "X" el tipo de modalidad de etapa productiva

CONTRATO DE APRENDIZAJE	VÍNCULO LABORAL O CONTRACTUAL	PROYECTO PRODUCTIVO		APOYO A UNA UNIDAD PRODUCTIVA FAMILIAR	APOYO A INSTITUCIÓN ESTATAL NACIONAL, TERRITORIAL, O A UNA ONG, O A ENTIDAD SIN ÁNIMO DE LUCRO	MONITORIA		PASANTÍA	

Nombre del aprendiz	Documento Id	Teléfono de contacto	Correo electrónico institucional
Estefanía Mendoza Gallego	1094896066	3125478546	mendozagallegoestefania@gmdi.com

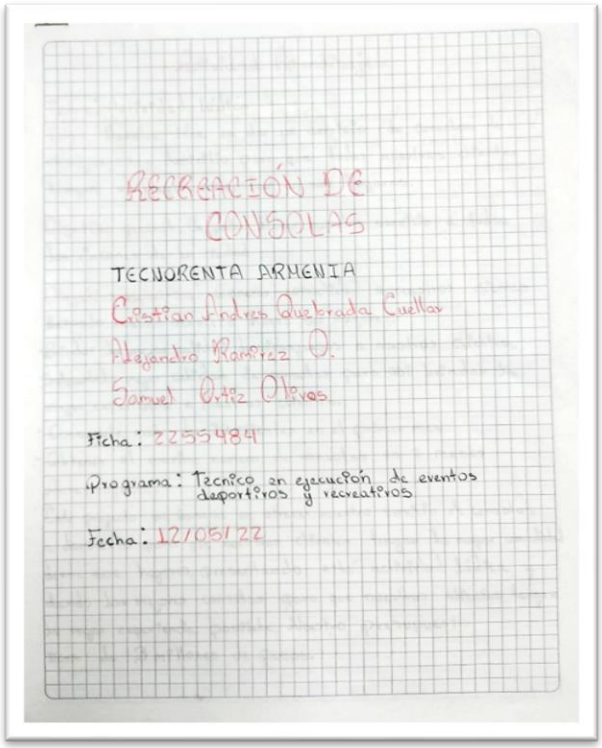
Número de ficha	Programa de formación
2255484	TECNICO EJECUCION DE EVENTOS DEPORTIVOS Y RECREATIVOS

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD (Ingrese cuantas filas sean necesarias)	FECHA INICIO	FECHA FIN	EVIDENCIA DE CUMPLIMIENTO	OBSERVACIONES, INASISTENCIAS Y/O DIFICULTADES PRESENTADAS
Descripción de la idea otema	12/05	12/06	Informe	Esperamos mejor y ser mas extensos.
Matriz Dofa	12/05	16/00	Informe	
Estructura del proyecto	12/05	16/06	Informe	Poco conocimiento de normas APA

Aprendiz: recuerde diligenciar completamente el informe y entregarlo o subirlo al espacio asignado para este.

Estefanía Mendoza Gallego — Nombre del Aprendiz
Estefanía Mendoza G. — Firma del aprendiz
Fecha entrega bitácora
Emilio Cuicuyo V — Nombre del Instructor de Seguimiento
Firma de Instructor de seguimiento
Firma del jefe inmediato (Si es del caso)

Nota: LOS DATOS PROPORCIONADOS SERÁN TRATADOS DE ACUERDO CON LA POLITICA DE TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES DEL SENA Y A LA LEY 1581 DE 2012.



