PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Quibdó, Marzo 2023

Señor (a)
JACKSON ARIEL URRUTIA CHALA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.4525143**
Cargo del supervisor Cordinador(a) Académica
Dependencia Cordinación Académica
Ciudad Quibdó

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual
Mes MARZO del año 2023

Referencia: No CO1.PCCNTR.4525143 del año 2023

CARLOS VALENCIA VALENCIA, identificado con la cédula de ciudadanía No. **11.794.679** de **Quibdó**, en mi calidad de Contratista del SENA, para atender los procesos de formación en la modalidad de titulada y/o complementaria en el programa Técnico en programación de software, 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. Del 01 de MARZO hasta el 31 de MARZO del 2023.

Valor y forma de Pago: Se fija el valor total para los contratos que tienen una duración de dos meses (1) y veintiun (26) días, la suma de OCHO MILLONES SETECIENTOS SESENTA Y NUEVE MIL NOVECIENTOS CINCUENTA Y UN PESOS ($ 8.769.951) MCTE. Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: A) un primer pago correspondiente al mes de FEBRERO de 2023, por valor de SEISCIENTOS CUARENTA Y NUEVE MIL SIESCENTOS VEINTISEIS PESOS ($ 649.626) MCTE, B) un segundo pago correspondiente a al meses de MARZO, por valor de TRES MILLONES DOSCIENTOS OCHENTA Y CUATRO MIL CIENTO TREINTA PESOS ($3.284.130) MCTE. C) un último pago correspondiente a mes de ABRIL DEL 2023 por valor de DOS MILLÓNES DOCIENTOS SETENTA Y TRES MIL SEISCIENTOS NOVENTA Y UN PESOS ($2.273.691) MCTE.

Plazo: Será hasta el 21 de Abril de 2023.

OBJETO:
Prestar servicios personales de carácter temporal de Cincuenta y Cuatro (54) instructores para orientar formación profesional en el Nivel Titulada, programada por el Centro de Recursos Naturales industria y Biodiversidad del Chocó para la vigencia 2023 en las áreas temáticas definidas en el anexo 2

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Establecer estrategias de Enseñanza-Aprendizaje-Evaluación según el programa de formación profesional y el Enfoque metodológico Adoptado.	Continuación de actividades del proyecto de formación, crear planificación curricular, guias de aprendizaje e instrumentos de evaluación, documentos y videos de apoyo, evaluaciones, talleres, etc), técnico en programación de software. Con fichas: 2559091	Plataforma senasofiaplus.edu.co plataforma virtual de aprendizaje sena.territorio.la
2.	Orientar los procesos de enseñanza – aprendizaje, según las necesidades detectadas en los procesos de evaluación, metodologías de aprendizaje y programas curriculares vigentes	Se realizo orientaciones virtuales de la competencia Codificar la solución de software en su resultado de aprendizaje CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA. En los siguiente temas: realizar algoritmos. reconocer entornos de desarrollo programar los módulos del software diseñar las interfaces del software adoptar estándares de codificación; VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE APLICANDO PRUEBAS UNITARIAS en los siguientes temas: realizar pruebas unitarias al software, implementa acciones correctivas a seguir de	Guias de aprendizaje, documentos y videos de apoyo, talleres; subidas a la plataforma virtual de aprendizaje sena.territorio.la

		acuerdo con los resultados obtenidos en el. Ficha: 2559091 Continuación del proceso formativo Ficha: 2559091 y 2554558 MACROS EN EXCEL	
3.	Programar las actividades de enseñanza aprendizaje evaluación de conformidad con los módulos de formación y el calendario institucional y el manual de procedimientos para la ejecución de acciones de formación profesional.	los aprendices del curso técnico en programación de software bajo la orientación del instructor en los siguientes Actividades: creación vistas de tablas para la visualización, creación de formulario modal para la inserción, obtención y actualización, creación de botón para la eliminación, codificación de inserción, obtención, actualización y eliminación de la información en el modulo de superadministrador del software en desarrollo. Ficha: 2559091. Ficha: 2554588; Plantilla de nomina con Microsoft Excel.	Listado de asistencia, guias, talleres, documentos de apoyo(videos y textos). En plataforma virtual de aprendizaje sena.territorio.la
4.	Llevar el registro de evidencia de las actividades enseñanza – aprendizaje en el portafolio personal, para cuando sea requerido.	Registrar las evidencias: guias de aprendizaje, instrumentos de evaluación de conocimientos, producto y desempeño.	Registro en portafolio del instructor a través de la plataforma de aprendizaje virtual sena.territorio.la
5.	Reportar información académica y administrativa según las responsabilidades institucionales asignadas.	Elaborar los informes relacionados con el cumplimiento de las responsabilidades institucionales asignadas.	Elaboración de informes mensuales de acuerdo con las actividades desarrolladas, registro

			en plataforma de aprendizaje virtual sena.territorio.la
6.	Apoyar las charlas informativas con especificaciones de los programas, así como el proceso de inducción de aprendices.	Induccion de Aprendices sobre el curso TECNOLOGO EN ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION (ADSI) en el municipio de Quibdo.	Lista de asistencia en plataforma senasofiaplus.edu.co
7.	Evaluar la formación de los aprendices durante el proceso educativo de acuerdo con el manual de evaluación vigente.	Evaluaciones, seguimientos a los talleres y actividades de planeación de acuerdo a el uso del entorno de desarrollo, con el fin de obtener los resultados esperados	Evaluación y listas de chequeo de los aprendices a través de la plataforma de aprendizaje virtual sena.territorio.la
8.	Atender oportunamente los requerimientos del supervisor del contrato y presentar mensualmente los informes de ejecución del contrato.	No Aplica	No Aplica
9.	Apoyar técnicamente en las evaluaciones de los procesos de adquisición de bienes y servicios, por el conocimiento profesional contratado previa designación del Director Regional.	No Aplica	No Aplica
10.	Reportar 160 horas mes de labores en la formación Complementaria	Reportar mensualmente 160 horas dedicadas a la realización de actividades laborales en la formación Titulada Técnico en Programación de Software.	Reporte de horas dedicadas a la formación en Sofía plus
11.	Aplicar al proceso de certificación de norma de competencia “Orientar formación presencial de acuerdo con procedimiento técnico y normativo” según	No Aplica	No Aplica.

