Diagramar Consulta Horario y Disponibilidad de un Instructor

Detalle del Instructor

NIS	15025821
Nombre del Instructor	CARLOS ALBERTO WAGNER RESTREPO
Tipo Documento	CC
Número de Documento	14570643
Responsabilidad	INSTRUCTOR ARTCULACIÓN

Fecha Inicial: 01/10/2022

Fecha Final: 31/10/2022

Consultar Horario

Horario

Vista del Horario: Mensual

Tiempo Disponible
Evento Asignado
Evento Seleccionado

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO DOMINGO
26/09/22	27/09/22	28/09/22	29/09/22	30/09/22	01/10/22 00:00 - 23:59: Disponible 02/10/22 00:00 - 23:59: Disponible
03/10/22 00:00 - 10:00: Disponible 10:00 - 12:00: (2472470)ACOMPAÑAMIENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO 12:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2472470)ART. DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE	04/10/22 00:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2255131)ART. IMPLEMENTAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DE OPERACIÓN Y MODELOS DE REFERENCIA 18:00 - 23:59: Disponible	05/10/22 00:00 - 09:00: Disponible 09:00 - 12:00: (2255135)ACOMPAÑAMIENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO 12:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2255135)ART. IMPLEMENTAR LA SOLUCIÓN DE	06/10/22 00:00 - 10:00: Disponible 10:00 - 12:00: (2472552)ACOMPAÑAMIENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO 12:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2472552)ART. DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE	07/10/22 13:00 - 14:00: Disponible 14:00 - 18:00: (2255132)ART. IMPLEMENTAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DE OPERACIÓN Y MODELOS DE REFERENCIA 18:00 - 23:59: Disponible	08/10/22 00:00 - 23:59: Disponible 09/10/22 00:00 - 23:59: Disponible
10/10/22 00:00 - 23:59: Disponible	11/10/22 00:00 - 23:59: Disponible	12/10/22 00:00 - 23:59: Disponible	13/10/22 00:00 - 23:59: Disponible	14/10/22 00:00 - 23:59: Disponible	15/10/22 00:00 - 23:59: Disponible 16/10/22 00:00 - 23:59: Disponible
17/10/22 00:00 - 23:59: Disponible	18/10/22 00:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2255131)ART. IMPLEMENTAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DE OPERACIÓN Y MODELOS DE REFERENCIA 18:00 - 23:59: Disponible	19/10/22 00:00 - 09:00: Disponible 09:00 - 12:00: (2255135)ACOMPAÑAMIENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO 12:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2255135)ART. IMPLEMENTAR LA SOLUCIÓN DE	20/10/22 00:00 - 10:00: Disponible 10:00 - 12:00: (2472552)ACOMPAÑAMIENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO 12:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2472552)ART. DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE	21/10/22 00:00 - 08:00: Disponible 08:00 - 13:00: (2472563)ART. DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO 13:00 - 14:00: Disponible 14:00 - 18:00: (2255132)ART.	22/10/22 00:00 - 23:59: Disponible 23/10/22 00:00 - 23:59: Disponible
24/10/22 00:00 - 10:00: Disponible 10:00 - 12:00: (2472470)ACOMPAÑAMIENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO 12:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2472470)ART. DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE	25/10/22 00:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2255131)ART. IMPLEMENTAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DE OPERACIÓN Y MODELOS DE REFERENCIA 18:00 - 23:59: Disponible	26/10/22 00:00 - 09:00: Disponible 09:00 - 12:00: (2255135)ACOMPAÑAMIENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO 12:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2255135)ART. IMPLEMENTAR LA SOLUCIÓN DE	27/10/22 00:00 - 10:00: Disponible 10:00 - 12:00: (2472552)ACOMPAÑAMIENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO 12:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2472552)ART. DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE	28/10/22 00:00 - 08:00: Disponible 08:00 - 13:00: (2472563)ART. DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO 13:00 - 14:00: Disponible 14:00 - 18:00: (2255132)ART.	29/10/22 00:00 - 23:59: Disponible 30/10/22 00:00 - 23:59: Disponible
31/10/22 00:00 - 10:00: Disponible 10:00 - 12:00: (2472470)ACOMPAÑAMIENTO TÉCNICO PEDAGÓGICO 12:00 - 13:00: Disponible 13:00 - 18:00: (2472470)ART. DESARROLLAR LA SOLUCI Disponible Disponible	01/11/22	02/11/22	03/11/22	04/11/22	05/11/22 06/11/22