RECREACIÓN DE CONSOLAS

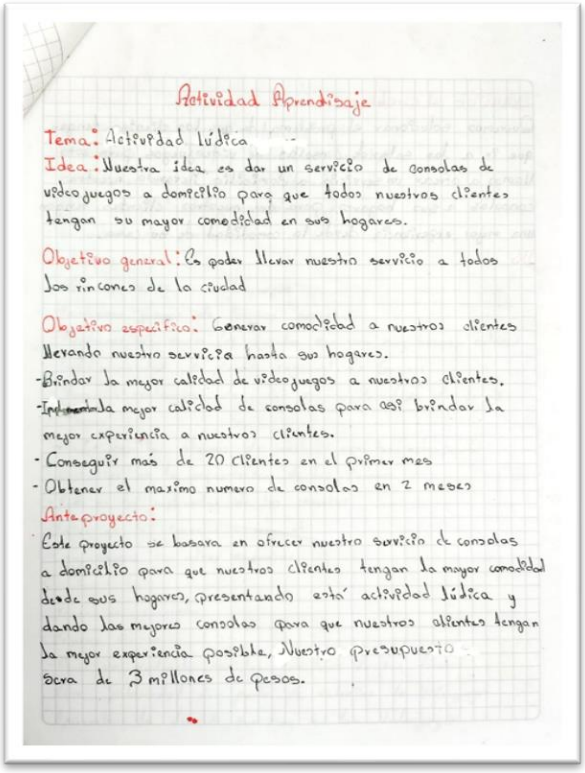
TECNORENTA ARMENIA

Cristian Andres Quintero Cuellar
Alejandro Ramirez O.
Samuel Diaz Olaya

Ficha: 2255484

Programa: Tecnico en ejecución de eventos deportivos y recreativos

Fecha: 12/05/22



Actividad Aprendizaje

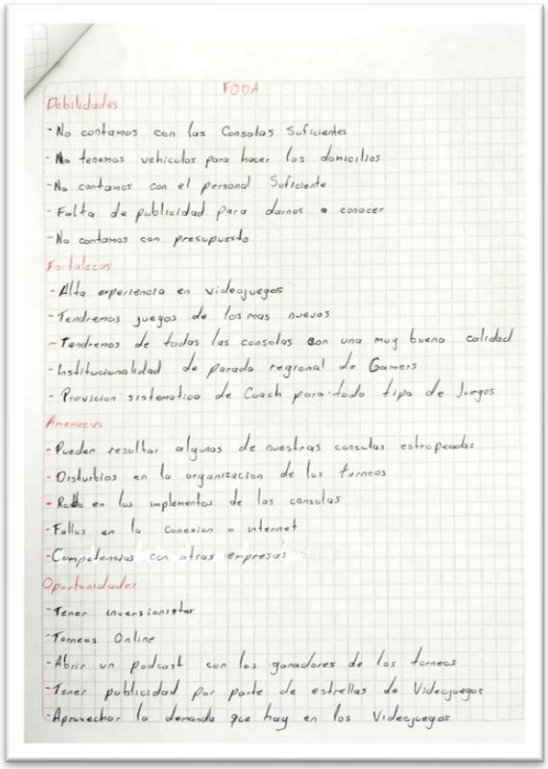
Tema: Actividad lúdica

Idea: Nuestra idea es dar un servicio de consolas de videojuegos a domicilio para que todos nuestros clientes tengan su mayor comodidad en sus hogares.

Objetivo general: Es poder llevar nuestro servicio a todos los rincones de la ciudad

Objetivo especifico: Generar comodidad a nuestros clientes llevando nuestro servicio hasta sus hogares.
- Brindar la mejor calidad de videojuegos a nuestros clientes.
- Implementar la mejor calidad de consolas para así brindar la mejor experiencia a nuestros clientes.
- Conseguir más de 20 clientes en el primer mes
- Obtener el maximo numero de consolas en 2 meses

Anteproyecto:
Este proyecto se basara en ofrecer nuestro servicio de consolas a domicilio para que nuestros clientes tengan la mayor comodidad desde sus hogares, presentando esta actividad lúdica y dando las mejores consolas para que nuestros clientes tengan la mejor experiencia posible, Nuestro presupuesto sera de 3 millones de pesos.



FODA

Debilidades
- No contamos con las Consolas Suficientes
- No tenemos vehiculos para hacer los domicilios
- No contamos con el personal Suficiente
- Falta de publicidad para darnos a conocer
- No contamos con presupuesto

Fortalezas
- Alta experiencia en videojuegos
- Tendremos juegos de los mas nuevos
- Tendremos de todos las consolas con una muy buena calidad
- Institucionalidad de parada regional de Gamers
- Provision sistematica de Coach para todo tipo de Juegos

Amenazas
- Puedan resultar algunas de nuestras consolas estropeadas
- Disturbios en la organizacion de los torneos
- Robo en los implementos de las consolas
- Fallos en la conexion a internet
- Competencias con otras empresas

Oportunidades
- Tener inversionistas
- Torneos Online
- Abrir un podcast con los ganadores de los torneos
- Tener publicidad por parte de estrellas de Videojuegos
- Aprovechar la demanda que hay en los Videojuegos