PROCESO DE GESTIÓN CONTRACTUAL

ETAPA CONTRACTUAL

INFORME DE SUPERVISIÓN

INFORME DE SUPERVISIÓN No. 1 del 28 de febrero de 2023.	
DIRECCIÓN, ÁREA, REGIONAL O CENTRO ORDENADORA DE GASTO:	Calle 51 # 57-70 Torre Norte Coordinación académica Regional Antioquia – Centro de Servicios y Gestión Empresarial LILIANA EUGENIA TORO MARULANDA SUBDIRECTORA DE CENTRO G02 (E)
SUPERVISOR DEL CONTRATO:	**JHON JAIRO CASTRO MALDONADO**
APOYO A LA SUPERVISIÓN:	Leidy Johanna Guerra Acevedo
CONTRATO No:	CO1.PCCNTR.4609615
TIPO DE CONTRATO:	Prestación de servicios personales
OBJETO:	INSTRUCTOR - PRESTAR SERVICIOS PARA PLANEAR Y ORIENTAR LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, QUE PROGRAME EL CENTRO DE SERVICIOS Y GESTIÓN EMPRESARIAL EN SUS DIFERENTES NIVELES Y MODALIDADES
VALOR:	$ 27982500
CONTRATISTA:	**EDINSON MARTINEZ MORA**
Cédula de Ciudadanía	**Cédula de Ciudadanía n° 70529388**
LUGAR DE EJECUCIÓN:	Medellín y su área metropolitana
FECHA DE SUSCRIPCIÓN:	11 de febrero de 2023
FECHA DE INICIO:	16 de febrero de 2023
PLAZO INICIAL DEL CONTRATO:	15 de septiembre de 2023
VALOR INICIAL DEL CONTRATO:	$ 27982500
VALOR ACTUAL DEL CONTRATO:	$ 27982500
PRÓRROGA No x:	No aplica para el mes
ADICIÓN No. x:	No aplica para el mes
SUSPENSIÓN No. x:	No aplica para el mes
FORMA DE PAGO:	Mensual

OBLIGACIONES	**ACTIVIDADES REALIZADAS**	**PRODUCTO**
1. Planear los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de

institucionales (guía de aprendizaje actualizada en compromISO, proyecto formativo, planeación pedagógica, instrumentos de evaluación), para el cumplimiento del objeto contractual.	contractual publicado y aprobado en el SECOP II	ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
2. Participar en las jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación Profesional Integral, conforme a las necesidades nacionales y del Centro de formación según los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
3. Ejecutar la formación profesional integral de acuerdo con el diseño y desarrollo curricular de los programas del área temática objeto del contrato (emisión de juicios evaluativos en los plazos establecidos por el reglamento del aprendiz, registro de inasistencias en la plataforma Sofia Plus, concertar el plan de evaluación con los aprendices acorde con el desarrollo de la guía de aprendizaje, reportar mensualmente las novedades para el comité de evaluación y seguimiento), velando por una ejecución mínima mensual de 160 horas de formación.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
4. Participar cuando el centro de formación así lo solicite, en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica para fortalecer el proceso	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II

de formación del área temática objeto del contrato.		
5. Gestionar de forma permanente el LMS, retroalimentando, evaluando al aprendiz de manera sincronizada con el aplicativo Sofia Plus.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
6. Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando ejecute formación complementaria.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
7. Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno y sistemático en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificar permanentemente que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrar oportunamente los juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. e). Comunicar al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias,	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II

novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.		
8. Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
9. Apoyar los procesos de autoevaluación y Registro calificado para los programas del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
10. Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo y asistir a las convocatorias que el centro programa.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
11. Apoyar al centro de formación cuando así se le solicite, en la promoción del portafolio de servicios, mediante visitas, socialización que favorezcan la apertura de nuevos grupos.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
12. Recibir en inventario los bienes entregados por la entidad para el cumplimiento del objeto del contrato, dando uso adecuado y una vez finalizado el contrato, quedar a paz y salvo con el Almacén.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
13. Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al Aprendiz, de acuerdo con la programación.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II

14. Acudir de manera puntual a las reuniones que el centro convoque en desarrollo de las políticas de la Dirección Nacional de Formación.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
15. Atender dentro de los 3 días siguientes las solicitudes que a través de correo electrónico le formulen aprendices, coordinadores y demás actores del proceso formativo.	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
16. Una vez terminada la etapa lectiva el instructor debe hacer entrega al instructor de seguimiento a etapa practica el reporte de los aprendices de la ficha incluidos los juicios evaluativos con sus respectivas novedades	Ver actividades sustentadas en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II	Ver evidencias relacionadas por el contratista en el informe de ejecución contractual publicado y aprobado en el SECOP II
17. Realizar y evidenciar los seguimientos asignados, contactar y asesorar al aprendiz y al empresario; diligenciar el formato “GFPI-F-023 - Formato Planeación, seguimiento y evaluación etapa productiva” de compromiso; reportar novedades del aprendiz; evaluar y retroalimentar las bitácoras, entregar en forma física el formato GFPI-F-023 diligenciado en su totalidad	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
18. Realizar y evidenciar con acta y listado de asistencia, dos inducciones a cada ficha asignada. La primera seis meses antes de iniciar la etapa productiva y la segunda dos semanas antes de que se inicie la etapa productiva. Para los operarios y	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas

auxiliares la primera inducción se realizará tres meses antes de que inicie la etapa productiva.		
19. Mantener actualizado el portafolio del instructor (el estado del arte, el el formato “GFPI-F-023 diligenciado y firmado, las actas de todas las novedades que presenta el aprendiz en la etapa productiva tales como: excelencia, refuerzos pedagógicos y/o planes de mejoramiento.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
20. Informar y remitir oportunamente las novedades de los aprendices a la coordinación académica para citación a comité de evaluación y seguimiento.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
21. Realizar mínimamente tres seguimientos a cada aprendiz, teniendo en cuenta que el inicial debe hacerse durante el primer mes de práctica, el parcial entre el segundo y el quinto mes y el final quince días antes de finalizar la etapa productiva, con la advertencia de que el registro del juicio evaluativo en Sofia Plus solo podrá hacerse el día en que ésta finaliza.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
22. Configurar y mantener actualizada la información en la plataforma Territorium de cada ficha asignada por la coordinación académica en el espacio de etapa productiva.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas

23. Participar de las reuniones programadas por la coordinación académica.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
24. Atender oportunamente los requerimientos formulados por las diferentes áreas (Coordinación académica, coordinación de formación, contrato de aprendizaje, administración educativa, etapa productiva)	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
25. Gestionar las acciones pertinentes con los aprendices que no han iniciado su etapa productiva y los que están en estado por certificar para que logren terminar su proceso formativo	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
26. Cumplir los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, los cuales se encuentran en el aplicativo compromISO – Guía Orientación Formación Ambientes Virtuales de Aprendizaje - GFPI-G-014.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
27. Acompañar de manera presencial, cuando sea necesario al aprendiz en su proceso formativo.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas
28. Garantizar durante la vigencia del contrato, el acompañamiento permanente a los aprendices, sin interrupción.	Para este mes no se requiere que el instrucctor apoye estas acciones	No se cuenta con evidencias relacionadas

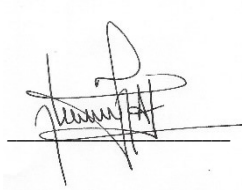
FECHA (Con corte al periodo a informar)	No. DE FACTURA	VALOR A CANCELAR	VALOR EJECUTADO	SALDO DEL CONTRATO	PORCENTAJE DE EJECUCIÓN FINANCIERA
28 de febrero de 2023	90023-300147	$ 1998750	$ 0	$ 27982500	0 %

OBSERVACIONES

Incluya toda la información adicional que considere respecto de la ejecución con corte a la fecha del informe.

- Dando cumplimiento a la directiva presidencia No. 01 de 2022 el supervisor y ordenador del gasto realizaron las verificaciones correspondientes no encontrando novedades que afecten la ejecución del contrato.
- Las actividades que desarrolla estan indicadas en el formato “TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION” generado por la Plataforma Sena Sofía plus.
- Se anexan evidencias aportadas por parte del contratista y que dan cuenta de las acciones ejecutadas.

Elaboró: Leidy Johanna Guerra Acevedo, Apoyo administrativo 

Revisó: JHON JAIRO CASTRO MALDONADO, Coordinador (a) Académico(a): 

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE - SENA

SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO

Hace constar:

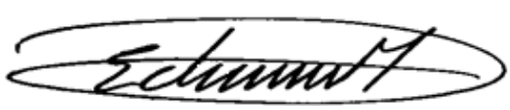
Que el Sr(a) EDINSON MARTINEZ MORA Identificado(a) con cédula de ciudadanía 70529388 realizó el día 17/02/2023 la inducción en Seguridad y Salud en el Trabajo de la entidad y aprobó la respectiva evaluación.

La presente constancia tiene validez para aplicación y uso al interior de la entidad, con el fin de dar cumplimiento al Decreto 1072 de 2015, Libro 2, Parte 2, Título 4, Capítulo 6, Articulo 2.2.4.6.11., Parágrafo 2.

Compromiso SST:

Yo EDINSON MARTINEZ MORA Identificado(a) con cédula de ciudadanía 70529388 me comprometo a dar cumplimiento a las obligaciones en Seguridad y Salud en el Trabajo (Decr. 1072/2015):

1. Procurar el cuidado integral de mi salud.
2. Contar con los elementos de protección personal necesarios para ejecutar la actividad contratada, para lo cual asumiré su costo.
3. Informar a los contratantes la ocurrencia de incidentes, accidentes de trabajo y enfermedades laborales.
4. Participar en las actividades de Prevención y Promoción organizadas por los contratantes, los Comités Paritarios de Seguridad y Salud en el Trabajo o Vigías Ocupacionales o la Administradora de Riesgos Laborales.
5. Cumplir las normas, reglamentos e instrucciones del Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo SG-SST.
6. Informar oportunamente a los contratantes toda novedad derivada de mi contrato.



Firma

Dependencia de Seguridad y Salud en el Trabajo – Secretaría General -

EJERCICIOS BASE DE DATOS- DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS

Para cada uno de los siguientes casos de estudio, se pide: Realizar de Forma física las etapas de Normalización de una BD, Y Separadamente el modelo Relacional.

EJERCICIO 1

A partir del siguiente enunciado se desea realiza el modelo Relacional.

"Una empresa vende productos a varios clientes. Se necesita conocer los datos personales de los clientes (nombre, apellidos, cedula, dirección y fecha de nacimiento). Cada producto tiene un nombre y un código, así como un precio unitario. Un cliente puede comprar varios productos a la empresa, y un mismo producto puede ser comprado por varios clientes. Los productos son suministrados por diferentes proveedores. Se debe tener en cuenta que un producto sólo puede ser suministrado por un proveedor, y que un proveedor puede suministrar diferentes productos. De cada proveedor se desea conocer el Nit, nombre y dirección".

EJERCICIO 2

A partir del siguiente enunciado se desea realizar el modelo Relacional

"Se desea informatizar la gestión de una empresa de transportes que reparte paquetes por toda España. Los encargados de llevar los paquetes son los camioneros, de los que se quiere guardar la cedula, nombre, teléfono, dirección, salario y población en la que vive. De los paquetes transportados interesa conocer el código de paquete, descripción, destinatario y dirección del destinatario. Un camionero distribuye muchos paquetes, y un paquete sólo puede ser distribuido por un camionero. De las ciudades a las que llegan los paquetes interesa guardar el código de la ciudad y el nombre. Un paquete sólo puede llegar a una ciudad. Sin embargo, a una ciudad pueden llegar varios paquetes. De los camiones que llevan los camioneros, interesa conocer la matrícula, modelo, tipo y potencia. Un camionero puede conducir diferentes camiones en fechas diferentes, y un camión puede ser conducido por varios camioneros".

