PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Bogotá, Julio de 2023

Señor (a)
OMAR ALBERTO OJEDA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.4552034 del año 2023
Cargo del supervisor TECNICO GRADO I
Dependencia CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
Ciudad

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

Referencia: Contrato No CO1.PCCNTR.4551683 del año 2023

OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO, identificado con la cédula de ciudadanía No.79575535 de Bogotá, en mi calidad de Contratista del SENA, en el Centro de Diseño y Metrología, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación, presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: El valor total para el presente contrato la suma de CUARENTA Y DOS MILLONES CIENTO SETENTA Y OCHO MIL QUINIENTOS PESOS MCTE ($ 42.178.500) Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) diez (10) pagos iguales por los meses de febrero a noviembre de 2023, por valor de CUATRO MILLONES DIECISIETE MIL PESOS M/CTE. ($4.017.000) cada uno b) Un último pago correspondiente al mes de diciembre de 2023, por valor de DOS MILLONES OCHO MIL QUINIENTOS PESOS M/CTE. ($2.008.500) cada uno.

Plazo: Será hasta el (15) de (Diciembre) de 2023.

OBJETO:
Prestar los servicios personales de carácter temporal para impartir formación profesional integral titulada, mediante modalidad presencial, como instructor de articulación con la educación media, en los programas de sistemas y programación de software, de acuerdo con la programación de cada grupo de aprendices aplicando las metodologías y criterios técnico-pedagógicos establecidos por el SENA

Obligaciones Especificas: *(Trascriba las obligaciones específicas del contrato, dentro del siguiente cuadro)*

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Acompañar y asesorar en forma permanente e integral a los aprendices en el proceso de formación por proyectos durante la vigencia del contrato.	Se inicia el proceso de formación en cada una de las fichas asignadas y sus cronogramas de actividades.	Se realiza acompañamiento de la formación y el desarrollo de las guías según cronograma de actividades. Ficha-TPS-2495428. Ficha-TPS-2726244. Ficha-TPS-2496578. Ficha-TPS-2495325. Ficha-TPS-2495387
2	Capacitarse en el idioma inglés y aplicar la certificación como mínimo A2	Se realizo la capacitación de acuerdo a los programas ofrecidos por el SENA	Se entrego el certificado al Centro en el momento de su obtención.
3	Registrar los juicios de evaluación en el aplicativo Sena Sofía plus y presentar los reportes de evaluación de los aprendices y demás informes requeridos por la coordinación académica dentro de los plazos estipulados.	Se realizaran según la programación asignada.	Se registrara según cronograma de actividades realizado en la plataforma SOFIA plus.
4	Responder por la integridad y buen uso de los materiales, equipos y demás elementos de la institución puesto bajo su cuidado para desarrollar labores propias de su cargo.	Se utilizaron los ambientes de formación según asignación en los Colegios asignados.	Se hace revisión en cada día de formación, revisión con los Guardas de Seguridad
5	Realizar el acompañamiento y seguimiento de los aprendices en etapa productiva	Se realiza el acompañamiento y seguimiento requerido para en el momento que dicha etapa en cada proyecto productivo.	En el momento que se comience con la etapa productiva se realizará el acompañamiento, y visualización de los formatos requeridos en esta etapa. Colegio República Estados Unidos de América (IED)

6	Para la formación en modalidad virtual, seguir lo establecido en la Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje -GFPI-G014 vs.3: “Cumplir la ejecución de la formación que se asigne para el acompañamiento de aprendices en Ambientes Virtuales de Aprendizaje SENA, según lo descrito en la Guía de orientaciones para la formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje SENA, entregado por la Dirección de Formación Profesional”.	Sin Requerimiento.	Sin Requerimiento.
7	Las demás actividades que le sean asignadas por el supervisor del contrato y tengan relación con el objeto del contrato	Sin requerimiento	Sin requerimiento
8	Cumplir con la entrega mensual de las evidencias de las actividades de formación profesional ejecutadas a través tanto de medios físicos como virtuales; de acuerdo a lo establecido por la coordinación académica, en concordancia con lo requerido durante la formación en ambientes virtuales	Se entregará con el informe mensual. Se realizaron reuniones para coordinar trabajo de los días de receso escolar en el mes de Junio	Drive correspondiente asignado por la administración académica. encontrarán las evidencias de trabajo, acompañamiento, asistencia y demás material.

A continuación, relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.

Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.				
2.				

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el Certificado planilla No. 68659262 del pago EPS Compensar y al Fondo de Pensiones Colpensiones, operador Mi planilla y periodo del mes de Junio. (Decreto Ley 2106 de 2019–" *Decreto Ley Antitrámites"*)

Declaración bajo la gravedad de juramento.

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

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

Evidencias en (63) Folios

Cordialmente,

Firma
Omar Oswaldo Zambrano Arévalo
Contratista
C.C. No. 79575535

Recibí a satisfacción:

Firma
Omar Alberto Ojeda
C.C. No. 19488686
Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR.4551683 del año 2023
TECNICO GRADO I

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA

FECHA INICIAL: 01/07/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 31/07/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2495325 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL MANUAL DE USUARIO, SEGÚN NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

VERIFICAR LA IMPLANTACIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON CONDICIONES ESTABLECIDAS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 34,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2495428 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL MANUAL DE USUARIO, SEGÚN NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

VERIFICAR LA IMPLANTACIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON CONDICIONES ESTABLECIDAS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 14,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2495387 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR EL MANUAL DE USUARIO, SEGÚN NORMAS Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

VERIFICAR LA IMPLANTACIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON CONDICIONES ESTABLECIDAS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	14,90

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	64,70

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s:	0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	0,00

INSTRUCTOR: OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA

PROGRAMACION COLEGIOS ARTICULACIÓN CON LA MEDIA CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGÍA

Hora	Colegio	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Total Horas
7:00 a.m. - 8:00 a.m	Brasilia		Jesus - 2726212		Jesus - 2726212			35
8:00 a.m - 9:00 a.m			Jesus - 2726212		Jesus - 2726212			
9:00 a.m. - 10:00 a.m.			Jesus - 2726212		Jesus - 2726212			
10:00 a.m - 11:00 a.m.	Colegio Palermo		Jesus - 2726212		Jesus - 2726212			
11:00 a.m - 12 m			Jesus - 2726212		Jesus - 2726212			
12 m - 01:00 p.m	Colegio Manuel del Socorro	Jesus - 2726266	Jesus - 2727387	Jesus - 2495399	Jesus - 2727387	Jesus - 2495399		
1:00 p.m - 2:00 p.m		Jesus - 2726266	Jesus - 2727387	Jesus - 2495399	Jesus - 2727387	Jesus - 2495399		
2:00 p.m - 3:00 p.m		Jesus - 2726266	Jesus - 2727387	Jesus - 2495399	Jesus - 2727387	Jesus - 2495399		
3:00 p.m - 4:00 p.m		Jesus - 2726266	Jesus - 2727387	Jesus - 2495399	Jesus - 2727387	Jesus - 2495399		
4:00 p.m - 5:00 p.m		Jesus - 2726266	Jesus - 2727387	Jesus - 2495399	Jesus - 2727387	Jesus - 2495399		
Hora	**Colegio**	**Lunes**	**Martes**	**Miércoles**	**Jueves**	**Viernes**	**Sábado**	
7:00 a.m. - 8:00 a.m	Colegio Manuel del Socorro						JavierCH - 2495391	30
8:00 a.m - 9:00 a.m							JavierCH - 2495391	
9:00 a.m. - 10:00 a.m.							JavierCH - 2495391	
10:00 a.m - 11:00 a.m.							JavierCH - 2495391	
11:00 a.m - 12 m							JavierCH - 2495391	
12 m - 01:00 p.m	Colegio Aldemar Rojas	JavierCH - 2495419	JavierCH - 2727453	JavierCH - 2726213	JavierCH - 2727453	JavierCH - 2495391		
1:00 p.m - 2:00 p.m		JavierCH - 2495419	JavierCH - 2727453	JavierCH - 2726213	JavierCH - 2727453	JavierCH - 2495391		
2:00 p.m - 3:00 p.m		JavierCH - 2495419	JavierCH - 2727453	JavierCH - 2726213	JavierCH - 2727453	JavierCH - 2495391		
3:00 p.m - 4:00 p.m		JavierCH - 2495419	JavierCH - 2727453	JavierCH - 2726213	JavierCH - 2727453	JavierCH - 2495391		
4:00 p.m - 5:00 p.m		JavierCH - 2495419	JavierCH - 2727453	JavierCH - 2726213	JavierCH - 2727453	JavierCH - 2495391		
Hora	**Colegio**	**Lunes**	**Martes**	**Miércoles**	**Jueves**	**Viernes**	**Sábado**	
7:00 a.m. - 8:00 a.m	Colegio Magdalena Ortega	Fernan-2726226				Fernan-2726226		35
8:00 a.m - 9:00 a.m		Fernan-2726226				Fernan-2726226		
9:00 a.m. - 10:00 a.m.		Fernan-2726226				Fernan-2726226		
10:00 a.m - 11:00 a.m.		Fernan-2726226				Fernan-2726226		
11:00 a.m - 12 m		Fernan-2726229				Fernan-2726226		
12 m - 01:00 p.m	Colegio Juan Francisco Berbeo	Fernan-2726229	Fernan-2726257	Fernan-2495383	Fernan-2495383	Fernan-2726229		
1:00 p.m - 2:00 p.m		Fernan-2726229	Fernan-2726257	Fernan-2495383	Fernan-2495383	Fernan-2726229		
2:00 p.m - 3:00 p.m		Fernan-2726257	Fernan-2726257	Fernan-2495383	Fernan-2495383	Fernan-2726229		
3:00 p.m - 4:00 p.m		Fernan-2726257	Fernan-2726257	Fernan-2495383	Fernan-2495383	Fernan-2726229		
4:00 p.m - 5:00 p.m		Fernan-2726257	Fernan-2726257	Fernan-2495383	Fernan-2495383	Fernan-2726229		
Hora	**Colegio**	**Lunes**	**Martes**	**Miércoles**	**Jueves**	**Viernes**	**Sábado**	
7:00 a.m. - 8:00 a.m	Colegio Santa Librada				Rita - 2495325	Rita - 2727557		30
8:00 a.m - 9:00 a.m					Rita - 2495325	Rita - 2727557		
9:00 a.m. - 10:00 a.m.					Rita - 2495325	Rita - 2727557		
10:00 a.m - 11:00 a.m.					Rita - 2495325	Rita - 2727557		
11:00 a.m - 12 m					Rita - 2495325	Rita - 2727557		
12 m - 01:00 p.m	Colegio Ecuador		Rita-2735569	Rita - 2726271	Rita - 2496578	Rita - 2727554		
1:00 p.m - 2:00 p.m			Rita-2735569	Rita - 2726271	Rita - 2496578	Rita - 2727554		
2:00 p.m - 3:00 p.m			Rita-2735569	Rita - 2726271	Rita - 2496578	Rita - 2727554		
3:00 p.m - 4:00 p.m	Colegio Panama		Rita-2735569	Rita - 2726271	Rita - 2496578	Rita - 2727554		
4:00 p.m - 5:00 p.m			Rita-2735569	Rita - 2726271	Rita - 2496578	Rita - 2727554		
Hora	**Colegio**	**Lunes**	**Martes**	**Miércoles**	**Jueves**	**Viernes**	**Sábado**	
7:00 a.m. - 8:00 a.m	Colegio Tecnico Palermo	Jhon - 2732133				Jhon - 2732133	Jhon - 2496566	35
8:00 a.m - 9:00 a.m		Jhon - 2732133				Jhon - 2732133	Jhon - 2496566	
9:00 a.m. - 10:00 a.m.	Colegio Magdalena Ortega	Jhon - 2732133				Jhon - 2732133	Jhon - 2496566	
10:00 a.m - 11:00 a.m.		Jhon - 2732133				Jhon - 2732133	Jhon - 2496566	
11:00 a.m - 12 m	Colegio El Libertador	Jhon - 2732133				Jhon - 2732133	Jhon - 2496566	
12 m - 01:00 p.m	Colegio Manuel Cepeda Vargas		Jhon - 2496577		Jhon - 2726242	Jhon - 2495395	Jhon - 2496566	
1:00 p.m - 2:00 p.m			Jhon - 2496577		Jhon - 2726242	Jhon - 2495395	Jhon - 2496566	
2:00 p.m - 3:00 p.m			Jhon - 2496577		Jhon - 2726242	Jhon - 2495395	Jhon - 2496566	
3:00 p.m - 4:00 p.m			Jhon - 2496577		Jhon - 2726242	Jhon - 2495395	Jhon - 2496566	
4:00 p.m - 5:00 p.m			Jhon - 2496577		Jhon - 2726242	Jhon - 2495395	Jhon - 2496566	
Hora	**Colegio**	**Lunes**	**Martes**	**Miércoles**	**Jueves**	**Viernes**	**Sábado**	
7:00 a.m. - 8:00 a.m	Colegio Republica De Estados Unidos	Omar - 2495325						30
8:00 a.m - 9:00 a.m		Omar - 2495325						
9:00 a.m. - 10:00 a.m.		Omar - 2495325						
10:00 a.m - 11:00 a.m.		Omar - 2495325						
11:00 a.m - 12 m		Omar - 2495325						
12 m - 01:00 p.m	Colegio Santa Librada	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
1:00 p.m - 2:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
2:00 p.m - 3:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
3:00 p.m - 4:00 p.m	Colegio El Libertador	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
4:00 p.m - 5:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
Hora	**Colegio**	**Lunes**	**Martes**	**Miércoles**	**Jueves**	**Viernes**	**Sábado**	
6:30 a.m. - 8:00 a.m	COLEGIO BRASILIA USME			Jannez -2496679		Jannez -2496679		30
8:00 a.m - 9:00 a.m				Jannez -2496679		Jannez -2496679		
9:00 a.m. - 10:00 a.m.				Jannez -2496679		Jannez -2496679		
10:00 a.m - 11:00 a.m.				Jannez -2496679		Jannez -2496679		
11:00 a.m - 12 m				Jannez -2496679		Jannez -2496679		
12 m - 01:00 p.m			Jannez-2726209	Jannez -2496701	Jannez-2726209	Jannez -2496701		
1:00 p.m - 2:00 p.m			Jannez-2726209	Jannez -2496701	Jannez-2726209	Jannez -2496701		
2:00 p.m - 3:00 p.m			Jannez-2726209	Jannez -2496701	Jannez-2726209	Jannez -2496701		
3:00 p.m - 4:00 p.m			Jannez-2726209	Jannez -2496701	Jannez-2726209	Jannez -2496701		
4:00 p.m - 5:00 p.m			Jannez-2726209	Jannez -2496701	Jannez-2726209	Jannez -2496701		
Hora	**Colegio**	**Lunes**	**Martes**	**Miércoles**	**Jueves**	**Viernes**	**Sábado**	
6:30 a.m. - 8:00 a.m	Colegio Panamá		Bernardo - 2727557					30
8:00 a.m - 9:00 a.m			Bernardo - 2727557					
9:00 a.m. - 10:00 a.m.	Santa Librada		Bernardo - 2727557					
10:00 a.m - 11:00 a.m.			Bernardo - 2727557					
11:00 a.m - 12 m	Colegio Ecuador		Bernardo - 2727557					
12 m - 01:00 p.m		Bernardo - 2726271	Bernardo - 2727554	Bernardo - 2726263	Bernardo - 2735569	Bernardo - 2495428		
1:00 p.m - 2:00 p.m	Colegio Palermo	Bernardo - 2726271	Bernardo - 2727554	Bernardo - 2726263	Bernardo - 2735569	Bernardo - 2495428		
2:00 p.m - 3:00 p.m		Bernardo - 2726271	Bernardo - 2727554	Bernardo - 2726263	Bernardo - 2735569	Bernardo - 2495428		
3:00 p.m - 4:00 p.m	Colegio Estado Unidos 11°	Bernardo - 2726271	Bernardo - 2727554	Bernardo - 2726263	Bernardo - 2735569	Bernardo - 2495428		
4:00 p.m - 5:00 p.m		Bernardo - 2726271	Bernardo - 2727554	Bernardo - 2726263	Bernardo - 2735569	Bernardo - 2495428		