	las normas que aplican a la función instructor.		
12.	Las demás para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	Cumplir con las funciones asignadas en el contrato.	Cumplimiento de obligaciones contratuales.
13	Reportar oportunamente las horas de gestor monitor de aquellos aprendices que cumplen la labor en los ambientes de formación.	No Aplica	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 9447880817 de la planilla de la planilla, expedida por Aporteenlinea correspondiente al mes de Febrero del 2023. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Antitrámites"*)

Declaración bajo la gravedad de juramento.

Me permito declarar **bajo la gravedad de juramento** que durante el periodo objeto de cobro SI____NO_X he suscrito otro u otros contratos con entidade(s) del Estado el (los) cual(es) se encuentra(n) en ejecución; la anterior declaración de acuerdo con lo establecido en el numeral 5º de la Directiva Presidencial No. 001 de 2022, a fin de identificar potenciales conflictos de interés y hacer la gestión del riesgos para la toma de decisiones dentro del principio de la debida diligencia frente a la ejecución de los contratos de prestación de servicios profesionales o de apoyo a la gestión.

Nota: En el evento de señalar **SI,** el análisis efectuado por el supervisor y ordenador de pago deberá quedar documentado y publicado en el SECOP II en los documentos relacionados en el archivo Gestión Contractual GC_ del periodo objeto de cobro.

Evidencias en (xx) folios

Cordialmente,

Firma

CARLOS VALENCIA VALENCIA
Contratista
C.C. No.11794679, de Quibdó
Recibí a satisfacción:

Firma

JACKSON ARIEL URRUTIA CHALA
Supervisor(a) Contrato No CO1.PCCNTR.4525143 de 2023
Cargo: Cordinador(a) Académica
ANEXO DE EVIDENCIAS

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: CARLOS VALENCIA VALENCIA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE RECURSOS NATURALES, INDUSTRIA Y BIODIVERSIDAD

FECHA INICIAL: 01/03/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 31/03/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2554588 - RECURSOS HUMANOS .

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Atender clientes de acuerdo con procedimiento de servicio y normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DOCUMENTAR PROCESOS DE ACUERDO CON NORMATIVA Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

EJECUTAR ACTIVIDADES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO ORIENTADAS HACIA EL MEJORAMIENTO DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Procesar datos de acuerdo con procedimiento técnico y metodología estadística

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 RECOPILAR INFORMACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS DE SELECCIÓN Y VINCULACIÓN DE TRABAJADORES, SEGÚN REQUERIMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN

02 OPERAR EL SISTEMA DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN

03 VERIFICAR LA INFORMACIÓN REGISTRADA DE LOS PROCEDIMIENTOS, DE ACUERDO CON POLÍTICA Y METODOLOGÍA ESTABLECIDA.

04 PRESENTAR INFORMES DEL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN, DE ACUERDO AL PLAN TRAZADO Y LAS POLÍTICAS DE LA ORGANIZACIÓN.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Registrar información de acuerdo con normativa y procedimiento técnico

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	SELECCIONAR CANDIDATOS DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	29,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2559091 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA.

CREAR LAS TABLAS Y OBJETOS DE LA BASE DE DATOS DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASES DE DATOS SELECCIONADO.

VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE APLICANDO PRUEBAS UNITARIAS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

EJECUTAR ACTIVIDADES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO ORIENTADAS HACIA EL MEJORAMIENTO DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 137,60

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 167,50

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
01/03/2023	16/03/2023	OTROS	25,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 25,00

INSTRUCTOR: CARLOS VALENCIA VALENCIA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE RECURSOS NATURALES, INDUSTRIA Y BIODIVERSIDAD

PROGRAMACION DE SOFTWARE . (2559091 PRY 2584691)
P233104 P2559091 R27 C9522 PRY2584691

Impartido por:
Administrador LMS , JOSHUA ANTONIO ROBLEDO BERNAL, DANIEL ADRIANO ABADIA HERRERA, JHONNATHAN VILLA VALENCIA, LENIN GONZALEZ CASTRO, LEIDY YOHANA PALACIOS PALACIOS, GLADYS JUDITH RAMIREZ SALINAS, CARLOS VALENCIA VALENCIA, IRVING LEUDO MARTINEZ, YARLEIDYS STUART CHALA RENTERIA

Herramientas

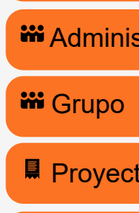
- Anuncios
- Participantes
- Información
- Contenido del curso
- Edición de contenidos
- Métricas de Encuestas
- Foros
- Evidencias
- Metricas SCORM
- Sesión en línea
- Evaluaciones
- Sondeos
- Wikis
- Asistencia
- Galería
- Chat
- Competencias
- Acceso a portafolio de evidencias aprendices
- Gamificación
- Centro de Calificaciones
- Administrar Grupos
- Grupo
- Proyectos
- Rúbricas
- Blogs
- Seguimiento
- Configuración

Colaboradores

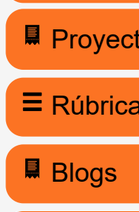
Administrador LMS
Instructor

LENIN GONZALEZ CASTRO
Instructor

IRVING LEUDO MARTINEZ
Instructor



JOSHUA ANTONIO ROBLEDO BERNAL
Instructor



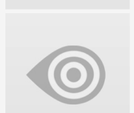
LEIDY YOHANA PALACIOS PALACIOS
Instructor

YARLEIDYS STUART CHALA RENTERIA
Instructor

DANIEL ADRIANO ABADIA HERRERA
Instructor

GLADYS JUDITH RAMIREZ SALINAS
Instructor

JHONNATHAN VILLA VALENCIA
Instructor



CARLOS VALENCIA VALENCIA
Instructor

Evidencias

Evidencias | Desglose

Haz clic en el título de la Evidencia para ingresar.
Nota: Crea las evidencias desde el muro, eligiendo la pestaña de Evidencias en el área de publicaciones.