EJERCICIOS BASE DE DATOS- DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS

EJERCICIO 3

A partir del siguiente enunciado diseñar el modelo Relacional

"Se desea diseñar la base de datos de un Instituto. En la base de datos se desea guardar los datos de los profesores del Instituto (cedula, nombre, dirección y teléfono). Los profesores imparten módulos, y cada módulo tiene un código y un nombre. Cada alumno está matriculado en uno o varios módulos. De cada alumno se desea guardar el nº de expediente, nombre, apellidos y fecha de nacimiento. Los profesores pueden impartir varios módulos, pero un módulo sólo puede ser impartido por un profesor. Cada curso tiene un grupo de alumnos, uno de los cuales es el delegado del grupo".

EJERCICIO 4

A partir del siguiente supuesto diseñar el modelo Relacional

"Se desea diseñar una base de datos para almacenar y gestionar la información empleada por una empresa dedicada a la venta de automóviles, teniendo en cuenta los siguientes aspectos: La empresa dispone de una serie de coches para su venta. Se necesita conocer la matrícula, marca y modelo, el color y el precio de venta de cada coche. Los datos que interesa conocer de cada cliente son el NIF, nombre, dirección, ciudad y número de teléfono: además, los clientes se diferencian por un código interno de la empresa que se incrementa automáticamente cuando un cliente se da de alta en ella. Un cliente puede comprar tantos coches como desee a la empresa. Un coche determinado solo puede ser comprado por un único cliente. El concesionario también se encarga de llevar a cabo las revisiones que se realizan a cada coche. Cada revisión tiene asociado un código que se incrementa automáticamente por cada revisión que se haga. De cada revisión se desea saber si se ha hecho cambio de filtro, si se ha hecho cambio de aceite, si se ha hecho cambio de frenos u otros. Los coches pueden pasar varias revisiones en el concesionario".

EJERCICIO 5

A partir del siguiente supuesto diseñar el modelo Relacional

"La clínica "SAN PATRÁS" necesita llevar un control informatizado de su gestión de pacientes y médicos. De cada paciente se desea guardar el código, nombre, apellidos, dirección, población, ciudad, código postal, teléfono y fecha de nacimiento. De cada médico se desea guardar el código, nombre, apellidos, teléfono y especialidad. Se desea llevar el control de cada uno de los ingresos que el paciente hace en el hospital. Cada ingreso que realiza el paciente queda registrado en la base de datos. De cada ingreso se

guarda el código de ingreso (que se incrementará automáticamente cada vez que el paciente realice un ingreso), el número de habitación y cama en la que el paciente realiza el ingreso y la fecha de ingreso. Un médico puede atender varios ingresos, pero el ingreso de un paciente solo puede ser atendido por un único médico. Un paciente puede realizar varios ingresos en el hospital".

Centro de Servicio y Gestion Empresarial

FORMATO PARA CONTROL DE ASISTENCIA

PROGRAMA: Tecnico en Progamacion
FICHA: 2670746
INSTRUCTOR: EDINSON MARTINEZ MORA

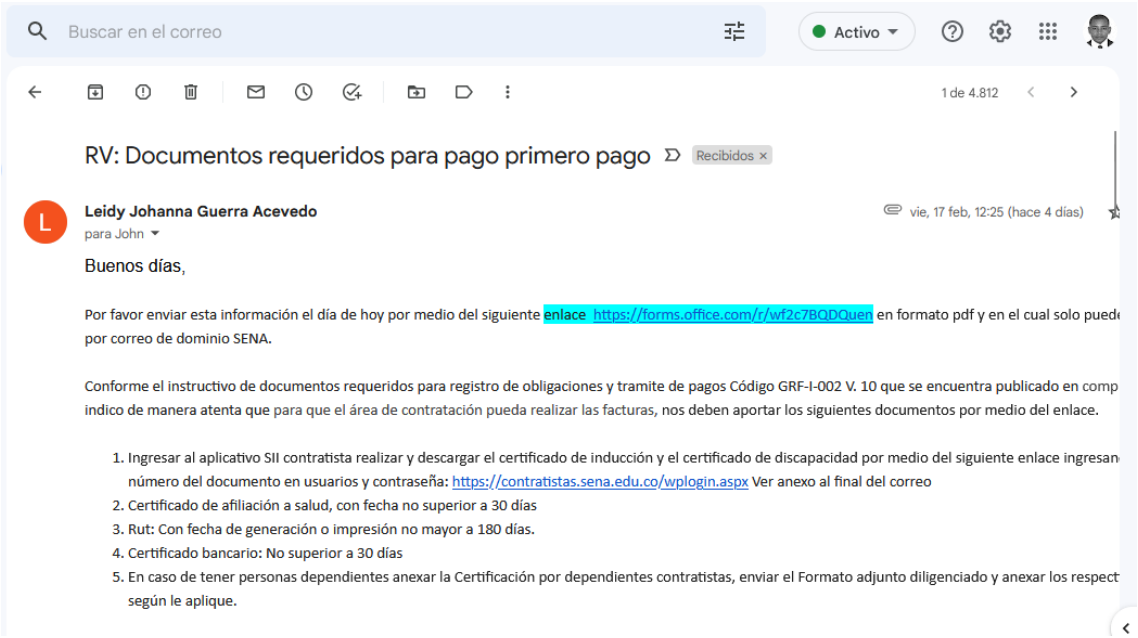
MES DE ASIST

FEBRERO

DIA

					V	L	M	J	V	L	M	J	V	L
Nº	**TPO**	**IDENTIFICACION**	**NOMBRES**	**APELLIDOS**	**17**	**20**	**22**	**23**	**24**	**27**	**1**	**2**	**3**	**6**
1	CC	1001235996	Alejandro	Peña Restrepo										
2	CC	1045606021	Andrés Felipe	Muñoz Velasquez										
3	TI	1035971909	Camila	Aristizábal Escobar										
4	TI	1011393422	Emanuel	Barrera Echavarria										
5	CC	1003307593	Esteban Andres	Causil Sanchez										
6	CC	98712360	Gustavo	Carvajal										
7	CC	1003294113	Isabela	Malagón Arcos										
8	TI	1034918299	Jazmin	Lopez										
9	CC	1023622195	Jhon Alexander	Cantillo Betancur										
10	CC	1010034776	Jhon Jairo	Tabares Rivera	x									
11	TI	1023627594	Juan David	Ruiz Giraldo										
12	CC	1216727390	Juan David	Torres Hoyos										
13	CC	1040754909	Juan David	Lopez Marin	x	x								
14	TI	1023629159	Juan Estiven	Mosquera Peláez										
15	CC	1017234157	Juan Pablo	Blandón										
16	TI	1087992988	Julian Andres	Flores garzon										
17	CC	1003123931	Keannu Ivorys	Devia Bohorquez										
18	CC	79680583	Luis Fernando	Echeverri Gomez										
19	TI	1103498478	Luis Gabriel	Aponte Perez										
20	CC	1046456062	Luis Mateo	Mesa Calle	x	x								
21	CC	3507417	Manuel Fernando	Chacon Hernandez										
22	CC	3507417	Manuel Fernando	Chacon Hernandez										
23	CC	1065650024	Marco Ezequiel	Garrido Suarez										
24	TI	1035972551	María Fernanda	González Paniagua										
25	TI	1020223443	Miguel Ángel	Correa Corrales										
26	CC	1017279059	Mileydy Yerimar	Moreno Cabarico										
27	CC	1152460535	Samuel Esteban	Echeverri Moreno										
28	CC	1036668711	Sebastian	Ortiz Castro										
29	CC	1000661089	Sebastian	Garces Cuadros	x									
30	CC	1017198174	Sergio Andrés	Moreno Zapata										
31	CC	1001545381	Simon	Alvarez Calle	x									

Evidencia de convocatoria a entrega de documentacion



Buscar en el correo

Activo

1 de 4.812

RV: Documentos requeridos para pago primero pago

Recibidos ×

Leidy Johanna Guerra Acevedo

para John

vie, 17 feb, 12:25 (hace 4 días)

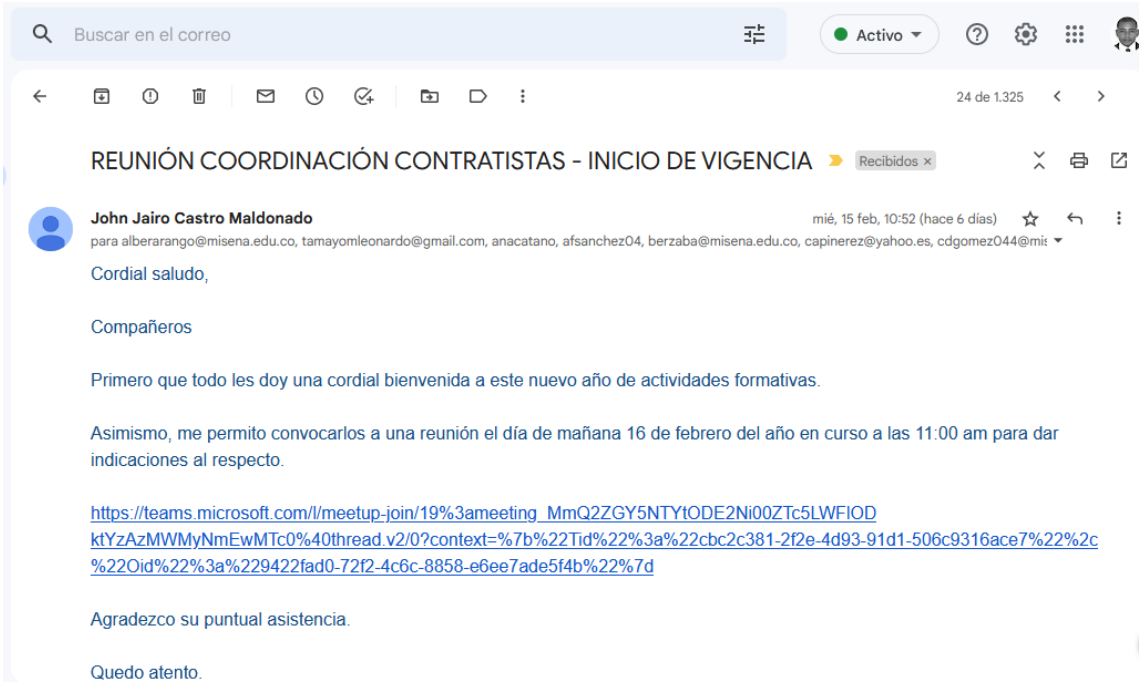
Buenos días,

Por favor enviar esta información el día de hoy por medio del siguiente enlace https://forms.office.com/r/wf2c7BQDQuen en formato pdf y en el cual solo puede por correo de dominio SENA.

Conforme el instructivo de documentos requeridos para registro de obligaciones y tramite de pagos Código GRF-I-002 V. 10 que se encuentra publicado en comp indico de manera atenta que para que el área de contratación pueda realizar las facturas, nos deben aportar los siguientes documentos por medio del enlace.