RESUMEN ACTIVIDADES REALIZADAS EN EL RECESO

Señora Elizabeth Castillo este es el Drive compartido, donde se encuentran todas las actividades realizadas durante el periodo de receso del mes de Julio 2023:

Link de acceso: REUNION JULIO 04

Imagen del Drive:

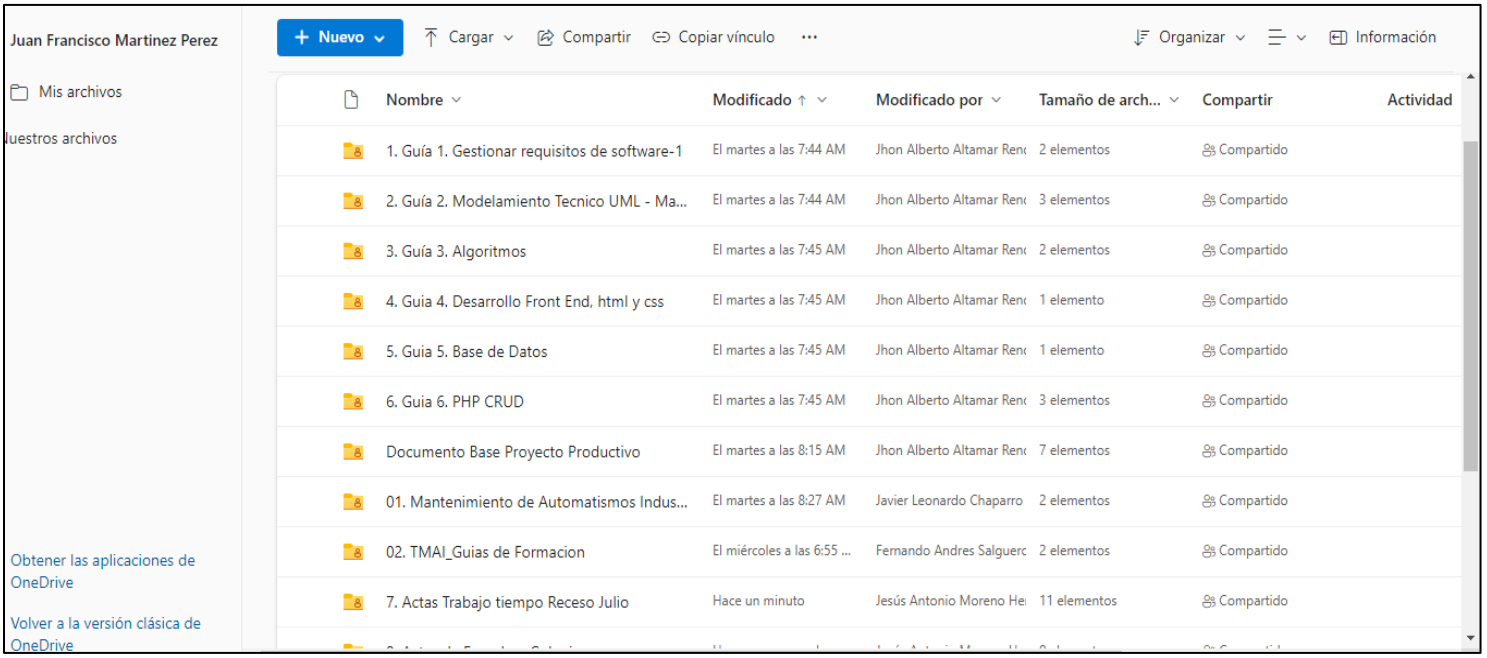


TABLA DE CONTENIDO

GTH_F_062_V08_INFORME_MENSUAL_DE_EJECUCIÓN_CONTRACTUAL JUNIO.....1
INFORME APOYO FORMACIÓN MES JUNIO.....5
PROGRAMACION ARTICULACION CON LA MEDIA.....12
HOJA LINK DE ACTIVIDADES RECESO.....13

FICHA-TPS-2495428 TÉCNICO PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE -COLEGIO EEUU.

Acta de Inicio y planes de trabajo.....17
Cronograma De Actividades De La Ficha 19
Guías de Aprendizaje.....20
Asistencia aprendices.....24

FICHA-TPS-2726244 TÉCNICO PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE -COLEGIO EEUU.

Acta de Inicio y planes de trabajo.....26
Cronograma De Actividades De La Ficha - No a sido Entregado de manera Física.....28
Guías de Aprendizaje: 29
Asistencia aprendices.....32

FICHA-TPS-2496325 TÉCNICO PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE -COLEGIO SANTA LIBRADA.

Acta de Inicio y planes de trabajo.....34
Cronograma De Actividades De La Ficha - No a sido Entregado de manera Física.....36
Guías de Aprendizaje: 37
Asistencia aprendices.....42

TABLA DE CONTENIDO

FICHA-TPS-2496578 TÉCNICO PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE -COLEGIO SANTA LIBRADA.

Acta de Inicio y planes de trabajo.....44

Cronograma De Actividades De La Ficha - 46

Guías de Aprendizaje.....47

Asistencia aprendices.....52

FICHA-TPS-2495387 TÉCNICO PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE -COLEGIO EL LIBERTADOR.

