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	

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	