1. Ingresar al aplicativo SII contratista realizar y descargar el certificado de inducción y el certificado de discapacidad por medio del siguiente enlace ingresan número del documento en usuarios y contraseña: https://contratistas.sena.edu.co/wplogin.aspx Ver anexo al final del correo
2. Certificado de afiliación a salud, con fecha no superior a 30 días
3. Rut: Con fecha de generación o impresión no mayor a 180 días.
4. Certificado bancario: No superior a 30 días
5. En caso de tener personas dependientes anexar la Certificación por dependientes contratistas, enviar el Formato adjunto diligenciado y anexar los respect según le aplique.

Evidencia de convocatoria a reunión



Buscar en el correo

Activo

24 de 1.325

REUNIÓN COORDINACIÓN CONTRATISTAS - INICIO DE VIGENCIA Recibidos ×

John Jairo Castro Maldonado mié, 15 feb, 10:52 (hace 6 días)

para alberarango@misena.edu.co, tamayomleonardo@gmail.com, anacatano, afsanchez04, berzaba@misena.edu.co, capinerez@yahoo.es, cdgomez044@mis

Cordial saludo,

Compañeros

Primero que todo les doy una cordial bienvenida a este nuevo año de actividades formativas.

Asimismo, me permito convocarlos a una reunión el día de mañana 16 de febrero del año en curso a las 11:00 am para dar indicaciones al respecto.

https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3ameeting_MmQ2ZGY5NTYtODE2Ni00ZTc5LWFlODktYzAzMWMyNmEwMTc0%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%22cbc2c381-2f2e-4d93-91d1-506c9316ace7%22%2c%22Oid%22%3a%229422fad0-72f2-4c6c-8858-e6ee7ade5f4b%22%7d

Agradezco su puntual asistencia.

Quedo atento.

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Programacion de Software
- **Código del Programa de Formación:** 233104
  Nombre del Proyecto: 2013350 - Desarrollo de un software de acuerdo con la interpretación de los requerimientos aplicando las competencias del técnico en programación de software.
- **Fase del Proyecto:** Analisis
- **Actividad de Proyecto:** Desarrollar la solución de software.
- **Competencia:** Codificar la solución de software.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** Interpretar la información técnica de diseño para la codificación del software.
- Duración de la Guía: 36 horas

2. PRESENTACIÓN

Las estructuras algoritmicas es un proceso en donde se trabaja las variables para llegar hacer una accion en donde se crea un proceso desde un inicio hasta llegar a un final. Las estructuras algoritmicas son varias como ***secuenciales condicionales*** y ***ciclicas***.
Las estructuras secuenciales, es aquella en la que una acción (instrucción) sigue a otra en secuencia. Las tareas se suceden de tal modo que la salida de una es la entrada de la siguiente y así sucesivamente hasta el fin del proceso.

Las estructuras condicionales son las que determinan el flujo de ejecución de un programa. En Java se pueden tomar decisiones con la sentencia if , switch y el operador condicional ternario (exp1 ? exp2 : exp3)

Las estructuras condicionales compuestas presentan dos posibles caminos: un conjunto de acciones o secuencias a ejecutar, si el resultado de la condición es verdadera; u otro conjunto de acciones o secuencias a realizar, si el resultado de la condición es falsa. Existen también la posibilidad de realizar varias comparaciones en una misma condición, para esto se utilizan los operadores lógicos son “Y” y “O”.

La estructura condicional anidada, se presenta cuando en la opción verdadera de la condición, se pueden presentar más condiciones para ser evaluadas.

Se busca ir conociendo los rudimentos básicos de la programación en Java, presentando los conceptos con ejercicios resueltos e invitando a la resolución de otros problemas propuesto.

Con el desarrollo de la presente guía, el aprendiz podrá identificar las estructuras condicionales compuestas y las estructuras condicionales anidadas y tendrá la posibilidad de tener un mayor acercamiento con el lenguaje de programación java para la solución de los algoritmos

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial

Nombre de la actividad 1: pautas para desarrollar lógica de programación.

Técnica didáctica: observacion

Estrategia didáctica: socialización

- Realice observación del video que se encuentra en el siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=VWMmHRM2oP4 y responde las siguientes preguntas:

¿Cómo desarrollar la lógica de programacion?
¿Por qué a algunas personas le resulta mas difícil desarrollar lógica que a otros?
¿Cómo se hace un desarrollo de software?

- ***Materiales para esta actividad:*** Portátil, internet, pantalla para proyectar.

- ***Resultado esperado de esta actividad:***

1. Reflexiónar sobre la importancia de conocer las pautas para desarrollar lógica de programacion.
2. Socializar uno de las pautas para desarrollar lógica de programacion.

Tiempo sugerido para la actividad: 30 minutos

Nombre de la actividad 2: Identificar los pasos necesarios para resolver problemas que involucren instrucciones secuenciales

Técnica didáctica: socialización

Estrategia didáctica: Aprendizaje autónomo y aprendizaje colaborativo

- A continuación presentamos algunas expresiones aritmeticas que ponen a prueba el uso de los operadores aritmeticos y los principios lógicos de las reglas gerarquicas del que ha de resolverlos:

1. (2 * 3 – 2) ^ 2 – 4 * 8 / (2 ^ 3 / 4) = ?

2. 5 + ((8 - 2 - 4) / 2) ^ 5 - 12 = ?

3. $1 >= 5 \text{ or } 3 = 8 \text{ and } 6 < 9 \text{ or } 7 > 7 \quad = \quad ?$

- Si a = 10 b = 12 c = 20 d =10

4. $((a > b) \text{or} (a < c)) \text{ and } ((a = c) \text{ or } (a >= b))$

5. $((a >= b) \text{ or } (a < d)) \text{ and } ((a >= d) \text{ and } (c > d))$

6. $\text{Not } (a = c) \text{ and } (c > b) \text{ or } (a <> d)$

- **¿Cuál es el resultado de cada una de las anteriores expresiones?**
- ***Materiales para esta actividad:*** Portátil, internet, pantalla para proyectar.
- ***Resultado esperado de esta actividad:***

3. Reflexiónar sobre la importancia de conocer la prioridad de los operadores en la ejecución de las expresiones aritmeticas.
4. Respuesta a las expresiones aritméticas propuestas.

Tiempo sugerido para la actividad: 60 minutos

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

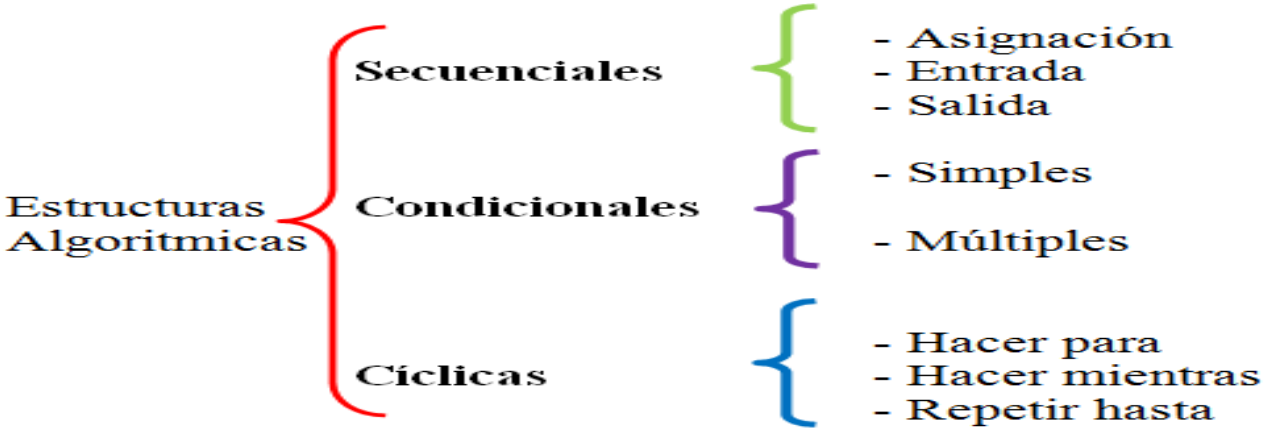
❖ ***3.2.1 Nombre de la actividad 1:*** Conceptualizar sobre estructuras algorítmicas

Técnica didáctica: socializacion

Estrategia didáctica: Aprendizaje colaborativo

Para entender más fácilmente la importancia y la necesidad de aplicar estructuras algoritmicas en la programación y en nuestra vida cotidiana, es necesario ver primeramente los conceptos y su definiciones, para lo cual debemos:

Consultar y responder en plenaria la definición, sintaxis y aplicación de las siguientes estructuras:

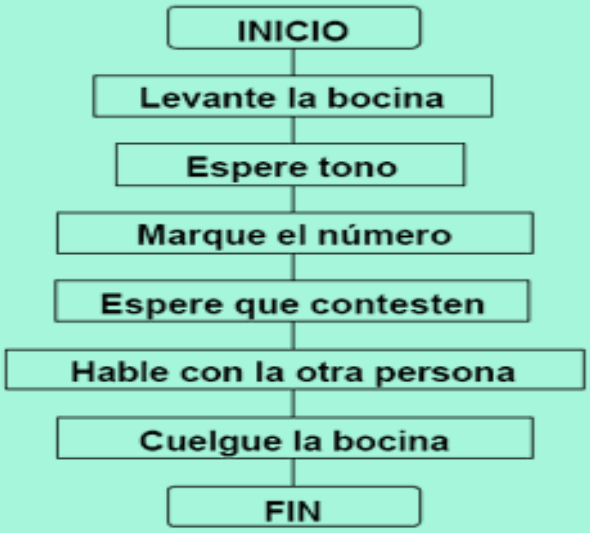


- Los algoritmos ejecutados por personas, nos ayudan a resolver problemas diarios y los hacemos casi sin darnos cuenta de que estamos siguiendo una metodología para resolverlos.
  A continuación se describe el conjunto de instrucciones o pasos que deben seguirse para realizar una llamada desde un teléfono fijo:

Pseudocódigo:

```
INICIO
   Levante la bocina
   Espere tono
   Marque el número
   Espere que contesten
   Hable con la otra persona
   Cuelgue la bocina
FIN
```

Diagrama de flujos:

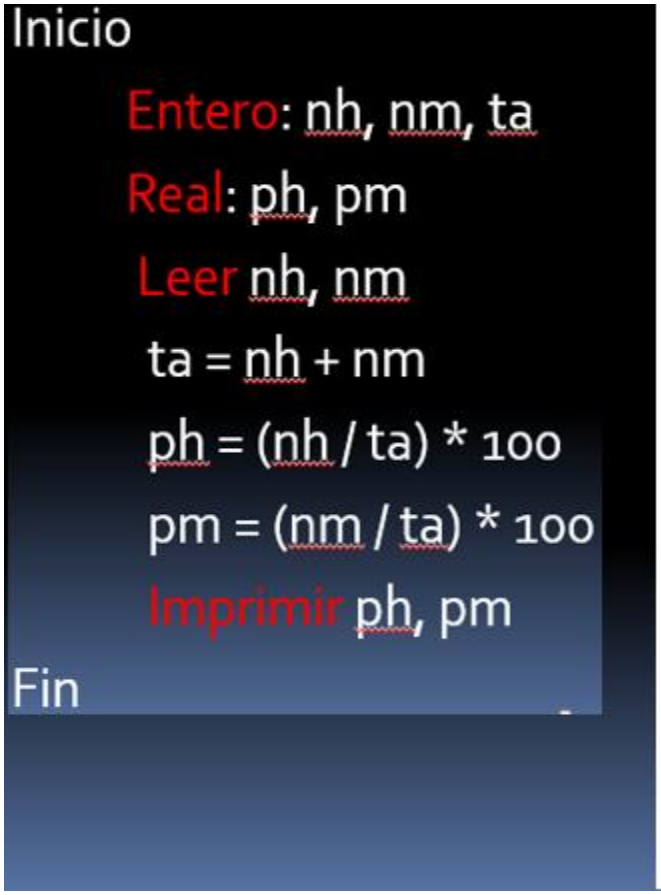


Según la imagen anterior ¿Qué pasos agregaría o quitaría usted en el algoritmo?
Según el algoritmo anterior ¿Cuántas intrucciones o acciones se muestran? Y ¿Cuál es su principal caracteristica?
Según la imagen anterior ¿Cuál sería el resultado si la llamada se realizara desde un celular?