Acta de Inicio y planes de trabajo.....54

Cronograma De Actividades De La Ficha 56

Guías de Aprendizaje: Proceso de Inducción.....57

Asistencia aprendices.....63

FICHA-TPS-2495428

Tecnico en **Programacion** de Software

Colegio **EEUU**

Documentos

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:	Tecnico en Programación de Software			Código:	233104
Ficha:	2495428	Instructor:	Omar Oswaldo Zambrano Arevalo		
Nombre del proyecto		Actividad del Proyecto			Fase del proyecto
PROYECTO:SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO A LA INFRAESTRUCTURA INFORMÁTICA EN PYMES.		220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA			EVALUACION

Nombre del aprendiz	Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de Entrega de la evidencia		Fecha de entrega	Cumplimiento	
			Físico	Digital		SI	NO
POVEDA PRECIADO LIZ EVELIN	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023		X
VILLARREAL ROJAS KENER	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
MONTILLA BERNAL ANDREU NICOLAS	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
SUAREZ FUENTES CRISTIAN CAMILO	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023		X
BELTRAN ANGULO JUAN ESTEBAN	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023		X
DELGADO HERNANDEZ VALENTINA SOFIA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
GALEANO NUÑEZ DANIEL FELIPE	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
IBAÑEZ CASTILLO EDWIN ANDRES	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
MEJIA HERNANDEZ GIMED MARENA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
PINILLA FAJARDO DAVID	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023		X
MALAGON ELANDIA BRAYAN SAMUEL	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
RAMIREZ POVEDA JUSTIN DANIEL	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023		X
SUAREZ CHAVEZ ANDRES DAVID	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
BOCANEGRA ORJUELA PAULA ALEJANDRA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
REYES FARFAN FRANCISCO JAVIER	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
MUÑOZ VELASQUEZ RODRIGO ALBAN	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023		X
DURAN CASTRO RUBEN DARIO	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada			X	26/07/2023	X	
PAIPILLA BLANCO JUAN DAVID	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023		X
SANABRIA PATIÑO DAYVID MIGUEL	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023		X
RAMOS CUESTA LUIS FERNANDO	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
GALINDO VELANDIA YEFFER ALEXANDER	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
VERGARA JIMENEZ NICOLAS	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
ESPINOSA CRUZ JULIETH VANESSA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
OCHOA MELO CRISTIAN CAMILO	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023		X
NIÑO MARTIN JUAN FELIPE	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
GALVIS REYES BRAHIAN SNEIDER	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
ARDILA ESPAÑA BRAYAN STIVEN	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
NIÑO MARTINEZ BRAYAN ANDREY	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
GUERRERO ARAQUE MARTHA ALEJANDRA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
DIAZ PRIETO MARLON FABIAN	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:	Tecnico en Programación de Software		Código:	233104
Ficha:	2495428	Instructor:	Omar Oswaldo Zambrano Arevalo	
Nombre del proyecto		Actividad del Proyecto		Fase del proyecto
PROYECTO:SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO A LA INFRAESTRUCTURA INFORMÁTICA EN PYMES.		220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA		EJECUCIÓN

Nombre del aprendiz	Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de Entrega de la evidencia		Fecha de entrega	Cumplimiento	
			Físico	Digital		SI	NO
POVEDA PRECIADO LIZ EVELIN	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023		X
VILLARREAL ROJAS KENER	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
MONTILLA BERNAL ANDREU NICOLAS	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
SUAREZ FUENTES CRISTIAN CAMILO	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023		X
BELTRAN ANGULO JUAN ESTEBAN	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
DELGADO HERNANDEZ VALENTINA SOFIA	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
GALEANO NUÑEZ DANIEL FELIPE	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
IBAÑEZ CASTILLO EDWIN ANDRES	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
MEJIA HERNANDEZ GIMED MARENA	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
PINILLA FAJARDO DAVID	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023		X
MALAGON ELANDIA BRAYAN SAMUEL	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
RAMIREZ POVEDA JUSTIN DANIEL	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023		X
SUAREZ CHAVEZ ANDRES DAVID	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
BOCANEGRA ORJUELA PAULA ALEJANDRA	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
REYES FARFAN FRANCISCO JAVIER	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
MUÑOZ VELASQUEZ RODRIGO ALBAN	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023		X
DURAN CASTRO RUBEN DARIO	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
PAIPILLA BLANCO JUAN DAVID	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023		X
SANABRIA PATIÑO DAYVID MIGUEL	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023		X
RAMOS CUESTA LUIS FERNANDO	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
GALINDO VELANDIA YEFFER ALEXANDER	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
VERGARA JIMENEZ NICOLAS	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
ESPINOSA CRUZ JULIETH VANESSA	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
OCHOA MELO CRISTIAN CAMILO	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023		X
NIÑO MARTIN JUAN FELIPE	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
GALVIS REYES BRAHIAN SNEIDER	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
ARDILA ESPAÑA BRAYAN STIVEN	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
NIÑO MARTINEZ BRAYAN ANDREY	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
GUERRERO ARAQUE MARTHA ALEJANDRA	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
DIAZ PRIETO MARLON FABIAN	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Documento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	

HORARIO ASIGNADO AL INSTRUCTOR

OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREAVLO

Hora	Colegio	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	
7:00 a.m. - 8:00 a.m	Colegio Republica De Estados Unidos	Omar - 2495325						
8:00 a.m - 9:00 a.m		Omar - 2495325						
9:00 a.m. - 10:00 a.m.		Omar - 2495325						
10:00 a.m - 11:00 a.m.		Omar - 2495325						
11:00 a.m - 12 m		Omar - 2495325						30
12 m - 01:00 p.m	Colegio Santa Librada	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
1:00 p.m - 2:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
2:00 p.m - 3:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
3:00 p.m - 4:00 p.m	Colegio El Libertador	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
4:00 p.m - 5:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Técnico en programación de software
- Código del Programa de Formación: 233104 v1
- Nombre del Proyecto : Desarrollo de aplicaciones de software para el sector empresarial
- Fase del Proyecto Fase 3 - Ejecución del Proyecto (Ejecución)
- Actividad de Proyecto: desarrollar el software a partir del diseño y la arquitectura propuesta
- Competencia: 38368 - Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada.
  584144 - interpretar la información técnica de diseño para la codificación del software.
  584212 - verificar la funcionalidad del software aplicando pruebas unitarias.
- Duración de la Guía: Total 236 horas , trabajo directo 188 horas , 47 horas de trabajo independiente.

2. PRESENTACIÓN

2.1 El Patrón MVC (Modelo Vista Controlador) y POO (La programación orientada a objetos)

En la presente guía se va a trabajar la Implementación de Back-End empleando MVC PHP, esta guía abordará el desarrollo del sistema de información usando el framework CodeIgniter 4 , programación en Modelo Vista y Controlador (MVC), aplicando la conexión a la base de datos mysql, login y finalmente crear registros , actualización , borrado y consultas de registros de datos ; Se utilizara boostrap, html5 para el diseño web en la cual será desarrollado de manera definitiva su proyecto formativo.

Pero antes de continuar se debe tener presente a que hace referencia el framework CodeIgniter 4 demostrando la manera en la que se desea obtener resultados. Es allí donde los objetos en primera instancia. manipulan los datos de entrada para obtener a su vez unos datos de salida, en donde se evidencia que cada

objeto cumple con una funcionalidad en específico.

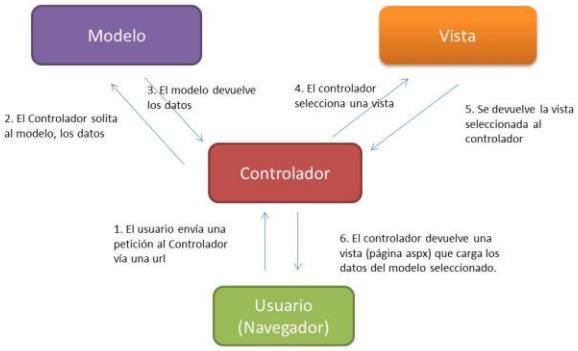
Ejes temáticos:

Programación orientada a objetos, conexión a base de datos, arquitectura mvc, login, control de rutas, control de actores, funciones crud en mvc, validaciones de campos vacios, longitud de campos y tipos de datos, reportes php.

Está basada en unas características conceptuales como lo son:

- *Conceptos básicos de Model-View-Controller*
- *Conceptos básicos de enrutamiento*
- *Validación de formularios*
- *Realización de consultas de base de datos básicas con el "Generador de consultas"*

Todas estas propiedades y métodos comunes a los objetos se encapsulan o agrupan en una clase cuya finalidad es actuar como un prototipo para crear objetos; en general, se dice que cada objeto es una instancia o ejemplar de una clase.

	*En cuanto al MVC Es un patrón de arquitectura de software que separa los datos de una aplicación, la interfaz de usuario, y la lógica de control en tres componentes distintos (Modelo, Vista y Controlador). El Patrón MVC se ve frecuentemente en aplicaciones Web, donde la Vista es la página HTML y el código que provee de datos dinámicos a la página; el Modelo es el Sistema de Gestión de Base de Datos y la Lógica de negocio; el Controlador es el responsable de recibir los eventos de entrada desde la Vista.*

Sistema de Gestión de Base de Datos y la Lógica de negocio; el Controlador es el responsable de recibir los eventos de entrada desde la vista, controlando las posibles interacciones del usuario en el sistema facilitando el desarrollo organizado de esta y su posterior mantenimiento.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Técnico en Programación de PSW Software

Proyecto

Ejemplo :

SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA EL CONTROL DE INVENTARIOS DE LA EMPRESA (NOMBRE EMPRESA O NEGOCIO)

Desarrollado por:

SENA 2023

Contraportada

Agradecimientos

Nota jurado

Resumen (RESUMEN DEL PROYECTO)

Resumen del proyecto tiene como finalidad desarrollar un sistema de información que permita dar solución a las necesidades de la empresa XXX……

Abstract (el mismo resumen, pero en inglés)

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como finalidad desarrollar un sistema de información que permita dar solución a las necesidades de la empresa XXX a nivel de XXX, ya que actualmente la empresa no cuenta con un proceso efectivo para controlar la información y su documentación legal,

Este proyecto puede ser aplicado en empresas de (Especificar).

ESTADO DEL ARTE

(colocar tres ejemplos: uno local, nacional e internacional que tengan similitud a su proyecto y explicar que le mejoraron o que le implementaron nuevo)

3.1. HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

3.1.1. TABULACIÓN DE LA INFORMACIÓN (RECOLECTADA)

3.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ejemplo:

La empresa (nombre empresa o negocio) está ubicada en la localidad de Usme, ofrece los servicios de xxx . Cuenta con servicios , etc y operarios , empleados ,etc

REGIONAL DISTRITO CAPITAL

CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA

REGISTRO DE ASISTENCIA - APRENDICES EJECUCION DE LA FORMACIÓN

Nombre Instructor		Tipo D.I :	No Documento:	Programa de Formación	No Ficha	Código
OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO		CC	79575535	TECNICO EN PROGRAMACION DE SOFTWARE	2495428 - Once	233104

Jornada		Día de la semana de la sesión de Formación	Fecha Inicio trimestre	Fecha fin trimestre
DIURNA - TARDE		MIERCOLES	11/07/2023	17/09/2023