● Evidencia aún en tiempo. ●Evidencia que llegó a fecha límite de entrega. ●Evidencia en grupo.

Crear Evidencia

Para filtrar las Evidencias seleccione un parcial:

Selecciona una ponderación

Ordenar por fecha limite:

Sin ordenar

Evidencias por calificar:

Selecciona una opción

Evidencia de Productos - Evidencia en Grupo	Archivos Adjuntos: **No hay archivos**	**Fecha límite** **2022-11-09 08:07:00**
Taller Gestión de Usuarios	Archivos Adjuntos: Tallern1ndenRegistrondenUsuari…	**Fecha límite** **2022-10-27 08:21:00**
Talle creación de tablas.	Archivos Adjuntos: TallernCreacionndentablasnennla…	**Fecha límite** **2022-10-17 08:13:00**
Taller CodificaciÃ³n Inicio se sesiÃ³n en php	Archivos Adjuntos: TallernCodigondeninicionsensesi… PHPnnYA.docx	**Fecha límite** **2022-10-10 08:34:00**
Taller Estructura Web del Proyecto Formativo	Archivos Adjuntos: TallernEstructurandelnProyecton… http:	**Fecha límite** **2022-10-05 12:00:00**
Taller Hojas de estilo	Archivos Adjuntos: TallerndenActividadnTnncnicand…	**Fecha límite** **2022-09-28 07:46:00**

Actividades Correctivas

Vista
Aprendiz

Regresar

¡Soy Eva!

Offline OFF

Territorium © 2019 - Todos los derechos reservados.

RECURSOS HUMANOS .
(2554588 PRY 2554873)
P134200 P2554588 R27 C9522
PRY2554873

Impartido por:
Administrador LMS , JUANA QUEJADA GARCIA, DENNYS HERNANDEZ PAYARES, FLAVIO ALBERTO GARCES ZUÑIGA, DANIEL ADRIANO ABADIA HERRERA, REYES ANNYS MARTINEZ MARTINEZ, JHONNATHAN VILLA VALENCIA, LEIDY YOHANA PALACIOS PALACIOS, GLADYS JUDITH RAMIREZ SALINAS, ROBERTO DURANGO CORTES, CARLOS VALENCIA VALENCIA, YENNIFER MORENO MOSQUERA, YARLEIDYS STUART CHALA RENTERIA

Herramientas

- Anuncios
- Participantes
- Información
- Contenido del curso
- Edición de contenidos
- Métricas de Encuestas
- Foros
- Evidencias
- Metricas SCORM
- Sesión en línea
- Evaluaciones
- Sondeos
- Wikis
- Asistencia
- Galería
- Chat
- Competencias
- Acceso a portafolio de evidencias aprendices
- Gamificación
- Centro de Calificaciones
- Administrar Grupos
- Grupo
- Proyectos
- Rúbricas
- Blogs
- Seguimiento
- Configuración

Colaboradores


DENNYS HERNANDEZ PAYARES
Instructor

JHONNATHAN VILLA VALENCIA
Instructor


CARLOS VALENCIA VALENCIA
Instructor


FLAVIO ALBERTO GARCES ZUÑIGA
Instructor


LEIDY YOHANA PALACIOS PALACIOS
Instructor

YENNIFER MORENO MOSQUERA
Instructor

territorium
Administrador LMS
Instructor

DANIEL ADRIANO ABADIA HERRERA
Instructor

GLADYS JUDITH RAMIREZ SALINAS
Instructor

YARLEIDYS STUART CHALA RENTERIA
Instructor


JUANA QUEJADA GARCIA
Instructor

REYES ANNYS MARTINEZ MARTINEZ
Instructor


ROBERTO DURANGO CORTES
Instructor

Evidencias

Evidencias | Desglose

Haz clic en el título de la Evidencia para ingresar.
Nota: Crea las evidencias desde el muro, eligiendo la pestaña de Evidencias en el área de publicaciones.

● Evidencia aún en tiempo. ●Evidencia que llegó a fecha límite de entrega. ●Evidencia en grupo.