- Andrés Felipe quiere elaborar un jugo de naranja en una licuadora.
  ¿Cuáles serian los pasos que deberia realizar Andrés Felipe, si contara con 4 naranja en su casa?

- Los algoritmos computacionales constan de cuatro instrucciones algorítmicas básicas: *declaración de variables, entrada de datos, proceso de cálculo y salida de resultados.*
  ¿En que consiste cada uno de los cuatro tipos de instrucciones algorítmicas básicas?

A continuación se describe el conjunto de instrucciones que podrian seguirse para calcular el porcentaje de hombres y el porcentaje de mujeres que hay en un grupo de estudiantes:





- De acuerdo a la imagen anterior responda lo siguiente:

1. ¿Qué tipo de estructura algorítmica se describe? explique
2. ¿Cuáles serian las instrucciones que representan cada uno de los 4 tipos de instrucciones algoritmicas?.
3. ¿Cuántas intrucciones o acciones se muestran?
4. ¿Cómo se podría disminuir el numero de instrucciones que hacen parte del proceso?
5. ¿Cuál seria el código necesario para representar este algoritmo en el lenguaje JAVA?

- La ***prueba de escritorio*** es la simulación del comportamiento de un algoritmo que permiten determinar la validez del mismo.



ENTRADA		PROCESO			SALIDA	
nh	nm	ta	ph	pm	ph	pm
16	4	20	80	20	80	20

- El cálculo del pago mensual de un empleado de una empresa se efectúa de la siguiente manera: el sueldo básico se calcula en base al número total de horas trabajadas basado en una tarifa horaria; al sueldo básico, se le aplica una bonificación del 20% obteniéndose el sueldo bruto; al sueldo bruto, se le aplica un descuento del 10% obteniéndose el sueldo neto.
  Escriba un programa utilizando la herramienta PSeInt ó el lenguaje Java; que calcule e imprima el sueldo básico, el sueldo bruto y el sueldo neto de un trabajador. Adicionalemente elabore la prueba de escritorio del algoritmo.

- El instructor abordara el documento **"Introduccion a los algoritmos.pdf",** la cual encuentran en el enlace ***(Proyecto / Faces del proyecto formativo / Fase 1 / Actividad de proyecto 2 / Competencia/ Resultado aprendizaje/Material de apoyo /*** **Introduccion a los algoritmos*)*** y a través de ejercicios, desarrollar el concepto de estructuras algorítmicas secuenciales en el lenguaje de programación Java
  Materiales para esta actividad: Portátil, internet, pantalla para proyectar, herramienta PSeInt, Java.

- ***Resultado esperado de esta actividad:***
  5. Respuesta a preguntas sobre estructuras algoritmicas secuenciales.
  6. Reflexión sobre los cuatro tipos de instrucciones algorítmicas básicas.
  7. Código necesario para resolver el algoritmo en el lenguaje JAVA
  8. Prueba de escritorio del algoritmo

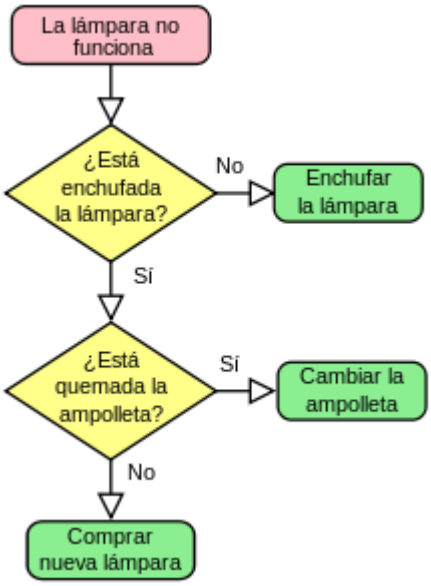
Tiempo sugerido para la actividad: 6 horas

❖ ***3.2.2 Nombre de la actividad 2:*** representar graficamente estructuras condicionales simples, compuestas y anidadas

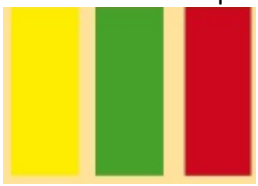
Técnica didáctica: Lectura dirigida y exposición

Estrategia didáctica: Aprendizaje colaborativo

- ¿Para qué nos sirven las estructuras condicionales en nuestra vida cotidiana?
- A continuación se describe gráficamente los pasos a seguir para realizar la reparación de una lámpara.



- Según la imagen anterior ¿Cuántos condiciones se ilustran?
- Según la imagen anterior ¿Cuántas actividades o acciones se muestran? Y ¿Cuántas se ejecutarían?
- Según la imagen anterior ¿Cuál sería el resultado si se tiene una lámpara enchufada que no funciona y no esta quemada?
- Andrés Felipe quiere elaborar una bandera con los colores que se muestran en la siguiente imagen



¿Cuántas banderas tricolores distintas podrá hacer Andrés Felipe? Y ¿Cuáles seria esas banderas?
¿Cuántas banderas distintas podrá hacer Andrés Felipe, si contara con 4 colores?

- ***Materiales para esta actividad:*** Portátil, internet, pantalla para proyectar.

- ***Resultado esperado de esta actividad:***

1. Reflexión sobre la importancia las estructuras condicional en la programación.
2. Respuesta a preguntas sobre estructuras condicionales.

Tiempo sugerido para la actividad: 3 horas

❖ ***3.2.3 Nombre de la actividad 3:*** Comprender las estructuras condicionales en la programación

Técnica didáctica: socialización

Estrategia didáctica: Aprendizaje autónomo y aprendizaje colaborativo

- Para entender más fácilmente la importancia y la necesidad de aplicar estructuras condicionales en la programación y en nuestra vida cotidiana, es necesario ver primeramente los conceptos y su definiciones, para lo cual debemos responder en plenaria las siguientes preguntas:

    - ¿Qué papel cumple las estructuras condicionales en la vida cotidiana y en la programación?
    - ¿Cómo se representa gráficamente las estructuras condicionales simples y compuestas?
    - ¿Cuántos bloques de instrucciones define una estructura condicional compuesta?
    - ¿Qué tipo de dato se evalúa finalmente, entre los paréntesis de una estructura condicional?
    - ¿Qué tipo de expresiones se pueden evaluar en las estructuras condicionales?
    - ¿Cuál es la forma de generalizar las estructuras condicionales anidadas?
    - ¿Qué es el operador condicional ternario?
    - ¿Es posible incluir un operador condicionar ternario dentro de otro?
    - ¿En qué caso se puede utilizar el operador condicional ternario?
    - ¿En qué caso se puede utilizar la estructura condicional de selección switch?
    - ¿Cuál es la diferencia entre sentencia if y switch?

- Dado tres números enteros en una determinada posición, como se indica en la siguiente imagen :

Posicion1	Posicion2	Posicion3

    - ¿Cuántas combinaciones distintas se pueden tener con los tres números? Y ¿Cuáles serias esas combinaciones? Completar la tabla.

    - ¿Cuántas estructuras condicionales se requieren para identificar de mayor a menor los tres número dados e indicar el orden (posición) en el cual fueron ingresado?

- Con su instructor(a) socialicen la respuestas desarrollada, con el fin de aclarar algunos conceptos.

- ***Materiales para esta actividad:*** Portátil, internet, pantalla para proyectar.

- ***Resultado esperado de esta actividad:***

3. Reflexión sobre la importancia las estructuras condicional en la programación.

4. Respuesta a preguntas sobre estructuras condicionales.

Tiempo sugerido para la actividad: 2 horas

❖ ***3.2.3 Nombre de la actividad 4:*** Comprender las estructuras condicionales simples, compuestas y anidadas

Técnica didáctica: Lectura dirigida y exposición

Estrategia didáctica: Aprendizaje colaborativo

- El instructor abordara el documento **"Introduccion a los algoritmos.pdf",** la cual encuentran en el enlace ***(Proyecto / Faces del proyecto formativo / Fase 1 / Actividad de proyecto 2 / Competencia/ Resultado aprendizaje/Material de apoyo /*** **Introduccion a los algoritmos*)*** y a través de ejercicios, desarrollar el concepto de condicionales simples, compuestas, anidadas switch y operador ternario, ilustrando su codificación en el lenguaje de programación Java

- Conforme equipo con dos aprendices y el instructor indicara los ejercicios propuestos en el documento **"Introduccion a los algoritmos.pdf"** para resolver en clase.

- El instructor indicara el aprendiz que sale al tablero a socializar la solución de los ejercicios

- ***Materiales para esta actividad:*** Portátil, internet, pantalla para proyectar y presentación en PowerPoint.

- ***Resultado esperado de esta actividad:***
  1. Apropiación de conocimiento en la resolución algoritmos condicionales.
  2. Respuesta a preguntas realizadas por el instructor.

Tiempo sugerido para la actividad: 6 horas

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización)

3.3.1 Nombre de la actividad 1: Aplicar estructuras algorítmicas secuenciales

Técnica didáctica: ilustración magistral, taller

Estrategia didáctica: Trabajo colaborativo

Su instructor(a) ilustrara magistralmente la solución de problemas con estructuras condicionales simples, compuestas y anidadas utilizando el lenguaje Java

Su instructor(a) socializará una serie de ejercicios resueltos, donde encontrará una serie de errores sintácticos. Ustedes en parejas, deberán identificar y corregir dichos errores.

Conforme equipo de dos aprendices y resuelva los ejercicios algorítmicos que se encuentran en la plataforma Territorium en enlace (***Proyecto / Faces del proyecto/Fase II Desarrollo /Actividad de proyecto/ Guía aprendizaje / Evidencia de aprendizaje / Actividad # 1 Java: Aplicar estructuras algorítmicas secuenciales).*** Los ejercicios deben ser resueltos utilizando IDE Netbeans o eclipse y el lenguaje de programación Java.

Cada integrante del equipo, deberán subir a la plataforma Territorium la solución del taller, por medio del enlace utilizado para su descarga.

Materiales para esta actividad: Portátil, Programa Netbeans o eclipse y Java, conectividad y acceso a plataforma

Resultado esperado de esta actividad:

1. Solución al Taller sobre manejo de estructuras secuenciales
2. Sustentación o socialización del taller.

Tiempo sugerido para la actividad: 6 horas

3.3.2 Nombre de la actividad 2: Aplicar estructuras condicionales simples y compuestas

Técnica didáctica: ilustración magistral, taller

Estrategia didáctica: Trabajo colaborativo

Su instructor(a) ilustrara magistralmente la solución de problemas con estructuras condicionales simples, compuestas y anidadas utilizando el lenguaje Java

Su instructor(a) socializará una serie de ejercicios resueltos, donde encontrará una serie de errores sintácticos. Ustedes en parejas, deberán identificar y corregir dichos errores.