Competencia	Resultado de Aprendizaje

No.	APRENDICES APELLIDOS Y NOMBRES		TD	Número D.I	FECHA SESION: 12/07/2023	FECHA SESION: 19/07/2023	FECHA SESION: 26/07/2023	FECHA SESION: 2/08/2023	FECHA SESION: 9/08/2023	FECHA SESION: 16/08/2023
					Firma	Firma	Firma	Firma	Firma	Firma
1	ARDILA ESPAÑA	BRAYAN STIVEN	TI	TI 1021671162	SI					
2	BELTRAN ANGULO	JUAN ESTEBAN	TI	TI 1013112800	NO ASISTE					
3	BOCANEGRA ORJUELA	PAULA ALEJANDRA	TI	TI 1021674597	SI					
4	DELGADO HERNANDEZ	VALENTINA SOFIA	TI	TI 1013595771	SI					
5	DIAZ PRIETO	MARLON FABIAN	TI	TI 1021674111	SI					
6	DURAN CASTRO	RUBEN DARIO	TI	TI 1028780451	SI					
7	ESPINOSA CRUZ	JULIETH VANESSA	TI	TI 1021672958	SI					
8	GALEANO NUÑEZ	DANIEL FELIPE	TI	TI 1013599361	SI					
9	GALINDO VELANDIA	YEFFER ALEXANDER	TI	TI 1031422735	SI					
10	GALVIS REYES	BRAHIAN SNEIDER	TI	TI 1025531029	SI					
11	GUERRERO ARAQUE	MARTHA ALEJANDRA	TI	TI 1023878584	SI					
12	IBAÑEZ CASTILLO	EDWIN ANDRES	TI	TI 1013105976	SI					
13	MALAGON ELANDIA	BRAYAN SAMUEL	TI	TI 1021672860	SI					
14	MEJIA HERNANDEZ	GIMED MARENA	TI	TI 1013114338	SI					
15	MONTILLA BERNAL	ANDREU NICOLAS	TI	TI 1011086155	NO ASISTIO					
16	MUÑOZ VELASQUEZ	RODRIGO ALBAN	TI	TI 1039084807	NO ASISTE					
17	NIÑO MARTIN	JUAN FELIPE	TI	TI 1031421893	SI					
18	NIÑO MARTINEZ	BRAYAN ANDREY	TI	TI 1033698282	SI					
19	OCHOA MELO	CRISTIAN CAMILO	TI	TI 1023372414	NO ASISTE					
20	PAIPILLA BLANCO	JUAN DAVID	TI	TI 1029143211	SI					
21	PINILLA FAJARDO	DAVID	TI	TI 1013264265	NO ASISTE					
22	POVEDA PRECIADO	LIZ EVELIN	TI	TI 1021673056	NO ASISTE					
23	RAMIREZ POVEDA	JUSTIN DANIEL	TI	TI 1013598961	NO ASISTE					
24	RAMOS CUESTA	LUIS FERNANDO	TI	TI 1026558092	SI					
25	REYES FARFAN	FRANCISCO JAVIER	TI	TI 1032679709	SI					
26	SANABRIA PATIÑO	DAYVID MIGUEL	TI	TI 1053786185	NO ASISTE					
27	SUAREZ CHAVEZ	ANDRES DAVID	TI	TI 1033698537	SI					
28	SUAREZ FUENTES	CRISTIAN CAMILO	TI	TI 1029143702	NO ASISTE					
29	VERGARA JIMENEZ	NICOLAS	TI	TI 1011087060	SI					
30	VILLARREAL ROJAS	KENER	TI	TI 1083694433	SI					

INSTRUCTOR (A): OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO

FIRMA:

VOCERO O SUBVOCERO (A):

FICHA-TPS-2726244

Tecnico en **Programacion** de Software

Colegio ***EEUU***

Documentos



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:	Tecnico en Programación de Software			Código:	233104
Ficha:	2726244	Instructor:	Omar Oswaldo Zambrano Arevalo		
Nombre del proyecto		Actividad del Proyecto			Fase del proyecto
PROYECTO:SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO A LA INFRAESTRUCTURA INFORMÁTICA EN PYMES.		RAE: INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE. 5 HORAS RESULTADO FINAL			ANALISIS

Nombre del aprendiz	Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de Entrega de la evidencia		Fecha de entrega	Cumplimiento	
			Físico	Digital		SI	NO
AZOCAR LARA YANDRIS ANDREA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
BARRETO SANCHEZ KEVIN ANDRES	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
BERNAL FLOREZ SAMUEL	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
BONILLA ARIAS WILLIAM DANIEL	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
CALIXTO GUERRERO JHOAN ZAMIR	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
CARDENAS PEREZ LEIDY PAOLA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
GARCIA GONZALEZ DIEGO HERNAN	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
GOMEZ SAAVEDRA DANIEL FELIPE	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
GOMEZ SANCHEZ MELANY SOFIA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
GONZALEZ GARCIA ANDRES MAURICIO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
GUERRERO CRISTANCHO JOAN SEBASTIAN	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
HERNANDEZ HERNANDEZ LINA MARIA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
LONDOÑO SANCHEZ JOSE DANIEL	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
MARTINEZ BORBON SAMUEL DAVID	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
MEDINA AMEZQUITA EVELIN DAYANA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
MORALES MORALES JUAN SEBASTIAN	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
MURCIA CHIBUQUE DILAN ALEJANDRO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
OCAMPO SUAREZ LEIDER ESTEBAN	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
OCHOA MELO DANIEL SANTIAGO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
PAEZ RODRIGUEZ EFRAIN SANTIAGO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
PALACIOS CHAVEZ SARA NICOL	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
PEDRAZA CUELLAR SEBASTIAN	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
QUINTERO QUINTERO RAMON EMILIO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
RIAÑO CEEPDA BRENDA NICOLLE	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
RIVERA GRILLO JUAN DAVID	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
ROCHA RUBIO JORGE EDUARDO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
RODRIGUEZ PINZON LINA FERNANDA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
VERGARA VERA SARA SOFIA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE 2. COMPRENDER EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO. 3. DISTINGUIR	Identificacion y Construccion Diseño UML-casos de uso - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:	Tecnico en Programación de Software			Código:	233104
Ficha:	2726244	Instructor:	Omar Oswaldo Zambrano Arevalo		
Nombre del proyecto		Actividad del Proyecto			Fase del proyecto
PROYECTO:SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO A LA INFRAESTRUCTURA INFORMÁTICA EN PYMES.		RAE: INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE. 5 HORAS RESULTADO FINAL			ANALISIS

Nombre del aprendiz	Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de Entrega de la evidencia		Fecha de entrega	Cumplimiento	
			Físico	Digital		SI	NO
AZOCAR LARA YANDRIS ANDREA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
BARRETO SANCHEZ KEVIN ANDRES	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
BERNAL FLOREZ SAMUEL	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
BONILLA ARIAS WILLIAM DANIEL	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
CALIXTO GUERRERO JHOAN ZAMIR	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
CARDENAS PEREZ LEIDY PAOLA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
GARCIA GONZALEZ DIEGO HERNAN	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
GOMEZ SAAVEDRA DANIEL FELIPE	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
GOMEZ SANCHEZ MELANY SOFIA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
GONZALEZ GARCIA ANDRES MAURICIO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
GUERRERO CRISTANCHO JOAN SEBASTIAN	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
HERNANDEZ HERNANDEZ LINA MARIA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
LONDOÑO SANCHEZ JOSE DANIEL	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
MARTINEZ BORBON SAMUEL DAVID	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
MEDINA AMEZQUITA EVELIN DAYANA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
MORALES MORALES JUAN SEBASTIAN	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
MURCIA CHIBUQUE DILAN ALEJANDRO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
OCAMPO SUAREZ LEIDER ESTEBAN	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
OCHOA MELO DANIEL SANTIAGO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
PAEZ RODRIGUEZ EFRAIN SANTIAGO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
PALACIOS CHAVEZ SARA NICOL	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
PEDRAZA CUELLAR SEBASTIAN	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
QUINTERO QUINTERO RAMON EMILIO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
RIAÑO CEEPDA BRENDA NICOLLE	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
RIVERA GRILLO JUAN DAVID	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
ROCHA RUBIO JORGE EDUARDO	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
RODRIGUEZ PINZON LINA FERNANDA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	
VERGARA VERA SARA SOFIA	220501096 01 1. INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE 2. FUNDAMENTOS DE CASOS DE USO: DEFINICIÓN,	Identificacion y Construccion Diseño UML-Diagrama de Clases - ejercicios basicos casos practicos		X	27/07/2023	X	

HORARIO ASIGNADO AL INSTRUCTOR

OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREAVLO

Hora	Colegio	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	
7:00 a.m. - 8:00 a.m	Colegio Republica De Estados Unidos	Omar - 2495325						
8:00 a.m - 9:00 a.m		Omar - 2495325						
9:00 a.m. - 10:00 a.m.		Omar - 2495325						
10:00 a.m - 11:00 a.m.		Omar - 2495325						
11:00 a.m - 12 m		Omar - 2495325						30
12 m - 01:00 p.m	Colegio Santa Librada	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
1:00 p.m - 2:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
2:00 p.m - 3:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
3:00 p.m - 4:00 p.m	Colegio El Libertador	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
4:00 p.m - 5:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Técnico en programación de Software**
- Código del Programa de Formación: **233104**
- Nombre del Proyecto (si es formación Titulada) **DESARROLLO DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EMPRESARIAL.**
- Fase del Proyecto (si es formación Titulada): **Planeación**
- Actividad de Proyecto (si es formación Titulada): **INTERPRETAR EL INFORME DE REQUERIMIENTOS ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.**
- Competencia: **220501092-Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico.**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: **RAP 2. INTERPRETAR EL INFORME DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN CONFORME A LA IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES DEL NEGOCIO.**
- Duración de la Guía: 144 Horas

2. PRESENTACIÓN

- A lo largo del curso aprenderemos la definición y la importancia del modelado de diagramas en la ingeniería de software, el uso del Lenguaje unificado de modelado (UML), el concepto de la ingeniería de requisitos, la utilización de la herramienta de diseño, junto a la definición y la manera de construir los diagramas basados en comportamiento, en estructuras y en interacciones.
- El **lenguaje de modelado unificado (UML)** es un estándar para la representación visual de objetos, estados y procesos dentro de un sistema. Por un lado, el lenguaje de modelado puede servir de modelo para un proyecto y garantizar así una arquitectura de información estructurada; por el otro, ayuda a los desarrolladores a presentar la descripción del sistema de una manera que sea comprensible para quienes están fuera del campo. UML se utiliza principalmente en el desarrollo de software orientado a objetos. Al ampliar el estándar en la versión 2.0, también es adecuado para visualizar procesos empresariales.
- **¿Qué es y para qué sirve uml?** El término “lenguaje” ha generado bastante confusión respecto a lo que es UML. En realidad, el término lenguaje quizás no es el más apropiado, ya que no es un lenguaje

propiamente dicho, sino una serie de normas y estándares gráficos respecto a cómo se deben representar los esquemas relativos al software. Mucha gente piensa por confusión que UML es un lenguaje de programación y esta idea es errónea: UML no es un lenguaje de programación. Como decimos, UML son una serie de normas y estándares que dicen cómo se debe representar algo.

- UML es una herramienta propia de personas que tienen conocimientos relativamente avanzados de programación y es frecuentemente usada por analistas funcionales (aquellos que definen qué debe hacer un programa sin entrar a escribir el código) y analistas-programadores (aquellos que, dado un problema, lo estudian y escriben el código informático para resolverlo en un lenguaje como PHP, Java, C#, Python o cualquier otro).

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Modelamiento Técnico UML

- La semántica estructurada hace el resto. Los diagramas UML se utilizan para representar los siguientes componentes del sistema:
- Objetos individuales (elementos básicos)
- Clases (combina elementos con las mismas propiedades)
- Relaciones entre objetos (jerarquía y comportamiento/comunicación entre objetos) ✓ Actividad (combinación compleja de acciones/módulos de comportamiento)
- Interacciones entre objetos e interfaces
- Diagramas UML: campos de aplicación y breve introducción.
- Ambiente Requerido, Ambiente de formación ubicado en cada colegio articulado con el centro de Diseño y Metrología.
- Materiales, Material de apoyo suministrado por el Instructor, la guía de aprendizaje y los apuntes tomados por cada uno de los aprendices en la introducción inicial a los diferentes temas relacionados con el diseño UML, Casos de Uso y Diagrama de Clases con sus respectivos componentes.