Crear Evidencia

Para filtrar las Evidencias seleccione un parcial:

Selecciona una ponderación

Ordenar por fecha limite:

Sin ordenar

Evidencias por calificar:

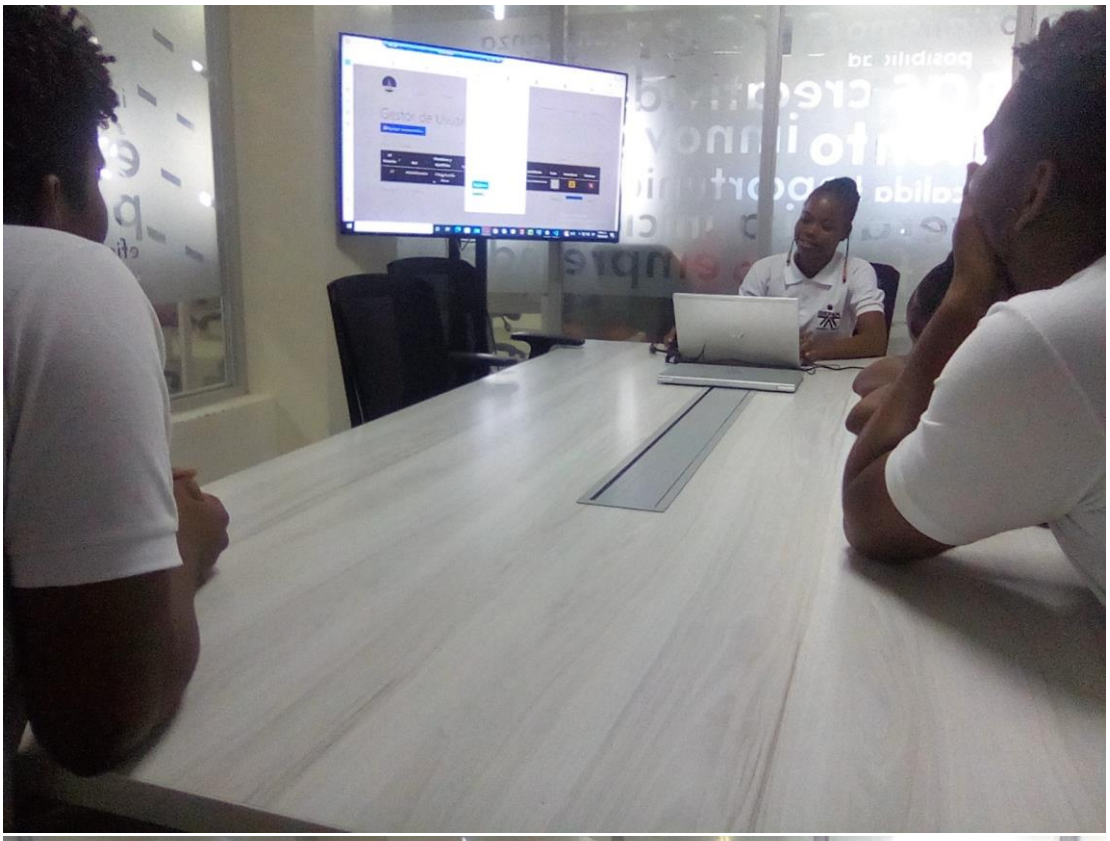
Selecciona una opción

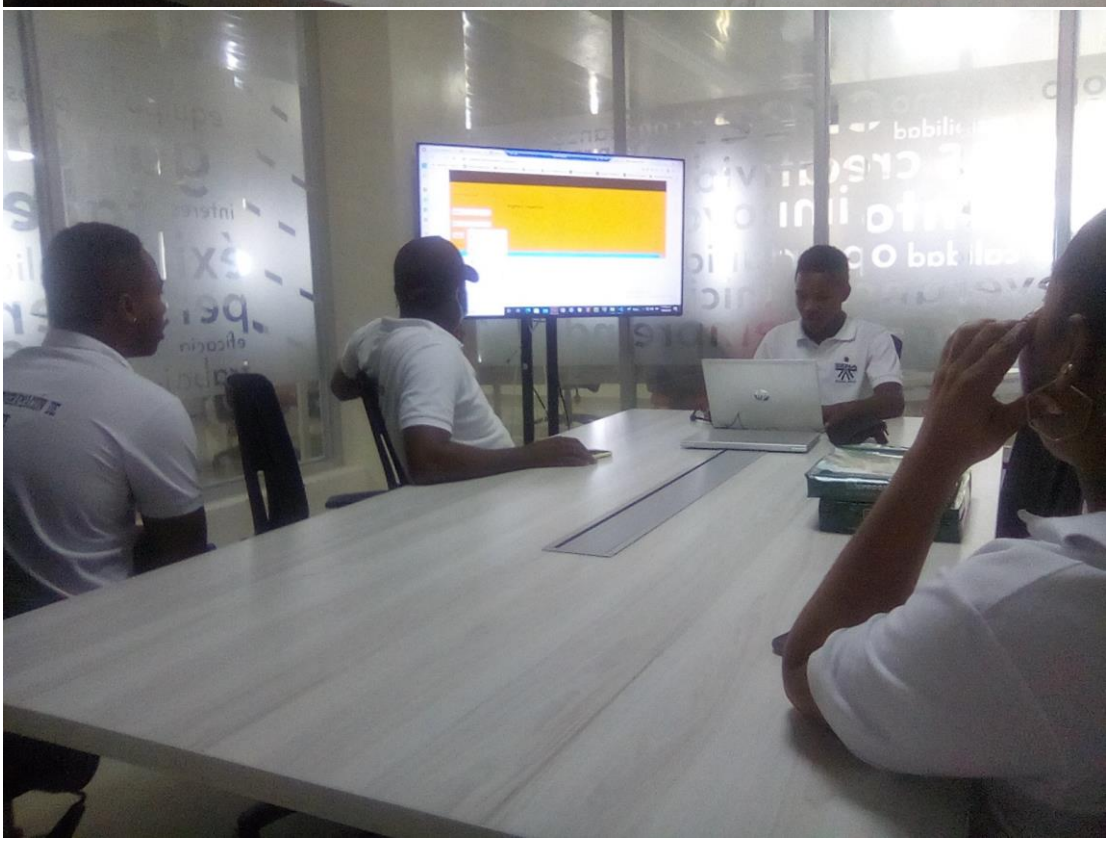
Taller Nomina	Archivos Adjuntos: **No hay archivos**	**Fecha límite 2023-03-14 15:48:00**
Taller Access	Archivos Adjuntos: Tallern1ninsercinnnndeninformac…	**Fecha límite 2022-12-16 10:10:00**
Subir lista de Chequeo desempeño guía N°1 DPT	Archivos Adjuntos: **No hay archivos**	**Fecha límite 2022-11-22 23:30:00**
Subir lista de Chequeo producto guía N°1 DPT	Archivos Adjuntos: **No hay archivos**	**Fecha límite 2022-11-22 23:30:00**
Transferencia del Conocimiento guía N°1 DPT	Archivos Adjuntos: **No hay archivos**	**Fecha límite 2022-11-22 23:30:00**
Apropiación 2 Guía 1 DPT	Archivos Adjuntos: **No hay archivos**	**Fecha límite 2022-11-22 23:30:00**
Apropiación 1 guía N°1 DPT	Archivos Adjuntos: **No hay archivos**	**Fecha límite 2022-11-21 23:30:00**
Contextualización Guia N°1 Documentar procesos técnicos	Archivos Adjuntos: **No hay archivos**	**Fecha límite 2022-11-21 23:30:00**
Taller 2 Bases de Datos	Archivos Adjuntos: Tallern2ndenbasesndendatos.docx	**Fecha límite 2022-12-16 11:47:00**
Taller 1 Bases de Datos	Archivos Adjuntos: Tallern1nBasesndenDatos.docx	**Fecha límite 2022-12-16 08:20:00**
Bases de Datos	Archivos Adjuntos: **No hay archivos**	**Fecha límite 2022-11-09 07:14:00**