Conforme equipo de dos aprendices y resuelva los ejercicios algorítmicos que se encuentran en la plataforma Territorium en enlace (***Proyecto / Faces del proyecto/Fase II Desarrollo /Actividad de proyecto/ Guía aprendizaje / Evidencia de aprendizaje / Actividad #2 Java: Aplicar estructuras condicionales simples y compuestas).*** Los ejercicios deben ser resueltos utilizando IDE Netbeans o eclipse y el lenguaje de programación Java.

Cada integrante del equipo, deberán subir a la plataforma Territorium la solución del taller, por medio del enlace utilizado para su descarga.

Materiales para esta actividad: Portátil, Programa Netbeans o eclipse y Java, conectividad y acceso a plataforma

Resultado esperado de esta actividad:

1. Solución al Taller sobre manejo de estructuras condicionales
2. Sustentación o socialización del taller.

Tiempo sugerido para la actividad: 6 horas

3.3.3 Nombre de la actividad 3: Aplicar estructuras condicionales anidadas

Técnica didáctica: ilustración magistral, taller

Estrategia didáctica: Trabajo colaborativo

Su instructor(a) ilustrara magistralmente la solución de problemas con estructuras condicionales simples, compuestas y anidadas utilizando el lenguaje Java

Su instructor(a) socializará una serie de ejercicios resueltos, donde encontrará una serie de errores sintácticos. Ustedes en parejas, deberán identificar y corregir dichos errores.

Conforme equipo de dos aprendices y resuelva los ejercicios algorítmicos que se encuentran en la plataforma Territorium en enlace (***Proyecto / Faces del proyecto/Fase II Desarrollo /Actividad de proyecto/ Guía aprendizaje / Evidencia de aprendizaje / Actividad #3 Java: Aplicar estructuras condicionales anidadas).*** Los ejercicios deben ser resueltos utilizando IDE Netbeans o eclipse y el lenguaje de programación Java.

Cada integrante del equipo, deberán subir a la plataforma Territorium la solución del taller, por medio del enlace utilizado para su descarga.

Materiales para esta actividad: Portátil, Programa Netbeans o eclipse y Java, conectividad y acceso a plataforma

Resultado esperado de esta actividad:

1. Solución al Taller sobre manejo de estructuras condicionales
2. Sustentación o socialización del taller.

Tiempo sugerido para la actividad: 6 horas

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

El instructor indicara el aprendiz que Deberán socializar la solución de uno de los problemas planteados.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : Preguntas sobre la implementación de las diferentes formas de implementar las estructuras condicionales en Java **Evidencias de Desempeño:** De forma individual, deberá solucionar una evaluación de desempeño que el instructor	Respuesta a preguntas sobre anidamiento de estructuras de control y las diferentes formas de implementar condicionales en java Desarrollo de talleres teóricos - aplicativos de Java	Solución a cuestionario

asignará, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos con los ejercicios planteados en el ítems 3.3.1, 3.3.2 y 3.3.3 **Evidencias de Producto:** Aplicativo completo con los ejercicios planteados	Aplicativo (programa) funcional	Lista de chequeo donde se evidencia que los lineamientos indicados en cada ejercicio Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Expresion aritmética: Es una combinación de variables, literales y operadores aritméticos
Algoritmo: es un método de solución de un problema expresado a través de un conjunto de pasos, procedimientos o acciones.

Estructuras secuenciales: Es aquella en la que una **acción** (**instrucción**) sigue a otra en secuencia. Las tareas se suceden de tal modo que la salida de una es la entrada de la siguiente y así sucesivamente hasta el fin del proceso.

Condicional anidado: Decimos que una estructura condicional es anidada cuando por la rama del verdadero o el falso de una estructura condicional hay otra estructura condicional.

Estructuras algorítmicas: Son un grupo de formas de trabajo, que permiten, mediante la manipulación de variables, realizar ciertos procesos específicos que nos lleven a la solución de problemas.

Tipo de dato: Determina la naturaleza del conjunto de valores que puede tomar una variable.

Decisión: Es una estructura que nos permite escoger uno de dos caminos lógicos dependiendo de la evolución que arroje una evaluación determinada cuyo resultado puede ser VERDADERO o FALSO

Prueba de escritorio: Es la simulación del comportamiento de un **algoritmo** que permiten determinar la validez del mismo. Consisten en generar una tabla con tantas columnas como variables tenga el **algoritmo** y seguir las instrucciones poniendo los valores correspondientes.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

http://www.ciberaula.com/articulo/introduccion_java

http://www.mundojava.net/instrucciones-condicionales.html?Pg=java_inicial_4_4_8_2.html

https://programandoointentandolo.com/2017/07/estructuras-condicionales-java.html

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Edinson Martinez Mora**	**Instructor**	**Teleinformatica**	**3/05/2022**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

Instructor Titular: Edinson Martínez		
Ambiente	**Horario**	**Lunes**
502	**06:00 a 08:00**	**Algoritmos con Python + Bd conceptos, Mysql y Sqlserver + Interpretar análisis (HU, Casos de Uso y Clases)** Edinson Martínez
	08:00 a 10:00	
	10:00 a 12:00	

NORMA SECTORIAL DE COMPETENCIA	COMPE
Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo.	Codificar la soluc
Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo.	Codificar la soluc
Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.	Ética para la construcció

Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información.	TI
Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social.	Aplicación de conocimientos de las ciencia contexto prod
Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el marco común europeo de referencia para las lenguas.	Ing

SENA REGIONAL ANTIOQUIA - CENTRO DE SERVICIOS Y GES

TECNICO EN PROGRAMACION DE SOFTW

Correo Electrónico: edinmartim@misena.edu.co

Martes	Miercoles
Cultura de Paz Juan Mauricio Carmona	**Algoritmos con Python + Bd conceptos, Mysql y Sqlserver + Interpretar análisis (HU, Casos de Uso y Clases)** Edinson Martínez
Matemáticas Isabel Andrade	
Inglés Karen Hernández	**TIC's** Edinson Martínez

TENCIA	FRASE O PALABRA CLAVE
ion de software.	**Bd conceptos, Mysql y Sqlserver**
ion de software.	**Algoritmos con Python + Interpretar análisis (HU, Casos de Uso y Clases)**
n de una cultura de Paz.	**Cultura de Paz**

IC	**TICS**
s naturales de acuerdo con situaciones del uctivo y social.	**Matemáticas**
glés	**Inglés**

STIÓN EMPRESARIAL

ARE

Ficha: 2670746 - Ofe

Jueves	Viernes
Algoritmos con Python + Bd conceptos, Mysql y Sqlserver + Interpretar análisis (HU, Casos de Uso y Clases) Edinson Martínez	**Algoritmos con Python + Bd conceptos, Mysql y Sqlserver + Interpretar análisis (HU, Casos de Uso y Clases)** Edinson Martínez

N° RAP	RESULTADOS DE A
RA2	Crear las tablas y objetos de la base de dat de datos
RA1	Interpretar la información técnica d
RAP 1	Promover mi dignidad y la del otro a partir la instauración
RAP 2	Establecer relaciones de crecimiento pers aporte para
RAP 3	Promover el uso racional de los recursos r sustentabilidad ét
RAP 4	Contribuir con el fortalecimiento de la cul estrategias para la tr
RAP 1	Seleccionar herramientas de tecnología acuerdo con las ne

RAP 2	Usar herramientas tic, de acuerdo con los procedimier
RAP 3	Implementar buenas prácticas de us
RAP 4	Verificar los resultados obtenidc
RAP 1	Identificar situaciones problemáticas asoc procedimier
RAP 2	Plantear problemas aritméticos, geomét produc
RAP 3	Solucionar problemas del entorno produc
RAP 4	Verificar los resultados de los proce requerimientos de

rta Abierta - Primer Trimestre

Fecha Inicio	Fecha Terminacion
23 de Enero 2023	5 de Abril 2023

PRENDIZAJE A EVALUAR
cos de acuerdo con el diseño y el motor de bases s seleccionado.
e diseño para la codificación del software.
de los principios y valores éticos como aporte en de una cultura de paz.
onal y comunitario a partir del bien común como el desarrollo social.
naturales a partir de criterios de sostenibilidad y ica y normativa vigente.
tura de paz a partir de la dignidad humana y las ansformación de conflictos.
s de la información y la comunicación (tic), de ecesidades identificadas.

s requerimientos, manuales de funcionamiento, ntos y estándares.
o, de acuerdo con la tecnología empleada.
os, de acuerdo con los requerimientos.
ciadas a sus necesidades de contexto aplicando ntos matemáticos.
tricos y métricos de acuerdo con los contextos ctivo y social.
ctivo y social aplicando principios matemáticos.
dimientos matemáticos conforme con los los diferentes contextos.

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ

Fecha: 17/02/2023

Programa de Formación: Programación de Software

Instructor: Edinson Martinez Mora

Número de Ficha: 2670746

Proyecto: Desarrollo de un software de acuerdo con la interpretación de los requerimientos aplicando las competencias del técnico en programación de software

Fase: FASE I

PLAN DE TRABAJO

N°	Cédula	Nombre del Aprendiz	Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad	
						Día	Mes	Año	SI	NO			
				Físico	Digital							Físico	Digital
1	1001235996	Alejandro Peña Restrepo	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
2	1045606021	Andrés Felipe Muñoz Velasquez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
3	1035971909	Camila Aristizábal Escobar	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
4	1011393422	Emanuel Barrera Echavarria	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
5	1003307593	Esteban Andres Causil Sanchez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
6	98712360	Gustavo Carvajal	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
7	1003294113	Isabela Malagón Arcos	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
8	1034918299	Jazmin Lopez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
9	1023622195	Jhon Alexander Cantillo Betancur	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
10	1010034776	Jhon Jairo Tabares Rivera	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
11	1023627594	Juan David Ruiz Giraldo	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
12	1216727390	Juan David Torres Hoyos	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
13	1040754909	Juan David Lopez Marin	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
14	1023629159	Juan Estiven Mosquera Peláez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
15	1017234157	Juan Pablo Blandón	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
16	1087992988	Julian Andres Flores garzon	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
17	1003123931	Keannu Ivorys Devia Bohorquez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
18	79680583	Luis Fernando Echeverri Gomez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
19	1103498478	Luis Gabriel Aponte Perez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
20	1046456062	Luis Mateo Mesa Calle	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
21	3507417	Manuel Fernando Chacon	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
22	3507417	Hernandez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
23	1065650024	Marco Ezequiel Garrido Suarez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
24	1035972551	Paniagua	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
25	1020223443	Miguel Ángel Correa Corrales	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
26	1017279059	Mileydy Yerimar Moreno Cabarico	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
27	1152460535	Samuel Esteban Echeverri Moreno	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
28	1036668711	Sebastian Ortiz Castro	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
29	1000661089	Sebastian Garces Cuadros	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
30	1017198174	Sergio Andrés Moreno Zapata	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
31	1001545381	Simon Alvarez Calle	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
32	1000569458	Wilmer Esneyder Bedoya	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x

Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de er activ
Día	Mes	Año	SI	NO		Físico	Digital	Día	Mes	Año	SI	NO		Físico
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	

ntrega de la idad	Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar
Digital	Día	Mes	Año	SI	NO		Físico	Digital	Día	Mes	Año	SI	NO	
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen

Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó	
Físico	Digital	Día	Mes	Año	SI	NO		Físico	Digital	Día	Mes	Año	SI	NO
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ

Fecha: 17/02/2023

Programa de Formación: Programación de Software

Instructor: Edinson Martinez Mora

Número de Ficha: 2670746

Proyecto: Desarrollo de un software de acuerdo con la interpretación de los requerimientos aplicando las competencias del técnico en programación de software

Fase: FASE I

PLAN DE TRABAJO

N°	Cédula	Nombre del Aprendiz	Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad	
						Día	Mes	Año	SI	NO			
				Físico	Digital							Físico	Digital
1	1001235996	Alejandro Peña Restrepo	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
2	1045606021	Andrés Felipe Muñoz Velasquez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
3	1035971909	Camila Aristizábal Escobar	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
4	1011393422	Emanuel Barrera Echavarria	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
5	1003307593	Esteban Andres Causil Sanchez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
6	98712360	Gustavo Carvajal	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
7	1003294113	Isabela Malagón Arcos	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
8	1034918299	Jazmin Lopez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
9	1023622195	Jhon Alexander Cantillo Betancur	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
10	1010034776	Jhon Jairo Tabares Rivera	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
11	1023627594	Juan David Ruiz Giraldo	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
12	1216727390	Juan David Torres Hoyos	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
13	1040754909	Juan David Lopez Marin	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
14	1023629159	Juan Estiven Mosquera Peláez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
15	1017234157	Juan Pablo Blandón	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
16	1087992988	Julian Andres Flores garzon	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
17	1003123931	Keannu Ivorys Devia Bohorquez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
18	79680583	Luis Fernando Echeverri Gomez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
19	1103498478	Luis Gabriel Aponte Perez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
20	1046456062	Luis Mateo Mesa Calle	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
21	3507417	Manuel Fernando Chacon	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
22	3507417	Hernandez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
23	1065650024	Marco Ezequiel Garrido Suarez	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
24	1035972551	Paniagua	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
25	1020223443	Miguel Ángel Correa Corrales	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
26	1017279059	Mileydy Yerimar Moreno Cabarico	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
27	1152460535	Samuel Esteban Echeverri Moreno	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
28	1036668711	Sebastian Ortiz Castro	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
29	1000661089	Sebastian Garces Cuadros	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
30	1017198174	Sergio Andrés Moreno Zapata	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
31	1001545381	Simon Alvarez Calle	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x
32	1000569458	Wilmer Esneyder Bedoya	Aplicar estructuras algorítmicas secuenciale		x	27	2	2023			Aplicar estructuras condicionales simples		x

Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de er activ
Día	Mes	Año	SI	NO		Físico	Digital	Día	Mes	Año	SI	NO		Físico
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	
6	3	2023			Aplicar estructuras condicionales anidada		x	13	3	2023			Prueba 1: Aplicar estructuras condicionale	

ntrega de la idad	Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar
Digital	Día	Mes	Año	SI	NO		Físico	Digital	Día	Mes	Año	SI	NO	
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen
x	15	3	2023			Aplicar estructuras repetitivas		x	20	3	2023			Utilizar vectores y matricies para almacen

Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó		Actividades de aprendizaje a desarrollar	Forma de entrega de la actividad		Fecha de entrega			Entregó	
Físico	Digital	Día	Mes	Año	SI	NO		Físico	Digital	Día	Mes	Año	SI	NO
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		
	x	27	3	2023			Prueba 2: Aplicar arreglos unidimensional		x	31	3	2023		

PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

Código Proyecto SOFIA:	**2013350**	**Código del Programa SOFIA:**	**233104**	**Versión del Programa:**	**1**	**Fichas asociadas:**	**176**

1.1 Centro de Formación:	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL	**1.2 Regional:**	REGIONAL ANTIOQUIA
1.3 Nombre del proyecto:	DESARROLLO DE UN SOFTWARE DE ACUERDO CON LA INTERPRETACIÓN DE LOS REQUERIMIENTOS APLICANDO LAS COMPETENCIAS DEL TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE		
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	PROGRAMACION DE SOFTWARE .		
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	15		
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	Sena Regional Antioquia		
1.7 Palabras claves de búsqueda:	Software, Sistema, Desarrollo, Pruebas, Empresa, Sector Productivo, Sector Económico, TIC.		

1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	52	**1.9 Número de resultados de aprendizaje por tipo de competencia**	**1.9.1 Número de resultados de aprendizaje específicos que se alcanzan con el proyecto:**	51
			1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto:	0
			1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto:	1

2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

En una era marcada por la cuarta revolución industrial, la presencia de sistemas de información al interior de las organizaciones es cada vez mayor por el alto flujo de información, que constituye un valor significativo en la toma de decisiones, los altos volúmenes de datos, la necesidad de hacer trazabilidad de los procesos, entre otros factores, conlleva a las organizaciones a implementar soluciones para dar atención a esta condición, sin embargo, como todo producto, este tiende a la obsolescencia porque no responde a las necesidades actuales del cliente, por cambios en los procesos al interior de la organización, por variaciones en los datos de entrada y salida de información, por renovación en la infraestructura tecnológica, entre otros.
Lo anterior genera baja respuesta del software a las necesidades cambiantes, sobrecostos, salida de información poco confiable, reprocesos, baja oportunidad en la respuesta, etc., situación problemática de los departamentos de sistemas de las organizaciones que tienen el reto de responder de manera efectiva y eficaz a esta situación. ¿Cómo contribuir con los

departamentos de sistemas de las organizaciones en la construcción de respuestas a los retos de oportunidad en la prestación del servicio de desarrollo de software en los niveles de operatividad?

2.2 Justificación del proyecto

"La programación de software en nuevos sistemas informáticos debe estar en capacidad de asumir los retos que exigen los diferentes sectores productivos y sociales, condición que exige respuesta de los departamentos de sistemas de las organizaciones y los convierten en responsables de la oportunidad en el flujo de información y la comunicación. Constituyéndose agentes claves y significativos en la economía interna y externa de los países; de esta manera la construcción y materialización de la respuesta de los departamentos de sistemas depende en gran medida de las competencias del personal que realiza el desarrollo de los aplicativos y soluciones informáticas ágiles, así como de la distribución, priorización y la gestión oportuna de las adecuaciones de los sistemas al interior de los equipos de trabajo de desarrollo.
En una nueva era donde la economía naranja se convierte en una herramienta de desarrollo cultural, social y económico; las organizaciones y grupos internacionales suman esfuerzos al estudio interno de los equipos de desarrollo de las empresas, en pro de definir mejores prácticas y respuestas oportunas innovadoras en las adecuaciones de los sistemas a las necesidades cambiantes de las organizaciones y su sostenimiento en el tiempo. De allí surge la implementación de metodologías ágiles, en puntos internos de la organización del equipo de desarrolladores, formando un equipo multidisciplinario, que necesita conocimiento pleno de los sistemas de la organización en diferentes niveles y funciones, así como del alcance de los mismos dentro de la gestión.
En síntesis, los departamentos de sistemas requieren, además de ingenieros que se encargan de la concepción estratégica, de profesionales de nivel intermedio que faciliten la ejecución y contribuyan al diseño y desarrollo de soluciones, sin embargo, la base operacional que se encarga de la interpretación y materialización de los diseños está en los Técnicos en Programación de Software; por lo cual, justifica poner atención en el desarrollo del perfil de estos trabajadores que constituyen la base para la construcción de soluciones, además del fomento de la empleabilidad y el fortalecimiento de los departamentos de sistemas de las organizaciones para responder a los retos del mercado actual."

2.3 Objetivo general

Desarrollar un software a partir de la interpretación de diagramas, modelo relacional y los requerimientos del profesional de sistemas líder para la gestión de información de las organizaciones.

2.4 Objetivos específicos

1 Interpretar la estructura y comportamiento UML de la solución integral del sistema.
2 Construir el sistema de información basado en el diseño y cumplimiento de los requerimientos funcionales y de calidad establecidos.
3 Participar en la implantación del sistema de información de acuerdo con los protocolos, normas y documentación establecida.

2.5 Alcance	
2.5.1 Beneficiarios del proyecto	Empresas del sector productivo.
2.5.2 Impacto	
Social:	Incremento de la empleabilidad, creatividad y competitividad, así como el emprendimiento de profesionales integrales formados para atender y crear soluciones a las necesidades sociales.
Económico:	Los desarrollos ágiles generan soluciones oportunas que representan disminución de gastos en las organizaciones, una economía transformada en valor desde la innovación tecnológica de soluciones de sistemas de información que gestionan las actividades económicas con eficiencia y atiende las necesidades de crecimiento de las organizaciones. Posicionar las empresas del sector en el mercado global productivo como uno de los países líderes en innovación tecnológica del software a la medida y uso de las TICS.
Ambiental:	"Ambiental: Los sistemas informáticos minimizan el consumo de papel y tintas y esto tiene su efecto en el cuidado del planeta y contribuye con los programas ambientales de las organizaciones."

Tecnológico:	Desarrollo y mantenimiento de soluciones y aplicaciones de sistemas de información integrales con las mejores prácticas del mercado y la mayor valoración de la industria en desarrollo de software a la medida para el sector productivo. Mejoramiento de los procesos y procedimientos para la administración de los servicios y productos de las empresas bajo sistemas de información.

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución

"Riesgo: la consecución de los recursos mínimos necesarios para el desarrollo del proyecto formativo / Solución: aseguramiento de la disponibilidad de materiales y recursos previos a la iniciación del desarrollo del proyecto.
Riesgo: deserción de los aprendices por situaciones económicas y de seguridad / Solución: implementación de medidas preventivas por parte de las instancias involucradas en el proceso."

2.5.4. Productos o resultados del proyecto

1. Codificación de las clases en lenguaje establecido
2. Construcción del sistema de información de acuerdo con el plan de trabajo trazado por el ingeniero líder.
3. Software implantado Documentación de pruebas.