3.2. Actividades de Reflexión inicial.

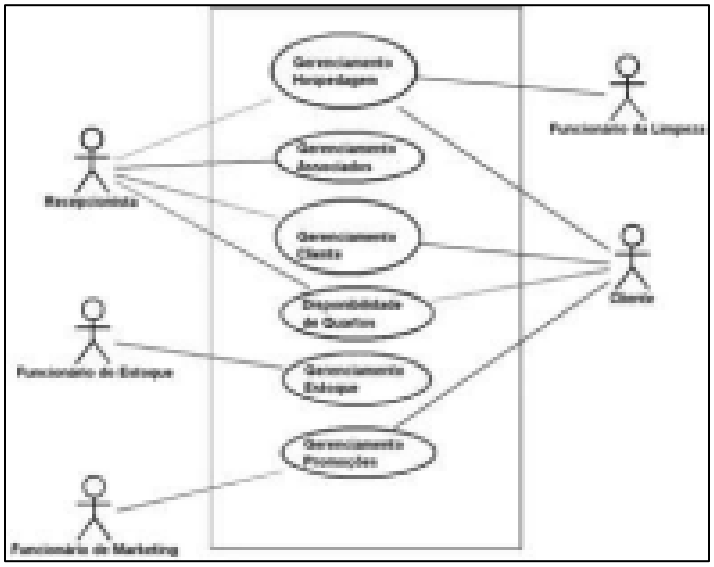


Fig.1 Ejemplo caso de uso. Tomado de:
https://adsi.fandom.com/wiki/Diagrama_de_casos_de_Uso

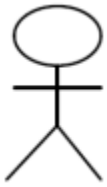
Diagrama de casos de uso:

El diagrama de casos de uso muestra el comportamiento que se esperará de un sistema más adelante. Este modelo no solo es adecuado para sistemas de software, sino también, por ejemplo, para procesos esperados en las relaciones comerciales. El caso de uso involucra a un actor (humano o sistema) con un objetivo.

El diagrama normalmente tiene como nombre el objetivo.

Los diferentes casos de uso dentro del sistema cumplen el objetivo del actor.

3.2.1 – Componentes de Un Diagrama de Casos de Uso



ACTOR

Representa el rol de un usuario del sistema. Todo aquel elemento que interactúa con el sistema

Tipos de actores:

• Principales: personas que usan el sistema

• Secundarios: personas que mantienen o administran el sistema

• Material externo: dispositivos materiales imprescindibles que forman parte del ámbito de la aplicación y deben ser utilizados

• Otros sistemas: otros entornos con los que el sistema interactúa

REGIONAL DISTRITO CAPITAL

CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA

REGISTRO DE ASISTENCIA - APRENDICES EJECUCION DE LA FORMACION

Instructor Instructor		Tipo Documento		Programa de Formación		Ficha/Año	Código
OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO		CC	79175335	TECNICO EN PROGRAMACION DE SOFTWARE		Grupo Sabatino 127	2555742
Jornada		Mes de la semana de la sesión de Formación		Fecha inicio trimestre		Fecha fin trimestre	
DIURNA TARDE		MARTES Y JUEVES		13/07/2023		17/08/2023	
Competencia				Resultado de Aprendizaje			

No.	APRENDICES APELLIDOS Y NOMBRES	TD	Número ID	FECHA SESION: 11/07/2023	FECHA SESION: 13/07/2023	FECHA SESION: 18/07/2023	FECHA SESION: 20/07/2023	FECHA SESION: 25/07/2023	FECHA SESION: 27/07/2023
				Firma	Firma	Firma	Firma	Firma	Firma
1	AZOCAR LARA YHADIRIS ANDREA	TI	1765386						
2	BARRETO SANCHEZ KEVIN ANDRES	TI	1023909340	Kevin Barreto	Kevin Barreto				
3	BERNAL FLOREZ SAMUEL	TI	1113408011	Samuel Bernal F.	Samuel Bernal F.				
4	BONILLA ARIAS WILLIAM DANIEL	TI	1013119444	Daniel Bonilla L.	Daniel Bonilla L.				
5	CALIXTO GUERRERO JHOAN ZAMIR	TI	1021014057	Zamir	Zamir				
6	CARDENAS PEREZ JEIDY PAOLA	TI	1023376299	Leidy Cardenas	Leidy Cardenas				
7	GARCIA GONZALEZ DIEGO HERNAN	TI	1014667994	Diego Garcia	Diego Garcia				
8	GOMEZ BAHAMON DANIEL FELIPE	TI	1026141129	David Baez	Daniel Baez				
9	GOMEZ SANCHEZ MELANY SOFIA	TI	1022243347	Melany Gomez	Melany Gomez				
10	GONZALEZ GARCIA ANDRES MAURICIO	TI	1013963672	Andres Gonzalez	Andres Gonzalez				
11	GUERRERO CRISTANCHO JOAN SEBASTIAN	TI	1021675279	Joan Guerrero	Joan Guerrero				
12	HERNANDEZ HERNANDEZ LINA MARIA	TI	1031911559	Lina Hernandez	Lina Hernandez				
13	LONDOÑO SANCHEZ JOSE DANIEL	TI	1026830690	Daniel Londoño	Daniel Londoño				
14	MARTINEZ BORBON SAMUEL DAVID	TI	1014481885	Samuel Martinez	Samuel Martinez				
15	MEDINA AREIZAGA EVELIN DAYANA	TI	1024477585	[redacted]	[redacted]				
16	MORALES MORALES JUAN SEBASTIAN	TI	1025538403	Sebastian Morales	Sebastian Morales				
17	MURCIA CHIRIGUA DILAN ALEJANDRO	TI	1027523713	Dilan Murcia	Dilan Murcia				
18	OCAMPO SUAREZ LEIDER ESTEBAN	TI	1013609013	Leider Ocampo	Leider Ocampo				
19	OCHOA MELO DANIEL SANTIAGO	TI	1023376976	Daniel Ochoa	Daniel Ochoa				
20	PAEZ RODRIGUEZ EFRAIN SANTIAGO	TI	1013602222	[illegible]	[illegible]				
21	PALACIOS CHAVEZ SARA NICOL	TI	1024497579	Sara Palacios	Sara Palacios				
22	PEDRAZA CUELLAR SEBASTIAN	TI	1012363113	Sebastian Pedraza	Sebastian Pedraza Cuellar				
23	QUINTERO QUINTERO RAMON EMILIO	TI	1082534223	Ramon Emilio	Ramon quintero				
24	RIAÑO CEPEDA BRENDA NICOLLE	TI	1033895205	BRENDA RIAÑO	BRENDA RIAÑO				
25	RIVERA ORILLO JUAN DAVID	TI	1074813486	Juan Rivera	Juan Rivera				
26	ROCHA RUBIO JORGE EDUARDO	TI	1023677762	Jorge Eduardo	Jorge Eduardo				
27	RODRIGUEZ PINZON LINA FERNANDA	TI	1020631322	Lina Pinzon	Lina Pinzon				
28	VERGARA VERA SARA SOFIA	TI	1013125883	Sara Vergara	Sara Vergara				

INSTRUCTOR (A): OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO

FIRMA: [signature]

VOCERO O SUBVOCERO (A):

FIRMA:

FICHA-TPS-2495325

Tecnico en Programacion de Software

Colegio
Sta.Librada
Documentos



Denominación del Programa de Formación:		Tecnico en Programación de Software				Código:	233104	
Ficha:		2495325	Instructor:		Omar Oswaldo Zambrano Arevalo			
Nombre del proyecto			Actividad del Proyecto				Fase del proyecto	
PROYECTO:SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO A LA INFRAESTRUCTURA INFORMÁTICA EN PYMES.			220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA				EVALUACION	
Nombre del aprendiz		Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de Entrega de la evidencia		Fecha de entrega	Cumplimiento	
				Físico	Digital		SI	NO
ARGUELLO MENDOZA	JAVIER ALEJANDRO	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
BERMUDEZ MARTINEZ	SAIDDY MICHELL	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
CHIPATECUA VELASQUEZ	OSCAR SANTIAGO	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
CORTES GONZALEZ	MARIA CAMILA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
ESCOBAR MOLINA	DANIEL FELIPE	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
LOPEZ GUZMAN	NICOL JHOANA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
MALDONADO CALDERON	CARLOS STEVEN	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
MOJICA JARAMILLO	ANA MARIA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
MONSALVE GARCIA	JAIME ALBERTO	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
MORENO SIERRA	JUAN CARLOS	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
MUÑOZ GONZALEZ	ROSA MARIA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
NIETO CELIS	DANIEL AMARU	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
NIÑO TORRES	LAURA DANIELA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
PARRA GOMEZ	SANDRA MILENA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
PRIETO CUBIDES	LIZETH	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
PUERTAS CARVAJAL	JULIAN FELIPE	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada			X	26/07/2023	X	
PULIDO ROA	LORENA VANESA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
RENDON PINZON	JUAN CAMILO	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
RODRIGUEZ SALINAS	STEFANNY ALEJANDRA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
RONDON RIOS	BRAYAN ESTEBAN	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
SANABRIA LOPEZ	LUISA FERNANDA	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
SANTOS CARREÑO	DILAN ANDRES	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
SARMIENTO CABANZO	MARYAM YISED	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
SARMIENTO LARA	BRAYAN	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
SUATERNA GUZMAN	DANIEL MAURICIO	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
		584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
		584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
		584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
		584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:	Tecnico en Programación de Software			Código:	233104
Ficha:	2495325	Instructor:	Omar Oswaldo Zambrano Arevalo		
Nombre del proyecto		Actividad del Proyecto			Fase del proyecto
PROYECTO:SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO A LA INFRAESTRUCTURA INFORMÁTICA EN PYMES.		220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA			EJECUCIÓN

Nombre del aprendiz		Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describa las evidencias	Forma de Entrega de la evidencia		Fecha de entrega	Cumplimiento	
				Físico	Digital		SI	NO
JAVIER ALEJANDRO	ARGUELLO MENDOZA	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
SAIDDY MICHELL	BERMUDEZ MARTINEZ	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
OSCAR SANTIAGO	CHIPATECUA VELASQUEZ	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
MARIA CAMILA	CORTES GONZALEZ	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
DANIEL FELIPE	ESCOBAR MOLINA	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
NICOL JHOANA	LOPEZ GUZMAN	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
CARLOS STEVEN	MALDONADO CALDERON	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
ANA MARIA	MOJICA JARAMILLO	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
JAIME ALBERTO	MONSALVE GARCIA	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
JUAN CARLOS	MORENO SIERRA	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
ROSA MARIA	MUÑOZ GONZALEZ	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
DANIEL AMARU	NIETO CELIS	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
LAURA DANIELA	NIÑO TORRES	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
SANDRA MILENA	PARRA GOMEZ	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
LIZETH	PRIETO CUBIDES	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
JULIAN FELIPE	PUERTAS CARVAJAL	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
LORENA VANESA	PULIDO ROA	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
JUAN CAMILO	RENDON PINZON	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
STEFANNY ALEJANDRA	RODRIGUEZ SALINAS	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
BRAYAN ESTEBAN	RONDON RIOS	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
LUISA FERNANDA	SANABRIA LOPEZ	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
DILAN ANDRES	SANTOS CARREÑO	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
MARYAM YISED	SARMIENTO CABANZO	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
BRAYAN	SARMIENTO LARA	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
DANIEL MAURICIO	SUATERNA GUZMAN	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
0								

HORARIO ASIGNADO AL INSTRUCTOR

OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREAVLO

Hora	Colegio	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	
7:00 a.m. - 8:00 a.m	Colegio Republica De Estados Unidos	Omar - 2495325						
8:00 a.m - 9:00 a.m		Omar - 2495325						
9:00 a.m. - 10:00 a.m.		Omar - 2495325						
10:00 a.m - 11:00 a.m.		Omar - 2495325						
11:00 a.m - 12 m		Omar - 2495325						30
12 m - 01:00 p.m	Colegio Santa Librada	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
1:00 p.m - 2:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
2:00 p.m - 3:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
3:00 p.m - 4:00 p.m	Colegio El Libertador	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
4:00 p.m - 5:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Técnico en programación de software
- Código del Programa de Formación: 233104 v1
- Nombre del Proyecto : Desarrollo de aplicaciones de software para el sector empresarial
- Fase del Proyecto Fase 3 - Ejecución del Proyecto (Ejecución)
- Actividad de Proyecto: desarrollar el software a partir del diseño y la arquitectura propuesta
- Competencia: 38368 - Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada.
  584144 - interpretar la información técnica de diseño para la codificación del software.
  584212 - verificar la funcionalidad del software aplicando pruebas unitarias.
- Duración de la Guía: Total 236 horas , trabajo directo 188 horas , 47 horas de trabajo independiente.