Anterior | Siguiente

CRONOGRAMA EJECUCIÓN CONTRACTUAL ARTICULACION CON LA MEDIA TECNICA

INSTRUCTOR	CARLOS ALBERTO WAGNER RESTREPO	**PROGRAMA DE FORMACIÓN**	TECNICO PROGRAMACIÓN SOFTWARE
INSTITUCIONES EDUCATIVAS	Institución Educativa Republica de Francia(Armenia), Institución Educativa Santa María Goretti(Montenegro), Institución Educativa Roman María Valencia(Calarca)		
Usuario SOFIAPlus:	14570643	**Contraseña:**	Gt5740319 - Gato5740319

	Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes
Institución Educativa	Republica de Francia, Armenia	Republica de Francia, Armenia	Roman Maria Valencia, Calarca	Santa María Goretti, Montenegro	Roman Maria Valencia, Calarca
Programa	Tecnico Programación Software	Tecnico Programación Software	Tecnico Programación Software	Tecnico Programación Software	Tecnico Programación Software
Ficha	[2472470] Grado 10A	[2255131] Grado11A	[2255135] Grado 11B	[2472552] Grado 10A	[2472563] Grado 10A [2255132] Grado 11A
Competencia	Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo	1. Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia 2. Resultados de aprendizaje etapa practica 3. 38368 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO	1. Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia 2. Resultados de aprendizaje etapa practica 3. 38368 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO	Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo	Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo [2472563] Grado 10A 1. Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia (2255132) 2. 38368 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO (2255132) 3. Resultados de aprendizaje etapa practica [2255132] Grado 11A
Resultado	Verificar la funcionalidad del software aplicando pruebas unitarias	1. Planear las actividades de implantación del software de acuerdo con plataforma 2. Aplicar en la resolución de problemas reales del sector productivo, los conocimientos, habilidades y destrezas pertinentes a las competencias del programa de formación asumiendo estrategias y metodologías de autogestión 3. 584212 - VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE APLICANDO PRUEBAS UNITARIAS.	1. Planear las actividades de implantación del software de acuerdo con plataforma 2. Aplicar en la resolución de problemas reales del sector productivo, los conocimientos, habilidades y destrezas pertinentes a las competencias del programa de formación asumiendo estrategias y metodologías de autogestión 3. 584212 - VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE APLICANDO PRUEBAS UNITARIAS.	Verificar la funcionalidad del software aplicando pruebas unitarias	Verificar la funcionalidad del software aplicando pruebas unitarias [2472563] Grado 10A 1. Planear las actividades de implantación del software de acuerdo con plataforma 2. Aplicar en la resolución de problemas reales del sector productivo, los conocimientos, habilidades y destrezas pertinentes a las competencias del programa de formación asumiendo estrategias y metodologías de autogestión [2255132] Grado 11A
Fecha Inicio	3/10/2022	4/10/2022	5/10/2022	6/10/2022	7/10/2022
Fecha Terminación	28/11/2022	29/11/2022	30/11/2022	24/11/2022	25/11/2022
HORA					
6:00 - 7:00 AM					
7:00 - 8:00 AM					
8:00 - 9:00 AM	Alistamento de documentación para certificación e ingreso de grado 10		Alistamento de documentación para certificación e ingreso de grado 10		Formacion Directa-Grado 10A
9:00 - 10:00 AM	Alistamento de documentación para certificación e ingreso de grado 10		Asesoría Tecno-Pedagógica		Formacion Directa-Grado 10A
10:00 - 11:00 AM	Asesoría Tecno-Pedagógica		Asesoría Tecno-Pedagógica	Asesoría Tecno-Pedagógica	Formacion Directa-Grado 10A
11:00 - 12:00 M	Asesoría Tecno-Pedagógica		Asesoría Tecno-Pedagógica	Asesoría Tecno-Pedagógica	Formacion Directa-Grado 10A
12:00 - 1:00 PM					Formacion Directa-Grado 10A
1:00 - 2:00 PM	Formacion Directa-Grado 10A	Formacion Directa-Grado 11A	Formacion Directa-Grado 11B	Formacion Directa-Grado 10A	
2:00 - 3:00 PM	Formacion Directa-Grado 10A	Formacion Directa-Grado 11A	Formacion Directa-Grado 11B	Formacion Directa-Grado 10A	Formacion Directa-Grado 11A
3:00 - 4:00 PM	Formacion Directa-Grado 10A	Formacion Directa-Grado 11A	Formacion Directa-Grado 11B	Formacion Directa-Grado 10A	Formacion Directa-Grado 11A
4:00 - 5:00 PM	Formacion Directa-Grado 10A	Formacion Directa-Grado 11A	Formacion Directa-Grado 11B	Formacion Directa-Grado 10A	Formacion Directa-Grado 11A
5:00 - 6:00 PM	Formacion Directa-Grado 10A	Formacion Directa-Grado 11A	Formacion Directa-Grado 11B	Formacion Directa-Grado 10A	Formacion Directa-Grado 11A
6:00 - 7:00 PM					Formacion Directa-Grado 11A
7:00 - 8:00 PM					