2.6 Innovación/Gestión Tecnológica	
El proyecto resuelve una necesidad del sector productivo?	SI
El proyecto mejora el proceso/producto/servicio existente?	SI
El proyecto involucra el uso de nuevas técnicas y tecnologías de proceso?	SI
Los productos finales son susceptibles a protección industrial y/o derechos de autor?	NO
Los productos obtenidos en el proyecto pueden ser posicionados en el mercado?	SI
2.7 Valoración Productiva	
Con el desarrollo del proyecto se puede satisfacer la necesidad de un cliente potencial?	SI
Viabilidad de proyecto para plan de negocio?	SI

3. Planeación del proyecto

3.1. Fases del Proyecto	3.2. Actividades del Proyecto	3.3. Resultados de Aprendizaje Específicos, Transversales y Básicos (a partir del programa de formación)	3.4. Competencia Asociada
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y	584098 - IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE	240201530 - Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

	INFORMÁTICAS	ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.	
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584156 - IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584157 - USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584158 - SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584159 - VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584179 - APLICAR FUNDAMENTOS DE LA FÍSICA EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO PRODUCTIVO.	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584220 - ORGANIZAR PROCESO PRODUCTIVO DE FORMA ORDENADA Y SISTEMÁTICA SEGÚN LOS CAMBIOS FÍSICOS QUE OCURREN EN EL CONTEXTO.	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584221 - PROPONER ACCIONES DE MEJORA EN SU CONTEXTO DE ACUERDO CON PRINCIPIOS FÍSICOS.	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584222 - INTERPRETAR LOS CAMBIOS QUE SE PRESENTAN EN LOS CUERPOS SEGÚN LOS PRINCIPIOS Y LEYES FÍSICAS.	220201501 - APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584261 - SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584262 - IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584263 - PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
FASE I - CONOCIMIENTOS BÁSICOS	IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	584264 - VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
FASE II - INTERPRETACIÓN	INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLES	584144 - INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE.	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
FASE II - INTERPRETACIÓN	INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLES	584168 - INTERPRETAR LOS PROBLEMAS AMBIENTALES Y DE SST TENIENDO EN CUENTA LOS PLANES Y PROGRAMAS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN Y EL ENTORNO SOCIAL.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
FASE II - INTERPRETACIÓN	INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLES	584169 - REPORTAR LAS CONDICIONES Y ACTOS QUE AFECTEN LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y LA SST, DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS ESTABLECIDOS EN EL CONTEXTO ORGANIZACIONAL Y SOCIAL.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
FASE II - INTERPRETACIÓN	INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLES	584170 - VERIFICAR LAS CONDICIONES AMBIENTALES Y DE SST ACORDE CON LOS LINEAMIENTOS ESTABLECIDOS PARA EL ÁREA DE DESEMPEÑO LABORAL.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
FASE II - INTERPRETACIÓN	INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLES	584171 - EFECTUAR LAS ACCIONES PARA LA PREVENCIÓN Y CONTROL DE LA PROBLEMÁTICA AMBIENTAL Y DE SST, TENIENDO EN CUENTA LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
FASE II - INTERPRETACIÓN	INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLES	584189 - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS ACERCA DE SÍ MISMO, DE LAS PERSONAS Y DE SU CONTEXTO INMEDIATO EN REALIDADES PRESENTES E HISTORIAS DE VIDA.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS

FASE II - INTERPRETACIÓN	INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLES	584190 - DESCRIBIR A NIVEL BÁSICO, DE FORMA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS PERSONAS, SITUACIONES Y LUGARES DE ACUERDO CON SUS COSTUMBRES Y EXPERIENCIAS DE VIDA.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
FASE II - INTERPRETACIÓN	INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLES	584223 - INTERPRETAR EL SENTIDO DE LA COMUNICACIÓN COMO MEDIO DE EXPRESIÓN SOCIAL, CULTURAL, LABORAL Y ARTÍSTICA.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
FASE II - INTERPRETACIÓN	INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLES	584224 - APLICAR ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
FASE II - INTERPRETACIÓN	INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLES	584225 - DECODIFICAR MENSAJES COMUNICATIVOS EN SITUACIONES DE LA VIDA SOCIAL Y LABORAL, TENIENDO EN CUENTA EL CONTEXTO DE LA COMUNICACIÓN.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
FASE II - INTERPRETACIÓN	INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLES	584226 - VALIDAR LA IMPORTANCIA DE LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584099 - CONTRIBUIR CON EL FORTALECIMIENTO DE LA CULTURA DE PAZ A PARTIR DE LA DIGNIDAD HUMANA Y LAS ESTRATEGIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE CONFLICTOS	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584180 - ESTABLECER RELACIONES DE CRECIMIENTO PERSONAL Y COMUNITARIO A PARTIR DEL BIEN COMÚN COMO APORTE PARA EL DESARROLLO SOCIAL.	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584181 - PROMOVER MI DIGNIDAD Y LA DEL OTRO A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS COMO APORTE EN LA INSTAURACIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584182 - PROMOVER EL USO RACIONAL DE LOS RECURSOS NATURALES A PARTIR DE CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD Y SUSTENTABILIDAD ÉTICA Y NORMATIVA VIGENTE	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584191 - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLÉS EN FORMA ORAL Y ESCRITA CON UN VISITANTE O COLEGA EN UN CONTEXTO LABORAL COTIDIANO.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584192 - PONER EN PRÁCTICA VOCABULARIO BÁSICO Y EXPRESIONES COMUNES DE SU ÁREA OCUPACIONAL EN CONTEXTOS ESPECÍFICOS DE SU TRABAJO POR MEDIO DEL USO DE FRASES SENCILLAS EN FORMA ORAL Y ESCRITA.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584198 - IMPLEMENTAR UN PLAN DE ERGONOMÍA Y PAUSAS ACTIVAS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LA FUNCIÓN PRODUCTIVA.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584199 - PRACTICAR HÁBITOS SALUDABLES MEDIANTE LA APLICACIÓN DE FUNDAMENTOS DE NUTRICIÓN E HIGIENE.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584200 - DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN EL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584201 - EJECUTAR ACTIVIDADES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO ORIENTADAS HACIA EL MEJORAMIENTO DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584210 - CREAR LAS TABLAS Y OBJETOS DE LA BASE DE DATOS DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASES DE DATOS SELECCIONADO.	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA	584211 - CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA.	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

	EN INGLES.		
FASE III - PROGRAMACIÓN	DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLES.	584212 - VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE APLICANDO PRUEBAS UNITARIAS.	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584187 - PARTICIPAR EN INTERCAMBIOS CONVERSACIONALES BÁSICOS EN FORMA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS EN DIFERENTES SITUACIONES SOCIALES TANTO EN LA COTIDIANIDAD COMO EN EXPERIENCIAS	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584188 - LLEVAR A CABO ACCIONES DE MEJORA RELACIONADAS CON EL INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLÉS, SOBRE SÍ MISMO, OTRAS PERSONAS, SU CONTEXTO INMEDIATO ASÍ COMO DE EXPERIENCIAS PASADAS.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584213 - 04- Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584214 - 01- Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584215 - 03- Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584216 - 02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR	584227 - DESPLEGAR EL SOFTWARE CONSTRUIDO DE ACUERDO CON LA	220501097 - Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y

	BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA EMPRENDEDORA	TECNOLÓGICA.	modelos de referencia
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584228 - VERIFICAR LA IMPLANTACIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON CONDICIONES ESTABLECIDAS.	220501097 - Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584229 - ELABORAR EL MANUAL DE USUARIO, SEGÚN NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.	220501097 - Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584230 - PLANEAR LAS ACTIVIDADES DE IMPLANTACIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON PLATAFORMA TECNOLÓGICA.	220501097 - Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584273 - VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201529 - Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584274 - ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO.	240201529 - Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA	584275 - INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.	240201529 - Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
FASE IV - INTERVENCIÓN EN IMPLANTACIÓN	IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO -	584276 - CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201529 - Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

	CULTURA EMPRENDEDORA		
FASE V - ETAPA PRACTICA	APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	583594 - 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	999999999 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

3.5 Organización del proyecto			
3.5.1 No. Instructores requeridos	8	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	25

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido
Ambientes presenciales de formación, ambientes virtuales de aprendizaje y ambientes empresariales para desarrollo del proyecto formativo

3.7. Recursos estimados

Actividades del proyecto	Duración (Meses)	Equipos / Herramientas				Talento Humano (Instructores)				Materiales de formación consumibles			
		Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total	Especialidad	Cant.	V. Unit.	V. Total	Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6	PANTALLA (TELEVISOR)	1	€ 38.866	€ 38.866								
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6	COMPUTADOR BÁSICO (PORTATIL O ESCRITORIO)	25	€ 43.673	€ 1.091.825								
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6	GRAPADORA	8	€ 376	€ 3.008								
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6	TABLERO	1	€ 17.919	€ 17.919								
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6	MULTITOMAS	4	€ 1.076	€ 4.304								
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6	SACA GANCHOS	8	€ 202	€ 1.616								
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6									CARTULINA	200	€ 500	€ 100.000

APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6									TINTA PARA MARCADORES	8	€ 3.000	€ 24.000
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6									MARCADORES BORRABLES	12	€ 2.000	€ 24.000
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6									GUÍAS DE TRABAJO	25	€ 200	€ 5.000
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6									PAPEL BOND 75 GRS CARTA x 500H	1	€ 9.631	€ 9.631
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6									BORRADOR	4	€ 2.000	€ 8.000
APLICAR COMPETENCIAS DEL PROGRAMA	6					Instructor / Ingeniero de Sistemas / Visitas Etapa Practica	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3	PANTALLA (TELEVISOR)	1	€ 38.866	€ 38.866								
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3	COMPUTADOR BÁSICO (PORTATIL O ESCRITORIO)	25	€ 43.673	€ 1.091.825								
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3	MULTITOMAS	4	€ 1.076	€ 4.304								
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3	SACA GANCHOS	8	€ 202	€ 1.616								
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3	TABLERO	1	€ 17.919	€ 17.919								
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE	3	GRAPADORA	8	€ 376	€ 3.008								

SENCILLA EN INGLES.													
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3									CARTULINA	200	€ 500	€ 100.000
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3									BORRADOR	4	€ 2.000	€ 8.000
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3									TINTA PARA MARCADORES	8	€ 3.000	€ 24.000
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3									PAPEL BOND 75 GRS CARTA x 500H	1	€ 9.631	€ 9.631
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3									MARCADORES BORRABLES	12	€ 2.000	€ 24.000
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3									GUÍAS DE TRABAJO	25	€ 200	€ 5.000
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3					Instructor / Licenciado Medio Ambiente	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3					Instructor / Ingeniero de Sistemas	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				

DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3					Instructor / Inducción	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3					Instructor / Ciencias Naturales	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3					Instructor / Licenciado en ingles	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3					Instructor / Licenciado en Ética y Comunicación	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3					Instructor / Licenciado en cultura física	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
DESARROLLAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES - CONSTRUIR CULTURA DE PAZ - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN	3					Instructor / Emprendimiento / Matematicas	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2	PANTALLA (TELEVISOR)	1	€ 38.866	€ 38.866								
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2	TABLERO	1	€ 17.919	€ 17.919								

IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2	SACA GANCHOS	8	€ 202	€ 1.616								
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2	MULTITOMAS	4	€ 1.076	€ 4.304								
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2									GUÍAS DE TRABAJO	25	€ 200	€ 5.000
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2									TINTA PARA MARCADORES	8	€ 3.000	€ 24.000
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2									BORRADOR	4	€ 2.000	€ 8.000
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2									PAPEL BOND 75 GRS CARTA x 500H	1	€ 9.631	€ 9.631
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2									MARCADORES BORRABLES	12	€ 2.000	€ 24.000

IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2									CARTULINA	200	€ 500	€ 100.000
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2					Instructor / Ingeniero de Sistemas	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2					Instructor / Licenciado Medio Ambiente	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2					Instructor / Licenciado en ingles	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2					Instructor / Inducción	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2					Instructor / Ciencias Naturales	4504164	€ 1	€ 4.504.164				
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2					Instructor / Licenciado en Ética y Comunicación	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				

IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2					Instructor / Licenciado en cultura física	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IDENTIFICAR ELEMENTOS BÁSICOS DE LA ORGANIZACIÓN, MATEMÁTICOS, CIENCIAS NATURALES Y HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	2					Instructor / Emprendimiento / Matematicas	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2	PANTALLA (TELEVISOR)	1	€ 38.866	€ 38.866								
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2	COMPUTADOR BÁSICO (PORTATIL O ESCRITORIO)	25	€ 43.673	€ 1.091.825								
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2	SACA GANCHOS	8	€ 202	€ 1.616								
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2	GRAPADORA	8	€ 376	€ 3.008								
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS	2	TABLERO	1	€ 17.919	€ 17.919								

DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR PROCESOS DE CULTURA													
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2	MULTITOMAS	4	€ 1.076	€ 4.304								
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2									Instructor / Ciencias Naturales	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2									BORRADOR	4	€ 2.000	€ 8.000
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2									PAPEL BOND 75 GRS CARTA x 500H	1	€ 9.631	€ 9.631
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2									TINTA PARA MARCADORES	8	€ 3.000	€ 24.000
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS	2									MARCADORES BORRABLES	12	€ 2.000	€ 24.000

PROCESOS DE CULTURA EMPRENDEDORA													
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2									CARTULINA	200	€ 500	€ 100.000
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2									GUÍAS DE TRABAJO	25	€ 200	€ 5.000
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2					Instructor / Licenciado en ingles	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2					Instructor / Licenciado en Ética y Comunicación	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2					Instructor / Inducción	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2					Instructor / Emprendimiento / Matematicas	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				

IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2					Instructor / Licenciado Medio Ambiente	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2					Instructor / Licenciado en cultura física	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
IMPLEMENTAR SOLUCIÓN DE SOFTWARE - INTERCAMBIAR CONVERSACIONES BASICAS EN INGLES - EJERCER DERECHOS FUNDAMENTALES DE TRABAJO - GESTIONAR	2					Instructor / Ingeniero de Sistemas	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2	PANTALLA (TELEVISOR)	1	€ 38.866	€ 38.866								
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2	COMPUTADOR BÁSICO (PORTATIL O ESCRITORIO)	25	€ 43.673	€ 1.091.825								
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2	SACA GANCHOS	8	€ 202	€ 1.616								
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE	2	GRAPADORA	8	€ 376	€ 3.008								

DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN													
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2	TABLERO	1	€ 17.919	€ 17.919								
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2	MULTITOMAS	4	€ 1.076	€ 4.304								
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2									PAPEL BOND 75 GRS CARTA x 500H	1	€ 9.631	€ 9.631
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2									CARTULINA	200	€ 500	€ 100.000
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2									BORRADOR	4	€ 2.000	€ 8.000
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES,	2									MARCADORES BORRABLES	12	€ 2.000	€ 24.000

INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN													
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2									GUÍAS DE TRABAJO	25	€ 200	€ 5.000
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2									TINTA PARA MARCADORES	8	€ 3.000	€ 24.000
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2					Instructor / Licenciado Medio Ambiente	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2					Instructor / Ciencias Naturales	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2					Instructor / Emprendimiento / Matematicas	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN -	2					Instructor / Licenciado en Ética y Comunicación	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				

COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN													
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2					Instructor / Ingeniero de Sistemas	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2					Instructor / Inducción	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2					Instructor / Licenciado en ingles	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				
INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO - INTERPRETAR PROBLEMAS AMBIENTALES, INTERPRETAR SENTIDO DE COMUNICACIÓN - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA EN	2					Instructor / Licenciado en cultura física	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164				

3.7.1 Detalle de los recursos estimados

Herramientas	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Fuente Recurso
TABLERO	1	€ 17.919	€ 17.919	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
SACA GANCHOS	8	€ 202	€ 1.616	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
MULTITOMAS	4	€ 1.076	€ 4.304	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL

GRAPADORA	8	€ 376	€ 3.008	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
		Total:	€ 26.847	

Equipos	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Fuente Recurso
COMPUTADOR BÁSICO (PORTATIL O ESCRITORIO)	25	€ 43.673	€ 1.091.825	COMPRA MAQUINARIA EQUIPO
PANTALLA (TELEVISOR)	1	€ 38.866	€ 38.866	COMPRA MAQUINARIA EQUIPO
		Total:	€ 1.130.691	

Materiales	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Fuente Recurso
GUÍAS DE TRABAJO	25	€ 200	€ 5.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
PAPEL BOND 75 GRS CARTA x 500H	1	€ 9.631	€ 9.631	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
MARCADORES BORRABLES	12	€ 2.000	€ 24.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
CARTULINA	200	€ 500	€ 100.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
TINTA PARA MARCADORES	8	€ 3.000	€ 24.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
BORRADOR	4	€ 2.000	€ 8.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Instructor / Ciencias Naturales	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
		Total:	€ 4.674.795	

Talento Humano	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Fuente Recurso
Instructor / Inducción	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL

Instructor / Emprendimiento / Matematicas	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
Instructor / Ciencias Naturales	4.504.164	€ 1	€ 4.504.164	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
Instructor / Ingeniero de Sistemas	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
Instructor / Licenciado en Ética y Comunicación	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
Instructor / Licenciado en ingles	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
Instructor / Licenciado Medio Ambiente	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
Instructor / Ciencias Naturales	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
Instructor / Ingeniero de Sistemas / Visitas Etapa Practica	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
Instructor / Licenciado en cultura física	1	€ 4.504.164	€ 4.504.164	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
		Total:	€ 45.041.640	

4. Rubros presupuestales

Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto
Equipos	25	€ 215.850	€ 5.396.250	COMPRA MAQUINARIA EQUIPO
Herramientas	16	€ 6.423	€ 102.768	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Materiales de Formación	24	€ 26.605	€ 638.520	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Talento Humano	8	€ 3.572.591	€ 28.580.728	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
		Total:	€ 34.718.266	

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
NEWTON WILLARD POMARE	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION	REGIONAL ANTIOQUIA
JAIRO AUGUSTO ARBOLEDA	INGENIERO INFORMATICO	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION	REGIONAL ANTIOQUIA
EDICCSON MANUEL QUIROZ	INGENIERO DE SISTEMAS	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION	REGIONAL ANTIOQUIA
DANIEL DAVID BENAVIDES	INGENIERO DE SISTEMAS	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION	REGIONAL ANTIOQUIA
MARIA LUZ DARY GARCIA	MAGISTER EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION	REGIONAL ANTIOQUIA
CLAUDIA MARCELA PORRAS	INGENIERA DE SISTEMAS - COORDINADORA	CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION	REGIONAL ANTIOQUIA

Centro de Servicios y Gestión Empresarial	Valoracion de desempeño: Resoción de problemas algorítmico			
	PROGRAMA:		**COMPETENCIA:**	
	FICHA:		**INSTRUCTOR:**	
	FECHA:		**APRENDIZ:**	

A continuación encontrará las consideraciones que debe tener en cuenta para la realización de la prueba y el planteamiento del problema que debe resolver.

Consideraciones:

1. La solución tiene una valoración de 5 unidades.
2. La prueba tiene una duración de 60 minutos
3. Deberá utilizar el lenguaje de programación Java/Python.
4. Debe crear un proyecto denominado **Prueba**, el cual debe contener un paquete llamado **solución** y dentro de este el archivo con la solución.
5. Usted debe realizar prueba de escritorio que muestre el proceso de ejecución.
6. Debe mostrar los resultados en una sola salida (Ventana).

Planteamiento del problema:

1. Un maestro de la escuela hermanas Teresita, desea realizar un algoritmo que le permita saber qué porcentaje de hombres y que porcentaje de mujeres hay en un grupo de estudiantes, para lo cual requiere de un programa que muestre durante su ejecución lo siguiente:

    1. Porcentaje de mujeres.
    2. Porcentaje de hombres.
    3. Total de estudiantes.

Reporte de inasistencias registrado en SenaSofiaPlus

Consultar Inasistencias de Aprendices

Consultar Fichas de Caracterización* 2670746 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

Consultar Aprendiz* CC 1010034776 JHON JAIRO TABARES RIVERA

Consultar Inasistencias

Inasistencias del Aprendiz

Fecha Inicial Inasistencia	Fecha Final Inasistencia	Justificación de la Inasistencia	Horas de Inasistencia
17/02/2023	17/02/2023	NO ASISTIÓ A FORMACIÓN ACADÉMICA Y NO PRESENTO EXCUSAS	6

Página 1 de 1

Consultar Inasistencias de Aprendices

Consultar Fichas de Caracterización* 2670746 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

Consultar Aprendiz* CC 1040754909 JUAN DAVID LOPEZ MARIN

Consultar Inasistencias

Inasistencias del Aprendiz

Fecha Inicial Inasistencia	Fecha Final Inasistencia	Justificación de la Inasistencia	Horas de Inasistencia
17/02/2023	17/02/2023	NO ASISTIÓ A FORMACIÓN ACADÉMICA Y NO PRESENTO EXCUSAS	6

Página 1 de 1

Consultar Inasistencias de Aprendices

Consultar Fichas de Caracterización* 2670746 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

Consultar Aprendiz* CC 1046456062 LUIS MATEO MESA CALLE

Consultar Inasistencias

Inasistencias del Aprendiz

Fecha Inicial Inasistencia	Fecha Final Inasistencia	Justificación de la Inasistencia	Horas de Inasistencia
17/02/2023	17/02/2023	NO ASISTIÓ A FORMACIÓN ACADÉMICA Y NO PRESENTO EXCUSAS	6

Página 1 de 1

Consultar Inasistencias de Aprendices

Consultar Fichas de Caracterización* 2670746 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

Consultar Aprendiz* CC 1000661089 SEBASTIAN GARCES CUADROS

Consultar Inasistencias

Inasistencias del Aprendiz

Fecha Inicial Inasistencia	Fecha Final Inasistencia	Justificación de la Inasistencia	Horas de Inasistencia
17/02/2023	17/02/2023	NO ASISTIÓ A FORMACIÓN ACADÉMICA Y NO PRESENTO EXCUSAS	6

Página 1 de 1

Reporte de inasistencias registrado en SenaSofiaPlus

Consultar Inasistencias de Aprendices

Consultar Fichas de Caracterización* 2670746 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

Consultar Aprendiz* CC 1010034776 JHON JAIRO TABARES RIVERA

Consultar Inasistencias

Inasistencias del Aprendiz

Fecha Inicial Inasistencia	Fecha Final Inasistencia	Justificación de la Inasistencia	Horas de Inasistencia
17/02/2023	17/02/2023	NO ASISTIÓ A FORMACIÓN ACADÉMICA Y NO PRESENTO EXCUSAS	6

Página 1 de 1

Consultar Inasistencias de Aprendices

Consultar Fichas de Caracterización* 2670746 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

Consultar Aprendiz* CC 1040754909 JUAN DAVID LOPEZ MARIN

Consultar Inasistencias

Inasistencias del Aprendiz

Fecha Inicial Inasistencia	Fecha Final Inasistencia	Justificación de la Inasistencia	Horas de Inasistencia
17/02/2023	17/02/2023	NO ASISTIÓ A FORMACIÓN ACADÉMICA Y NO PRESENTO EXCUSAS	6

Página 1 de 1

Consultar Inasistencias de Aprendices

Consultar Fichas de Caracterización* 2670746 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

Consultar Aprendiz* CC 1046456062 LUIS MATEO MESA CALLE

Consultar Inasistencias

Inasistencias del Aprendiz

Fecha Inicial Inasistencia	Fecha Final Inasistencia	Justificación de la Inasistencia	Horas de Inasistencia
17/02/2023	17/02/2023	NO ASISTIÓ A FORMACIÓN ACADÉMICA Y NO PRESENTO EXCUSAS	6

Página 1 de 1

Consultar Inasistencias de Aprendices

Consultar Fichas de Caracterización* 2670746 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

Consultar Aprendiz* CC 1000661089 SEBASTIAN GARCES CUADROS

Consultar Inasistencias

Inasistencias del Aprendiz

Fecha Inicial Inasistencia	Fecha Final Inasistencia	Justificación de la Inasistencia	Horas de Inasistencia
17/02/2023	17/02/2023	NO ASISTIÓ A FORMACIÓN ACADÉMICA Y NO PRESENTO EXCUSAS	6

Página 1 de 1