2. PRESENTACIÓN

2.1 El Patrón MVC (Modelo Vista Controlador) y POO (La programación orientada a objetos)

En la presente guía se va a trabajar la Implementación de Back-End empleando MVC PHP, esta guía abordará el desarrollo del sistema de información usando el framework CodeIgniter 4 , programación en Modelo Vista y Controlador (MVC), aplicando la conexión a la base de datos mysql, login y finalmente crear registros , actualización , borrado y consultas de registros de datos ; Se utilizara boostrap, html5 para el diseño web en la cual será desarrollado de manera definitiva su proyecto formativo.

Pero antes de continuar se debe tener presente a que hace referencia el framework CodeIgniter 4 demostrando la manera en la que se desea obtener resultados. Es allí donde los objetos en primera instancia. manipulan los datos de entrada para obtener a su vez unos datos de salida, en donde se evidencia que cada

Materiales: Video beam, videos, marcadores, lápices, esferos, hojas, computador

Tiempo Estimado: 1.5. horas.

3.1.3 Actividad de Ejercicios iniciales sobre conceptos de Programacion Orientada a Objetos.

Realizar la lectura individual del material de apoyo sobre "3.1.3_Lectura Clases, Objetos y Encapsulamiento , 3.1.3_Lectura Herencia y 3.1.3_Lectura Polimorfismo**".**

Se realiza una socialización, en la cual cada grupo de proyecto tomará la palabra y dará su punto de vista acerca de clases , objetos, herencia y polimorfismo que fueron halladas por su equipo de trabajo.

Realizar el video : 3.1.3_clases_y_ objetos.mp4.

Guarde el archivo con el nombre **actividad_de_objetos y polimorfismo en php.pdf** y subirlo al portafolio del aprendiz en la carpeta asignada por el instructor.

Tiempo Estimado: 3 horas.

Ambiente requerido: Ambiente de formación

Materiales: Video beam, videos, marcadores, lápices, esferos, hojas, computador.

3.2 Asociar los conceptos relacionados con el patrón de diseño MVC aplicados al desarrollo de aplicaciones web en PHP

Descripción de las actividades.

•En actividad se asociaran los principios de la programación orientada a objetos con una representación creativa de los conceptos y el código básico necesario para llevarlo a cabo en el lenguaje de programación. Se deben formar grupos del proyecto formativo.

Iniciaremos la lectura en grupos del material de apoyo "**3.2_LECTURA_Entendiendo_MVC_en_PHP.pdf**" y lectura "**3.2_Que_Son_Patrones_de_Diseño.pdf"** que se encuentra en la carpeta Materiales del Aprendiz.

•Posteriormente el grupo socializa los conceptos acerca del MCV aplicados el desarrollo de aplicaciones web.

- Los integrantes del grupo deben presentar en el ambiente de aprendizaje dicha representación haciendo uso de carteleras o diapositivas con los dibujos o gráficas que consideren pertinentes.

Se debe guardar el archivo en un documento en Word llamado **patrón_de_diseño_MVC** y posteriormente subirlo a territorio en la carpeta asignada por el Insgtructor

Ambiente requerido: Ambiente de formación

Técnico en Programación de PSW Software

Proyecto

Ejemplo :

SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA EL CONTROL DE INVENTARIOS DE LA EMPRESA (NOMBRE EMPRESA O NEGOCIO)

Desarrollado por:

SENA 2023

Contraportada

3.7. MISIÓN

3.8. VISIÓN

3.9. ALCANCE: BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

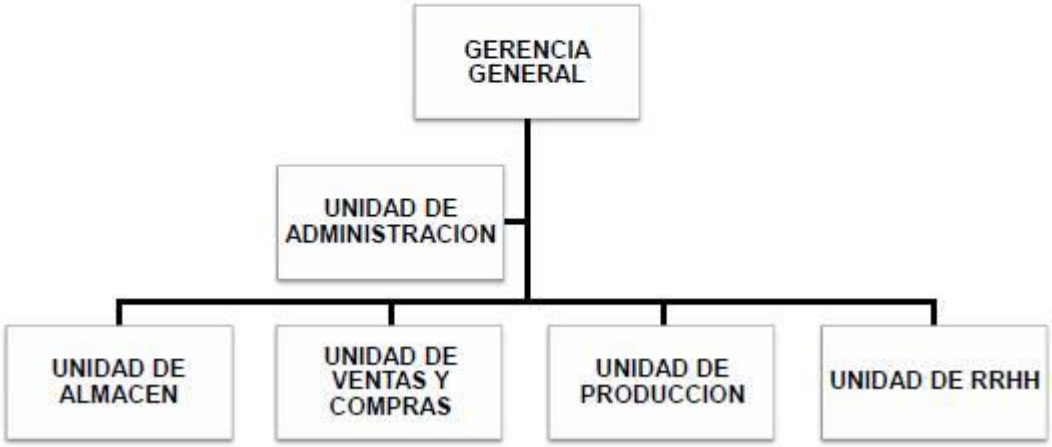
3.9.1. MATRIZ DOFA

3.11. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES - DIAGRAMA DE GANNT

3.9. ESTIMACIÓN DE COSTOS DEL PROYECTO (PRESUPUESTO)

ORGANIGRAMA DE LA EMPRESA :EJEMPLO GERENTE, SUBGERENTE, TÉCNICOS PROGRAMADORES , SECRETARIA ETC.

✓ **ORGANIGRAMA DE POSICION MACRO**



3.10. PLATAFORMA TECNOLÓGICA (PARA CONSTRUIR EL PROYECTO Y LOS REQUERIMIENTOS MÍNIMOS PARA QUE SE EJECUTE CORRECTAMENTE LA APLICACIÓN O PROYECTO)

3.10.1. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

3.10.2. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

3.11. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES - DIAGRAMA DE GANNT

Actividades	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
1. Fase de Análisis					
1.1. Realizar recolección de información para identificar las necesidades de los diferentes usuarios					
1.2. Tabular la encuesta					
1.3.Elaborar el formato de proyecto 016					
1.4					
2. Fase de Diseño					
3. Fase de Desarrollo y Ejecución					
4. Fase de Evaluación					

SENA

REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
REGISTRO DE ASISTENCIA - APRENDICES EJECUCION DE LA FORMACIÓN

Nombre Instructor	Tipo D.I.	No Documento	Programa de Formación	No Ficha	Código
Oscar Chapatecua	CC	79547539	Técnico en programación de Software	2495325	

Jornada	Día de la semana de la sesión de Formación	Fecha Inicio trimestre	Fecha fin trimestre
Mañana - Once - Santa			

Competencia	Resultado de Aprendizaje

No.	APRENDICES APELLIDOS Y NOMBRES	TD	Número D.I	FECHA SESION: 10/J/2023	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:
				Firma	Firma	Firma	Firma	Firma	Firma
1	Oscar Chapatecua	X	1013078409						
2	Camila Cortes	X	1014738960	Camila C					
3	Nicol Lopez Guzman	X	1022951246						
4	Lizeth Prieto C	X	1014665732						
5	Carlos Maldonado	X	1022036884	Carlos M.					
6	Nieto Daniel	X	1022944366						
7	Tobar Nikol	X	1014479911	Nikol T.G					
8	Rairan Carmen	X	1071087688						
9	Patria Milena	X	1022998629	MilenaP.					
10	Bermudez Saddy	T.I	1028182428	Saddy BM					
11	Sarmiento Maryam	T.I	1028862905	MaryamS					
12	Niño Laura	T.I	1023369966	Laura Niño					
13	Angella Jovial	T.I	1010841019						
14	Torres Paula	T.I	1021634139	Paula T.					
15	Mauricio Suatem	T.I	1031808910						
16	Juan Molano	T.I	1013596165						
17	Puertas Julian	T.I	1022951255	Julian Puertas					
18	Monsalve Jaime	T.I	1038103970						
19	Escobar Daniel	T.I	1022948810						
20	Dilan Carreño	T.I	1023938446	Dilan C.					
21	Rodriguez Stefany	CC	1000049787						
22	Ana Maria Mojica J	TI	1023373819	ANA					
23	Rendon P. Juan C.	TI	1021913406	Camilo					
24	Rendón Rios Brayan E	TI	1000939093						
25	Muñoz Rosa	T.I	1022944920	Rosa Muñoz					

INSTRUCTOR (A): Oscar Chapatecua

FIRMA:

VOCERO O SUBVOCERO (A):

FIRMA:

Powered by CamScanner

FICHA-TPS-2495578

Tecnico en **Programacion** de Software

Colegio
Sta.Librada
Documentos



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:	**Tecnico en Programación de Software**		**Código:**	233104
Ficha:	**2496578**	**Instructor:**	**Omar Oswaldo Zambrano Arevalo**	
Nombre del proyecto		**Actividad del Proyecto**		**Fase del proyecto**
PROYECTO:SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO A LA INFRAESTRUCTURA INFORMÁTICA EN PYMES.		220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA		EVALUACION

Nombre del aprendiz	**Actividad de aprendizaje a desarrollar**	**Describa las evidencias**	**Forma de Entrega de la evidencia**		**Fecha de entrega**	**Cumplimiento**	
			Físico	**Digital**		**SI**	**NO**
Andres Felipe Contreras Taborda	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Andres Sebastian Bejarano Gutierrez	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Breyner Alejandro Aguilar Dominguez	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Carmen Sofia Neme Mendoza	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Cristian Camilo Herrera Bolivar	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Cristian David Motta Garzon	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Daniel Alexander Rodriguez Bejarano	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Duvan Felipe Gomez Marciales	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Duvan Santiago Riaño Ariza	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Fabio Estiven Tacuma	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Jackson Javier Avila Campo	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Jhon Jairo Ramos Vidal	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Juan David Sandoval Florez	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Juan Sebastian Barragan Serrato	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Julian David Rativa Ruda	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Juliana Avendaño Herrera	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Luis Alberto Avila Aroca	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada			X	30/07/2023	X	
Miguel Andres Gutierrez Carrera	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Nicolas Zamudio	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Sebastian Alexander Niño Benavides	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Sneyder Prieto Paredes	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Valentina Molina Gomez	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Yesid Alejandro Campuzano Reyes	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	
Yidel Santiago Alzate Nagles	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	30/07/2023	X	