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	05 de mayo de 2022	
Denominación del Programa de Formación	TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	233104 VERSIÓN 1	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	989299	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos: CARLOS ALBERTO WAGNER RESTREPO, CAROLINA ZAMAIDA GONZALEZ PINO, PAULA ANDREA GARCIA, JORGE IVAN SIERRA, CAROLINA HENAO, NELSON GUZMAN, JHONATAN STICK CAMPO**	**Regional y Centro de formación: QUINDIO, CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO**
	Nombres y Apellidos:	**Regional y Centro de formación:**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR.	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
ANALISIS	. IDENTIFICAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO Y CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO	**Interpretar la información técnica de diseño para la codificación del software**	Relacionar el concepto con la definición correspondiente orientado a la lógica de programación.	32	12	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS MENTEFACTOS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2020	REALIZA ALGORITMOS UTILIZANDO VARIABLES, CONSTANTES, CONDICIONALES, CICLOS, BUCLES, CONTADORES, ACUMULADORES, PSEUDOCÓDIGO.	CONOCIMIENTO: Prueba de comprensión. DESEMPEÑO: lista de chequeo. PRODUCTO: Lista de chequeo	LIBRO GUIA: Esencia de la lógica de programación por Omar Ivan Trejos Burítica.
				UML (Casos de Uso y Diagramas de clase) y diagramas de flujo.									
				Ejercicios aplicando tipos de datos, variables, constantes y operadores lógicos									
				Elaboración de talleres de pseudocódigos y Diagramas de Flujo									
			Crear las tablas y objetos de la base de datos de acuerdo con el diseño y el motor ded bases de datos seleccionado	Diseñar el MER (Modelo Entidad Relación)	32	12	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2020	REALIZA ALGORITMOS UTILIZANDO VARIABLES, CONSTANTES, CONDICIONALES, CICLOS, BUCLES, CONTADORES, ACUMULADORES, PSEUDOCÓDIGO.	CONOCIMIENTO: Mentefacto. DESEMPEÑO: Talleres Sustentación PRODUCTO: Lista de chequeo.	LIBRO GUIA: Esencia de la lógica de programación por Omar Ivan Trejos Burítica.
				Normalización de las tablas									
				Crear la base de datos aplicando comandos de DDL y DML									

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	05 de mayo de 2022	
Denominación del Programa de Formación	TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	233104 VERSIÓN 1	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	989299	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos: CARLOS ALBERTO WAGNER RESTREPO, CAROLINA ZAMAIDA GONZALEZ PINO, PAULA ANDREA GARCIA, JORGE IVAN SIERRA, CAROLINA HENAO, NELSON GUZMAN, JHONATAN STICK CAMPO**	**Regional y Centro de formación: QUINDIO, CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO**
	Nombres y Apellidos:	**Regional y Centro de formación:**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR.	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
PLANEACIÓN	. IDENTIFICAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO Y CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO	**Codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada**	Conceptos básicos de etiquetas de HTML5 y hoja de estilos utilizando CSS3 Crear la estructura en HTML5 aplicando las etiquetas básicas. Aplicar estilos básicos de CSS3 al documento de HTML5	28	16	APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	SALA DE SISTEMAS	COMPUTADORES	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2020	CONSTRUYE LA BASE DE DATOS EN EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO, SIGUIENDO ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL INFORME DE DISEÑO.	DESEMPEÑO ENTREGA DE DICCIONARIO DE DATOS, LISTA DE CHEQUEO.	
			Verificar la funcionalidad del software aplicando pruebas unitarias	Diseñar el prototipo de página web en HTML5 con estilos CSS3	32	20	APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	SALA DE SISTEMAS	COMPUTADORES	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2021	CONSTRUYE LA BASE DE DATOS EN EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO, SIGUIENDO ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL INFORME DE DISEÑO.	DESEMPEÑO ENTREGA DE DICCIONARIO DE DATOS, LISTA DE CHEQUEO.	