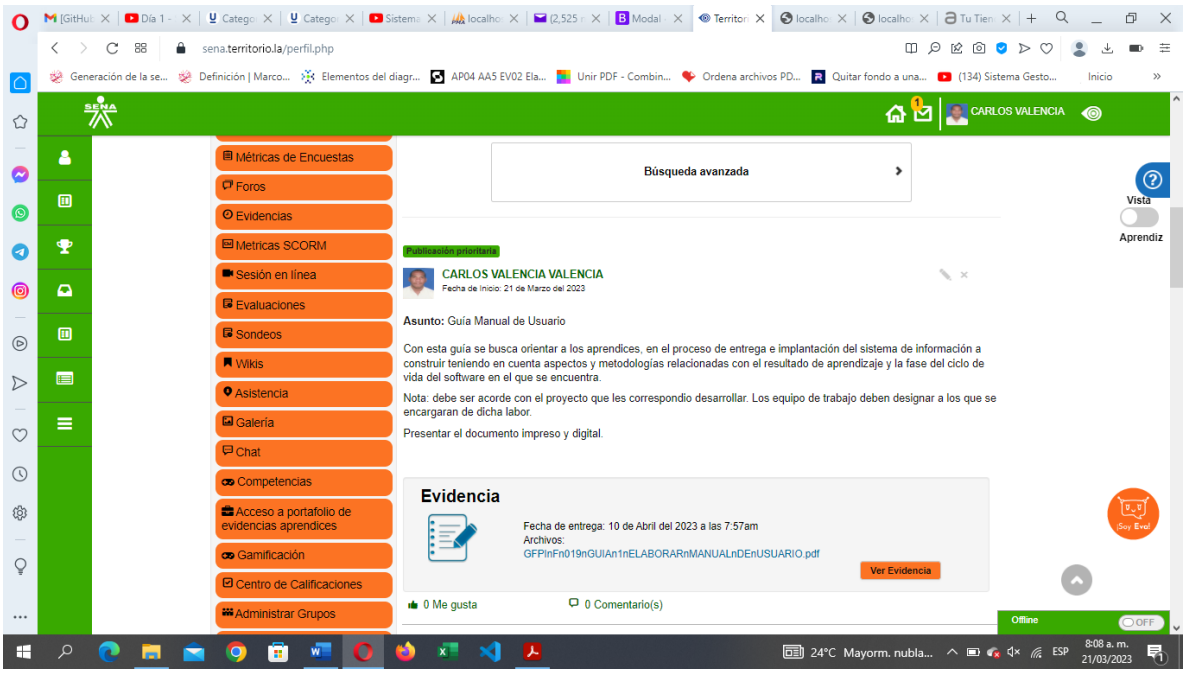
Actividades Correctivas

Vista
Aprendiz
Regresar
¡Soy Eva!
Offline OFF

Territorium © 2019 - Todos los derechos reservados.






sena.territorio.la/perfil.php
CARLOS VALENCIA
Métricas de Encuestas
Foros
Evidencias
Metricas SCORM
Sesión en línea
Evaluaciones
Sondeos
Wikis
Asistencia
Galería
Chat
Competencias
Acceso a portafolio de evidencias aprendices
Gamificación
Centro de Calificaciones
Administrar Grupos
Búsqueda avanzada
Vista
Aprendiz
Publicación prioritaria
CARLOS VALENCIA VALENCIA
Fecha de Inicio: 21 de Marzo del 2023
Asunto: Guía Manual de Usuario
Con esta guía se busca orientar a los aprendices, en el proceso de entrega e implantación del sistema de información a construir teniendo en cuenta aspectos y metodologías relacionadas con el resultado de aprendizaje y la fase del ciclo de vida del software en el que se encuentra.
Nota: debe ser acorde con el proyecto que les correspondio desarrollar. Los equipo de trabajo deben designar a los que se encargaran de dicha labor.
Presentar el documento impreso y digital.
Evidencia
Fecha de entrega: 10 de Abril del 2023 a las 7:57am
Archivos:
GFPInFn019nGUIAn1nELABORARnMANUALnDEnUSUARIO.pdf
Ver Evidencia
0 Me gusta
0 Comentario(s)
Offline
OFF
24°C Mayorm. nubla...
ESP
8:08 a. m.
21/03/2023

1. GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** TECNICO EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE
- **Código del Programa de Formación:** 2559091
- **Nombre del Proyecto:** DISEÑO, DESARROLLO E IMPLEMENTACION DE SOFTWARE A LA MEDIDA PARA LA ADMINISTRACION INMOBILIARIA EN QUIBDO.
- **Fase del Proyecto:** Análisis
- **Actividad de Proyecto:** Verificar la funcionalidad del software de acuerdo con los requerimientos planteados en la documentación del proyecto formativo
- **Competencia:** Implantación de la solución software
- **Resultados de Aprendizaje a Alcanzar:** Elaborar el manual de usuario, según normas y protocolos establecidos.
- **Duración de la Guía:** 30 horas

2. PRESENTACION

Con esta guía se busca orientar a los aprendices, en el proceso de entrega e implantación del sistema de información a construir teniendo en cuenta aspectos y metodologías relacionadas con el resultado de aprendizaje y la fase del ciclo de vida del software en el que se encuentra.

El objetivo de esta guía es que el aprendiz adquiera las competencias básicas en torno a la elaboración de algoritmos con la herramienta de software apropiada, proceso inicial importante en la fase de análisis del sistema de información.

Se sugiere primero leer la guía de aprendizaje en su totalidad, para que de manera ordenada y manejando los tiempos sugeridos, cumpla con las evidencias e inicie el desarrollo de cada una de las actividades propuestas.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividades de Reflexión inicial.

Para iniciar con las actividades de aprendizaje de esta fase, es importante que realice una consulta exhaustiva previa, de manera autónoma sobre los conceptos de conocimiento asociados al resultado de aprendizaje definidos por el instructor. Recuerde que tiene a su disposición cuatro (4) fuentes de conocimiento a través de las cuales debe indagar: Instructor, entorno, trabajo en equipo y TIC's.

Las TIC'S hacen parte importante del desarrollo mental en el ser humano a la hora de ejecutar sus labores, por esta razón y muchas más queremos fomentar esta actividad por medio de la ejecución de talleres e investigaciones a fin de mantener su buen conocimiento sobre el tema de las TIC'S.

Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Las actividades de contextualización dependen de los conocimientos previos trabajados hasta el momento, por esta razón el aprendiz deberá consultar y tener muy presente tanto los requerimientos para el proyecto como los artefactos resultantes de los procesos de análisis y diseño del sistema.

Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Para las actividades de apropiación se tendrán en cuenta las diferentes actividades de aprendizaje con sus respectivas evidencias de conocimiento, desempeño y producto, a continuación, se presentan las diferentes actividades y evidencias para su cumplimiento.

Actividad de aprendizaje 1: Construcción de algoritmos, basado en los métodos y herramientas usadospara tal fin.

Esta actividad permitirá a los usuarios generar la lógica de programación para una fase posterior de codificación de software teniendo presente los requerimientos del proyecto para el usuario, así como los artefactos resultantes de los procesos de análisis y diseño del sistema.

Ambiente Requerido: Ambiente de aprendizaje dotado con las herramientas y elementos definidos en el proyecto formativo

Materiales: Equipos de cómputo con acceso a internet, software para elaboración de algoritmos y elementos definidos en el proyecto formativo.

Evidencia de Desempeño 1. Aplica métodos de elaboración de algoritmos a través de una herramienta de software propuesta por el instructor.

Esta evidencia permitirá medir el desempeño de los aprendices al generar los algoritmos que facilitan ejercitar la lógica de programación, donde se evidenciará el conocimiento y aplicación de la construcción de algoritmos como etapa previa a la codificación de programas de software.

Para realizar la actividad tenga en cuenta:

- Aspectos de instalación y configuración
- Conocimiento de la herramienta para elaborar algoritmos en pseudocódigo.
- Manejo de errores y proceso de depuración (corrección de errores).

- Uso de la herramienta de software para el desarrollo de los ejercicios propuesto por el instructor.
- Prueba de los algoritmos desarrollados en Pseudocódigo.
- Generación de los archivos de pseudocódigo para entrega de evidencias.

Nota: La evidencia será entregada al instructor de forma individual o en grupos de trabajo a criterio del instructor y será evaluada por medio de una Lista de Chequeo.

Evidencia de Producto 1. Archivos de algoritmos elaborados y probados en su lógica por el aprendiz a través de la herramienta propuesta por el instructor.

Para esta evidencia los aprendices deberán entregar los archivos con el pseucódigo fuente de la solución propuesta mediante algoritmos y lógica de programación.

Para lograr el objetivo de esta evidencia los aprendices deben:

- Conocer las especificaciones de los ejercicios propuestos
- Interactuar con la herramienta de software para la elaboración de algoritmos
- Realizar pruebas de los pseudocódigos de cada ejercicio.
- Tomar pantallazos donde se evidencie cada funcionalidad.
- Organizar los archivos de pseudocódigo en la carpeta de evidencias del portafolio del Aprendiz.

Nota: La evidencia será entregada al instructor en forma individual o en grupos de trabajo según criterio del instructor y será evaluada por medio de una Lista de Chequeo.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento Da respuesta sobre lo que es un algoritmo, fases de construcción de los algoritmos, estructuras secuenciales y su aplicación en la solución de un problema. **Evidencias de Desempeño:** Aplica métodos de elaboración de algoritmos a través de una herramienta de software propuesta por el instructor. **Evidencias de Producto:** Archivos de algoritmos creados por el aprendiz en la herramienta de software para tal fin propuesta por el instructor.	• Construcción de los algoritmos según procedimientos establecidos y usando las herramientas propuestas.	Exposición Demostración Evaluación de desempeño en el ambiente de aprendizaje Taller Desarrollo lista de chequeo Mesa Redonda, sopa de letras, crucigramas Lluvia de ideas, foros presenciales a través de plataforma Territorio

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Algoritmo: Secuencia de pasos lógicos para dar solución a un problema, con un inicio y fin definidos.