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:	**Tecnico en Programación de Software**	**Código:**	233104
Ficha:	**2496578**	**Instructor:**	**Omar Oswaldo Zambrano Arevalo**

Nombre del proyecto	**Actividad del Proyecto**	**Fase del proyecto**
PROYECTO:SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO A LA INFRAESTRUCTURA INFORMÁTICA EN PYMES.	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA	EJECUCIÓN

Nombre del aprendiz	**Actividad de aprendizaje a desarrollar**	**Describa las evidencias**	**Forma de Entrega de la evidencia**		**Fecha de entrega**	**Cumplimiento**	
			Físico	**Digital**		**SI**	**NO**
Andres Felipe Contreras Taborda	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Andres Sebastian Bejarano Gutierrez	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Breyner Alejandro Aguilar Dominguez	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Carmen Sofia Neme Mendoza	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Cristian Camilo Herrera Bolivar	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Cristian David Motta Garzon	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Daniel Alexander Rodriguez Bejarano	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Duvan Felipe Gomez Marciales	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Duvan Santiago Riaño Ariza	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Fabio Estiven Tacuma	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Jackson Javier Avila Campo	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Jhon Jairo Ramos Vidal	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Juan David Sandoval Florez	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Juan Sebastian Barragan Serrato	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Julian David Rativa Ruda	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Juliana Avendaño Herrera	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Luis Alberto Avila Aroca	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Miguel Andres Gutierrez Carrera	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Nicolas Zamudio	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Sebastian Alexander Niño Benavides	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Sneyder Prieto Paredes	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Valentina Molina Gomez	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Yesid Alejandro Campuzano Reyes	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	
Yidel Santiago Alzate Nagles	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	30/07/2023	X	

HORARIO ASIGNADO AL INSTRUCTOR

OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREAVLO

Hora	Colegio	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	
7:00 a.m. - 8:00 a.m	Colegio Republica De Estados Unidos	Omar - 2495325						
8:00 a.m - 9:00 a.m		Omar - 2495325						
9:00 a.m. - 10:00 a.m.		Omar - 2495325						
10:00 a.m - 11:00 a.m.		Omar - 2495325						
11:00 a.m - 12 m		Omar - 2495325						30
12 m - 01:00 p.m	Colegio Santa Librada	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
1:00 p.m - 2:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
2:00 p.m - 3:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
3:00 p.m - 4:00 p.m	Colegio El Libertador	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
4:00 p.m - 5:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Técnico en programación de software
- Código del Programa de Formación: 233104 v1
- Nombre del Proyecto : Desarrollo de aplicaciones de software para el sector empresarial
- Fase del Proyecto Fase 3 - Ejecución del Proyecto (Ejecución)
- Actividad de Proyecto: desarrollar el software a partir del diseño y la arquitectura propuesta
- Competencia: 38368 - Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada.
  584144 - interpretar la información técnica de diseño para la codificación del software.
  584212 - verificar la funcionalidad del software aplicando pruebas unitarias.
- Duración de la Guía: Total 236 horas , trabajo directo 188 horas , 47 horas de trabajo independiente.

2. PRESENTACIÓN

2.1 El Patrón MVC (Modelo Vista Controlador) y POO (La programación orientada a objetos)

En la presente guía se va a trabajar la Implementación de Back-End empleando MVC PHP, esta guía abordará el desarrollo del sistema de información usando el framework CodeIgniter 4 , programación en Modelo Vista y Controlador (MVC), aplicando la conexión a la base de datos mysql, login y finalmente crear registros , actualización , borrado y consultas de registros de datos ; Se utilizara boostrap, html5 para el diseño web en la cual será desarrollado de manera definitiva su proyecto formativo.

Pero antes de continuar se debe tener presente a que hace referencia el framework CodeIgniter 4 demostrando la manera en la que se desea obtener resultados. Es allí donde los objetos en primera instancia. manipulan los datos de entrada para obtener a su vez unos datos de salida, en donde se evidencia que cada

Materiales: Video beam, videos, marcadores, lápices, esferos, hojas, computador

Tiempo Estimado: 1.5. horas.

3.1.3 Actividad de Ejercicios iniciales sobre conceptos de Programacion Orientada a Objetos.

Realizar la lectura individual del material de apoyo sobre "3.1.3_Lectura Clases, Objetos y Encapsulamiento , 3.1.3_Lectura Herencia y 3.1.3_Lectura Polimorfismo**".**

Se realiza una socialización, en la cual cada grupo de proyecto tomará la palabra y dará su punto de vista acerca de clases , objetos, herencia y polimorfismo que fueron halladas por su equipo de trabajo.

Realizar el video : 3.1.3_clases_y_ objetos.mp4.

Guarde el archivo con el nombre **actividad_de_objetos y polimorfismo en php.pdf** y subirlo al portafolio del aprendiz en la carpeta asignada por el instructor.

Tiempo Estimado: 3 horas.

Ambiente requerido: Ambiente de formación

Materiales: Video beam, videos, marcadores, lápices, esferos, hojas, computador.

3.2 Asociar los conceptos relacionados con el patrón de diseño MVC aplicados al desarrollo de aplicaciones web en PHP

Descripción de las actividades.

•En actividad se asociaran los principios de la programación orientada a objetos con una representación creativa de los conceptos y el código básico necesario para llevarlo a cabo en el lenguaje de programación. Se deben formar grupos del proyecto formativo.

Iniciaremos la lectura en grupos del material de apoyo "**3.2_LECTURA_Entendiendo_MVC_en_PHP.pdf**" y lectura "**3.2_Que_Son_Patrones_de_Diseño.pdf"** que se encuentra en la carpeta Materiales del Aprendiz.

•Posteriormente el grupo socializa los conceptos acerca del MCV aplicados el desarrollo de aplicaciones web.

- Los integrantes del grupo deben presentar en el ambiente de aprendizaje dicha representación haciendo uso de carteleras o diapositivas con los dibujos o gráficas que consideren pertinentes.

Se debe guardar el archivo en un documento en Word llamado **patrón_de_diseño_MVC** y posteriormente subirlo a territorio en la carpeta asignada por el Insgtructor

Ambiente requerido: Ambiente de formación

Técnico en Programación de PSW Software

Proyecto

Ejemplo :

SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA EL CONTROL DE INVENTARIOS DE LA EMPRESA (NOMBRE EMPRESA O NEGOCIO)

Desarrollado por:

SENA 2023

Contraportada

Nota: En esta tabla de cronograma de actividades deben colocar todas las tareas realizadas por cada Fase no solo las filas insertadas.

3.9. ESTIMACIÓN DE COSTOS DEL PROYECTO (PRESUPUESTO)

4. FASE DE DISEÑO DEL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE

4.1. DISEÑO DEL SISTEMA (NOMBRE DEL PROYECTO): FUNCIONALIDADES DE LOS PROCESOS

ANEXO 1. REQUISITOS FUNCIONALES

CÓDIGO	REQUISITOS FUNCIONALES
RQF001	**Nombre:** Validar Usuario
	Descripción: El sistema permitirá el acceso a los usuarios registrados mediante la autenticación por nombre de usuario y contraseña.
	Usuarios: administrador, conductor

CÓDIGO	REQUISITOS FUNCIONALES
RQF002	**Nombre:** Gestión de Usuarios
	Descripción: El sistema permitirá al administrador realizar las acciones de registro, consulta, modificación e inactivación de usuarios, el usuario conductor solo podrá consultar y modificar sus propios datos.
	Usuarios: administrador, conductor

CÓDIGO	REQUISITOS FUNCIONALES
RQF003	**Nombre:** Gestión de Vehículos
	Descripción: El sistema de información permitirá que el administrador realice las acciones de registro, consulta, modificación e inactivación de los vehículos matriculados en la empresa y el conductor, solo podrá consultar la información del vehículo asignado.

	Usuarios: administrador, conductor

CÓDIGO	REQUISITOS FUNCIONALES
RQF004	**Nombre:** Gestión de Operarios
	Descripción: El sistema permitirá al administrador realizar las acciones de registro, consulta, modificación e inactivación de los operarios (monitores o auxiliares de carga), el usuario conductor podrá consultar los datos de los operarios asignados a su vehículo.
	Usuarios: administrador, conductor

CÓDIGO	REQUISITOS FUNCIONALES
RQF005	**Nombre:** Gestión de Destinos
	Descripción: El sistema de información permitirá el control de la información de cada uno de los destinos (empresa o usuario de ruta) y el conductor podrá ver los datos de contacto del destino.
	Usuarios: administrador, conductor

CÓDIGO	REQUISITOS FUNCIONALES
RQF006	**Nombre:** Gestión de Recorridos
	Descripción: El sistema de información permitirá que el administrador realice las acciones de registro, asignación de destinos, asignación de recorridos a vehículos, consulta, modificación e inactivación de recorridos. El usuario conductor podrá ver los recorridos asignados a su vehículo y marcar la terminación del estado del mismo.
	Usuarios: administrador, conductor

CÓDIGO	REQUISITOS FUNCIONALES
RQF007	**Nombre:** Gestión de Documentación
	Descripción: El sistema de información permitirá que el administrador realice las acciones de registro, consulta, modificación e inactivación de documentación. El usuario conductor podrá cargar los documentos de soporte del vehículo y/o los mantenimientos que tenga programado el vehículo.
	Usuarios: administrador, conductor

CÓDIGO	REQUISITOS FUNCIONALES
RQF008	**Nombre:** Reporte que muestre las fechas y el estado de los documentos próximos a vencerse o vencidos.