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	05 de mayo de 2022	
Denominación del Programa de Formación	TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	233104 VERSIÓN 1	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	989299	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos: CARLOS ALBERTO WAGNER RESTREPO, CAROLINA ZAMAIDA GONZALEZ PINO, PAULA ANDREA GARCIA, JORGE IVAN SIERRA, CAROLINA HENAO, NELSON GUZMAN, JHONATAN STICK CAMPO**	**Regional y Centro de formación: QUINDIO, CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO**
	Nombres y Apellidos:	**Regional y Centro de formación:**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR.	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
EJECUCIÓN	PRODUCIR EL CODIGO DEL SOFTWARE A PARTIR DE UN DISEÑO ESTABLECIDO	IMPLEMENTAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DE OPERACIÓN Y MODELOS DE REFERENCIA	**Desplegar el software construido de acuerdo con la plataforma tecnológica.**	Diseñar la maquetación utilizando las etiquetas de HTML5 con sus atributos y estilos de CSS3	40	20	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS MENTEFACTOS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRA	DISTINGUE LOS ARTEFACTOS NECESARIOS PARA INICIAR EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.	**DESEMPEÑO:** Observación directa **PRODUCTO** Lista de chequeo	
			Verificar la implementación del software de acuerdo con condiciones establecidas	Realizar taller de conceptualización sobre el CRUD utlizando un motor de base de datos	40	20	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS MENTEFACTOS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRA	DISTINGUE LOS ARTEFACTOS NECESARIOS PARA INICIAR EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.	**DESEMPEÑO:** Observación directa **PRODUCTO** Lista de chequeo	

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	05 de mayo de 2022	
Denominación del Programa de Formación	TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	233104 VERSIÓN 1	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	989299	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos: CARLOS ALBERTO WAGNER RESTREPO, CAROLINA ZAMAIDA GONZALEZ PINO, PAULA ANDREA GARCIA, JORGE IVAN SIERRA, CAROLINA HENAO, NELSON GUZMAN, JHONATAN STICK CAMPO**	**Regional y Centro de formación: QUINDIO, CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO**
	Nombres y Apellidos:	**Regional y Centro de formación:**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR.	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
EVALUACIÓN	PRODUCIR EL CODIGO DEL SOFTWARE A PARTIR DE UN DISEÑO ESTABLECIDO	IMPLEMENTAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DE OPERACIÓN Y MODELOS DE REFERENCIA	**Elaborar el manual de usuario, según normas y protocolos establecidos**	Consulta de diferentes manuales de usuario y relacione las diferencias. Elabore un documento de las partes de un manual de usuario.	30	10	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS MENTEFACTOS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRA	DISTINGUE LOS ARTEFACTOS NECESARIOS PARA INICIAR EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.	**DESEMPEÑO:** Observación directa **PRODUCTO** Lista de chequeo	
			Planear las actividades de implantación del software de acuerdo con plataforma	Realizar pruebas al aplicativo para identificar posibles errores, mediante una lista de chequeo.	80	30	APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2021	COMPRENDE EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO ENTREGADO	PRODUCTO: Rúbrica	

Fecha de Elaboración	fecha en que se elabora la planeación pedagógica
Denominación del	denominación del programa como aparece en el diseño curricular publicado en el aplicativo SOFIA plus- con estado en ejecución
Código y versión del	código y versión del programa como aparece en el diseño curricular publicado en el aplicativo SOFIA plus- con estado en ejecución
Nombre del Proyecto (	Denominación del Proyecto como aparece en aplicativo SOFIA plus- con estado en publicado
Código del Proyecto (Si	código del Proyecto como aparece en aplicativo SOFIA plus- con estado en publicado
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Nombre Completo del instructor o instructores que realizaron la planeació pedagógica
Regional y Centro de formación	Diligencie el nombre del centro y regional de cada instructor

ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	FASE DE PROYECTO (solo titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACION	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
actividad del proyecto objeto de planeación pedagógica	fase del proyecto a la cual pertenece la actividad de proyecto	competencia a desarrollar durante esa actividad y fase de proyecto	Resultados de aprendizaje asociados a la competencia a desarrollar durante esa actividad y fase de proyecto	formule al actividad de aprendizaje de acuerdo a o citado en la guia de desarrollo curricular	horas trabajo directo con el instructor para desarrollar la actividad	horas de trabajo independiente del aprendiz	de acuerdo a la actividad formulada describa las didácticas activas que utilizará para su ejecucion	ambiente de aprendizaje para desarrollar la actividad (aula, laboratorio, unidad productiva) si es virtual el ambiente es el LMS dispuesto por el SENA	los materiales están descritos en el proyecto formativo. Material de formación es todo recurso consumible o utilizable en el proceso de ormación, recuerde citar los materiales adecuados a la modalidad virtual para este tipo de	número de isntructores para desarrollar la actividad	criterios de evaluación descritos en el progrma de formación para desarrollar la competencia	cite si la actividad es de producto, de desempeño o de conocimient, según conceptos estbalecidos en la guia de diseño	