Ciclo: Llamado también bucle es una secuencia que ejecuta repetidas veces un trozo de código, hasta que la condición asignada a dicho bucle deja de cumplirse.

Condicional: Es una estructura lógica que devuelve un valor si una condición es verdadera y otro valor si es falsa.

Constante: Espacio reservado de memoria que permanece constante durante la ejecución del programa.

Diagrama de Flujo de Datos: Representación gráfica de un algoritmo.

Escritura*:* Consiste en mandar por un dispositivo de salida (p.ej. monitor o impresora) un resultado o mensaje.

Lectura*:* Consiste en recibir desde un dispositivo de entrada (p.ej. el teclado) un valor.

Variable: espacio reservado de memoria cuyo valor puede cambiar durante la ejecución del programa.

6. REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

Definición de algoritmo. Obtenido de:
https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/curriculos_ex/n1g10_fproy/nivel1/programacion/unidad1/leccion1.html.

Portal de programas. Pseint. Descripción del software y descarga. Obtenido de:
https://programasparapc.net/hacer-algoritmos/
https://pseint.uptodown.com/windows/descargar

SlideShare. (s.f.). *Conceptos básicos de algoritmos*. Obtenido de
https://es.slideshare.net/JoseDavidUcSalas/1-conceptos-bsicos-de-algoritmos

Wikibooks. (s.f.). Desarrollo de software definición de *Algoritmos*. Obtenido de
https://es.wikibooks.org/wiki/Desarrollo_de_software/1.1.2._Definici%C3%B3n_de_algoritmos.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**CARLOS VALENCIA V**	**Instructor**	**CRNIB**	**04/06/2021**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

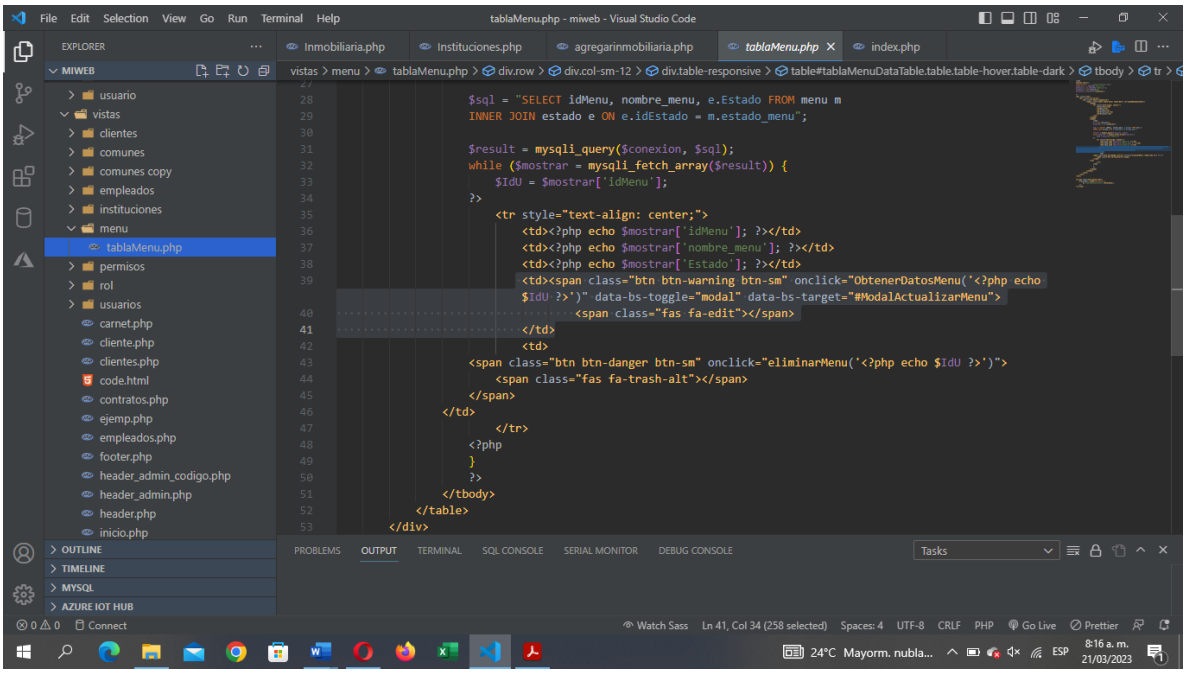
	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

GUIA TALLER ACTUALIZACION DE DATOS CON PHP Y MYSQL

1. **En la vista menú agrega un modal de la siguiente manera.**

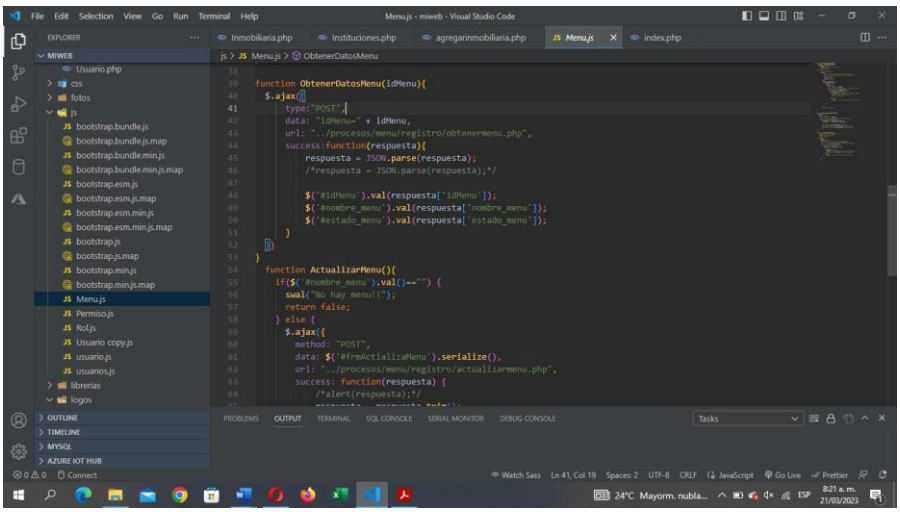
```
<!-- Modal Actualizar menu-->
  <div class="modal fade" id="ModalActualizarMenu" tabindex="-1" aria-
labelledby="exampleModalLabel" aria-hidden="true">
    <div class="modal-dialog modal-sm" role="document">
      <div class="modal-content">
        <div class="modal-header">
          <h5 class="modal-title" id="exampleModalLabel">Actualiza Menu</h5>
          <button type="button" class="close" data-bs-dismiss="modal" aria-
label="Close">
            <span aria-hidden="true">&times;</span>
          </button>
        </div>
        <div class="modal-body">
          <form id="frmActializaMenu" method="POST" onsubmit="return
ActualizarMenu()" autocomplete="false">
            <div class="container">
              <div class="row">
                <div class="col-sm-12">
                <input type="text" id="idMenu" name="idMenu" hidden="">
                  <label>Nompre de Menu</label>
                  <input type="text" id="nombre_menu" name="nombre_menu"
class="form-control">
                </div>
              </div>
              <div class="row">
              <div class="col-sm-12">
                  <label>Estado</label>
                  <input type="text" id="estado_menu" name="estado_menu"
class="form-control">
                </div>
              </div>
              <div class="modal-footer">
                <button class="btn btn-primary">Actualizar</button>
                <button class="btn btn-secondary" data-bs-
dismiss="modal">Cerrar</button>
              </div>
            </div>
          </form>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
```

```
<!-- fin modal Actualizar menu-->
```



2. En la tabla menú. Botón editar digitar la siguiente línea de código.

```
<td>
<span class="btn btn-warning btn-sm" onclick="ObtenerDatosMenu('<?php echo $IdU
?>')" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#ModalActualizarMenu">
<span class="fas fa-edit"></span>
</td>
```



3. **En la carpeta js archivo menú.js digita la siguiente línea de código (función).**

```
function ObtenerDatosMenu(idMenu){
 $.ajax({
    type:"POST",
    data: "idMenu=" + idMenu,
    url: "../procesos/menu/registro/obtenermenu.php",
    success:function(respuesta){
       respuesta = JSON.parse(respuesta);
       $('#idMenu').val(respuesta['idMenu']);
       $('#nombre_menu').val(respuesta['nombre_menu']);
       $('#estado_menu').val(respuesta['estado_menu']);
    }
 })
}
```

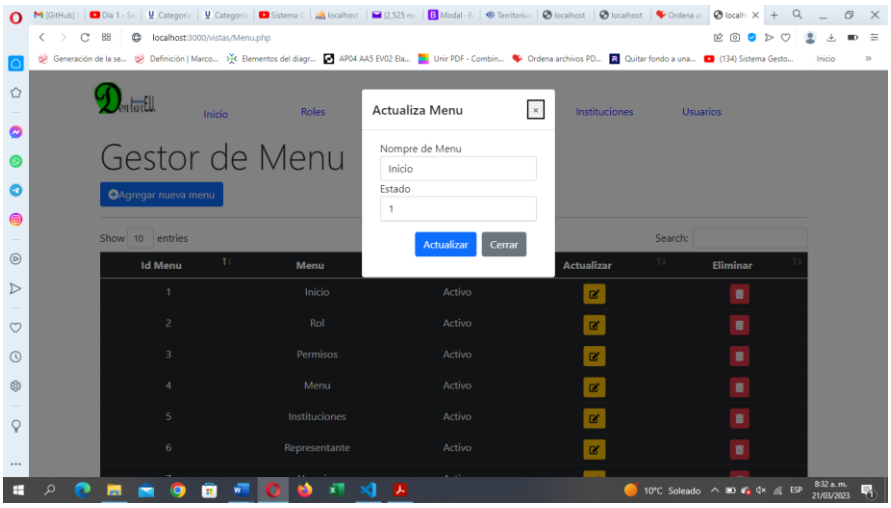
4. **En la carpeta procesos/menú/registro/ crear un archivo con el nombre de obtenermenu.php y digita la siguiente línea de código.**

```
<?php
require_once "../../../clases/menu.php";
$Menu = new Menu();
echo json_encode( $Menu->obtenerMenu($_POST['idMenu']));
?>
```

5. **En la carpeta clases en el archivo menu.php digita el siguiente código.**

```
public function obtenerMenu($IdU){
      $conexion = Conectar::conexion();
      $sql = "SELECT idMenu,
                  nombre_menu,
                  estado_menu
                  FROM menu
                  WHERE idMenu = '$IdU'";
     $result = mysqli_query($conexion, $sql);
     $Menu = mysqli_fetch_array($result);
     $datos1 = array(
        "idMenu" => $Menu['idMenu'],
        "nombre_menu" => $Menu['nombre_menu'],
        "estado_menu" => $Menu['estado_menu']
     );
        return $datos1;
   }
```

GUIA TALLER ACTUALIZACION DE DATOS CON PHP Y MYSQL



Esta será la comprobación de todo te salió bien.