SENA

REGIONAL DISTRITO CAPITAL

CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGÍA

REGISTRO DE ASISTENCIA - APRENDICES EJECUCION DE LA FORMACIÓN

Nombre Instructor	Tipo D.I.	No Documento	Programa de Formación	No Ficha	Código
CARLOS ZAMBRANO	CC	7757155	TEC. EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE	2496578	

Jornada	Día de la semana de la sesión de Formación	Fecha Inicio trimestre	Fecha fin trimestre
TARDE ONCE			

Competencia	Resultado de Aprendizaje

No.	APRENDICES APELLIDOS Y NOMBRES	TD	Numero D.I	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:
				Firma	Firma	Firma	Firma	Firma	Firma
1	Jeffersson Andrey Ramirez Bonilla	T.I	1022938656						
2	Erick Santiago Romero G.	C.C	1022933400						
3	Laura Poranna Ruiz Tovar	T.I	1022931041						
4	Yuri Herrera Varelas	T.I	1016833648						
5	Deisi Dayanna Bonilla	T.I	1031422771						
6	Jimer Andres Anccora	T.I	1038380144						
7	Kevin Sebastian Castellanos	T.I	1029280241						
8	Brayan Alejandro Murcia M	T.I	1033019422						
9	Maicol Quiros Amaya	T.I	1022945833						
10	Cristian Camilo Mora	T.I	1029372927						
11	Zuli Sabrina Mesa	C.C	1022527716						
12	Ana Gomez Sogro	T.I	1025649601						
13	Ronald Cortes Montagut	T.I	1014663089						
14	Jeimy Gonzalez	C.C	1026144419						
15	Kaven Aizo Lora	T.I	1053331426						
16	Sebastian Arroyo R.	T.I	1140915011						
17	Sebastian Murcia M.	T.I	1033019421						
18	Andres Felipe Perez	T.I	1140916476	Andres Perez					
19	Sebastian Diaz Ramos	T.I	1028851815						
20	Duran Esteban Herr	T.I	1022996084						
21	Valerie Albarracin V	T.I	1011097141						
22	Mateo Forero Mesa	C.C	1021394300						
23	Diego Caraman Mora	T.I	1033697826						
24	Angie Paola Bonilla	T.I	1029889418						
25									

INSTRUCTOR (A):

FIRMA:

VOCERO O SUBVOCERO (A):

FIRMA:

Powered by CamScanner

FICHA-TPS-2495387

Tecnico en **Programacion** de Software

Colegio **El Libertador**

Documentos

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:	**Tecnico en Programación de Software**			**Código:**	233104	
Ficha:	**2495387**	**Instructor:**	**Omar Oswaldo Zambrano Arevalo**			
Nombre del proyecto		**Actividad del Proyecto**			**Fase del proyecto**	
PROYECTO:SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO A LA INFRAESTRUCTURA INFORMÁTICA EN PYMES.		220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA			EVALUACION	
Nombre del aprendiz	**Actividad de aprendizaje a desarrollar**	**Describa las evidencias**	**Forma de Entrega de la evidencia**		**Fecha de entrega**	**Cumplimiento**	
			Físico	**Digital**		**SI**	**NO**
Andres Felipe Contreras Taborda	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Andres Sebastian Bejarano Gutierrez	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Breyner Alejandro Aguilar Dominguez	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Carmen Sofia Neme Mendoza	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Cristian Camilo Herrera Bolivar	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Cristian David Motta Garzon	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Daniel Alexander Rodriguez Bejarano	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Duvan Felipe Gomez Marciales	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Duvan Santiago Riaño Ariza	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Fabio Estiven Tacuma	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Jackson Javier Avila Campo	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Jhon Jairo Ramos Vidal	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Juan David Sandoval Florez	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Juan Sebastian Barragan Serrato	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Julian David Rativa Ruda	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Juliana Avendaño Herrera	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Luis Alberto Avila Aroca	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada			X	26/07/2023	X	
Miguel Andres Gutierrez Carrera	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Nicolas Zamudio	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Sebastian Alexander Niño Benavides	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Sneyder Prieto Paredes	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Valentina Molina Gomez	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Yesid Alejandro Campuzano Reyes	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	
Yidel Santiago Alzate Nagles	584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada	Realizar los primeros dos ejercicios de la guía MVC de PHP		X	26/07/2023	X	

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:	**Tecnico en Programación de Software**			**Código:**	233104
Ficha:	**2495387**	**Instructor:**	**Omar Oswaldo Zambrano Arevalo**		
Nombre del proyecto		**Actividad del Proyecto**			**Fase del proyecto**
PROYECTO:SERVICIOS DE SOPORTE TÉCNICO A LA INFRAESTRUCTURA INFORMÁTICA EN PYMES.		220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA			EJECUCIÓN

Nombre del aprendiz	**Actividad de aprendizaje a desarrollar**	**Describa las evidencias**	**Forma de Entrega de la evidencia**		**Fecha de entrega**	**Cumplimiento**	
			Físico	**Digital**		**SI**	**NO**
Andres Felipe Contreras Taborda	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Andres Sebastian Bejarano Gutierrez	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Breyner Alejandro Aguilar Dominguez	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Carmen Sofia Neme Mendoza	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Cristian Camilo Herrera Bolivar	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Cristian David Motta Garzon	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Daniel Alexander Rodriguez Bejarano	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Duvan Felipe Gomez Marciales	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Duvan Santiago Riaño Ariza	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Fabio Estiven Tacuma	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Jackson Javier Avila Campo	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Jhon Jairo Ramos Vidal	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Juan David Sandoval Florez	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Juan Sebastian Barragan Serrato	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Julian David Rativa Ruda	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Juliana Avendaño Herrera	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Luis Alberto Avila Aroca	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Miguel Andres Gutierrez Carrera	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Nicolas Zamudio	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Sebastian Alexander Niño Benavides	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Sneyder Prieto Paredes	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Valentina Molina Gomez	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Yesid Alejandro Campuzano Reyes	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	
Yidel Santiago Alzate Nagles	220501096 03 1. CODIFICAR EL SOFTWARE, UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA 2. REALIZAR	Avanzar Docuemento Base del proyecto productivo.		X	26/07/2023	X	

HORARIO ASIGNADO AL INSTRUCTOR

OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREAVLO

Hora	Colegio	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	
7:00 a.m. - 8:00 a.m	Colegio Republica De Estados Unidos	Omar - 2495325						
8:00 a.m - 9:00 a.m		Omar - 2495325						
9:00 a.m. - 10:00 a.m.		Omar - 2495325						
10:00 a.m - 11:00 a.m.		Omar - 2495325						
11:00 a.m - 12 m		Omar - 2495325						30
12 m - 01:00 p.m	Colegio Santa Librada	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
1:00 p.m - 2:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
2:00 p.m - 3:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
3:00 p.m - 4:00 p.m	Colegio El Libertador	Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		
4:00 p.m - 5:00 p.m		Omar - 2496578	Omar - 2726244	Omar - 2495428	Omar - 2726244	Omar - 2495387		

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Técnico en programación de software
- Código del Programa de Formación: 233104 v1
- Nombre del Proyecto : Desarrollo de aplicaciones de software para el sector empresarial
- Fase del Proyecto Fase 3 - Ejecución del Proyecto (Ejecución)
- Actividad de Proyecto: desarrollar el software a partir del diseño y la arquitectura propuesta
- Competencia: 38368 - Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  584211 - codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada.
  584144 - interpretar la información técnica de diseño para la codificación del software.
  584212 - verificar la funcionalidad del software aplicando pruebas unitarias.
- Duración de la Guía: Total 236 horas , trabajo directo 188 horas , 47 horas de trabajo independiente.

2. PRESENTACIÓN

2.1 El Patrón MVC (Modelo Vista Controlador) y POO (La programación orientada a objetos)

En la presente guía se va a trabajar la Implementación de Back-End empleando MVC PHP, esta guía abordará el desarrollo del sistema de información usando el framework CodeIgniter 4 , programación en Modelo Vista y Controlador (MVC), aplicando la conexión a la base de datos mysql, login y finalmente crear registros , actualización , borrado y consultas de registros de datos ; Se utilizara boostrap, html5 para el diseño web en la cual será desarrollado de manera definitiva su proyecto formativo.

Pero antes de continuar se debe tener presente a que hace referencia el framework CodeIgniter 4 demostrando la manera en la que se desea obtener resultados. Es allí donde los objetos en primera instancia. manipulan los datos de entrada para obtener a su vez unos datos de salida, en donde se evidencia que cada

objeto cumple con una funcionalidad en específico.

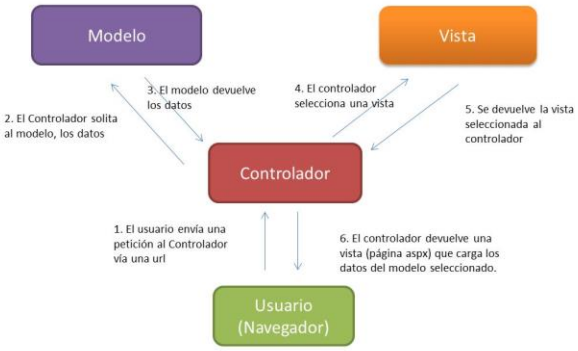
Ejes temáticos:

Programación orientada a objetos, conexión a base de datos, arquitectura mvc, login, control de rutas, control de actores, funciones crud en mvc, validaciones de campos vacios, longitud de campos y tipos de datos, reportes php.

Está basada en unas características conceptuales como lo son:

- *Conceptos básicos de Model-View-Controller*
- *Conceptos básicos de enrutamiento*
- *Validación de formularios*
- *Realización de consultas de base de datos básicas con el "Generador de consultas"*

Todas estas propiedades y métodos comunes a los objetos se encapsulan o agrupan en una clase cuya finalidad es actuar como un prototipo para crear objetos; en general, se dice que cada objeto es una instancia o ejemplar de una clase.

	*En cuanto al MVC Es un patrón de arquitectura de software que separa los datos de una aplicación, la interfaz de usuario, y la lógica de control en tres componentes distintos (Modelo, Vista y Controlador). El Patrón MVC se ve frecuentemente en aplicaciones Web, donde la Vista es la página HTML y el código que provee de datos dinámicos a la página; el Modelo es el Sistema de Gestión de Base de Datos y la Lógica de negocio; el Controlador es el responsable de recibir los eventos de entrada desde la Vista.*

Sistema de Gestión de Base de Datos y la Lógica de negocio; el Controlador es el responsable de recibir los eventos de entrada desde la vista, controlando las posibles interacciones del usuario en el sistema facilitando el desarrollo organizado de esta y su posterior mantenimiento.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Materiales: Video beam, videos, marcadores, lápices, esferos, hojas, computador

Tiempo Estimado: 1.5. horas.

3.1.3 Actividad de Ejercicios iniciales sobre conceptos de Programacion Orientada a Objetos.

Realizar la lectura individual del material de apoyo sobre "3.1.3_Lectura Clases, Objetos y Encapsulamiento , 3.1.3_Lectura Herencia y 3.1.3_Lectura Polimorfismo**".**

Se realiza una socialización, en la cual cada grupo de proyecto tomará la palabra y dará su punto de vista acerca de clases , objetos, herencia y polimorfismo que fueron halladas por su equipo de trabajo.

Realizar el video : 3.1.3_clases_y_ objetos.mp4.

Guarde el archivo con el nombre **actividad_de_objetos y polimorfismo en php.pdf** y subirlo al portafolio del aprendiz en la carpeta asignada por el instructor.

Tiempo Estimado: 3 horas.

Ambiente requerido: Ambiente de formación

Materiales: Video beam, videos, marcadores, lápices, esferos, hojas, computador.

3.2 Asociar los conceptos relacionados con el patrón de diseño MVC aplicados al desarrollo de aplicaciones web en PHP

Descripción de las actividades.

•En actividad se asociaran los principios de la programación orientada a objetos con una representación creativa de los conceptos y el código básico necesario para llevarlo a cabo en el lenguaje de programación. Se deben formar grupos del proyecto formativo.

Iniciaremos la lectura en grupos del material de apoyo "**3.2_LECTURA_Entendiendo_MVC_en_PHP.pdf**" y lectura "**3.2_Que_Son_Patrones_de_Diseño.pdf"** que se encuentra en la carpeta Materiales del Aprendiz.

•Posteriormente el grupo socializa los conceptos acerca del MCV aplicados el desarrollo de aplicaciones web.

- Los integrantes del grupo deben presentar en el ambiente de aprendizaje dicha representación haciendo uso de carteleras o diapositivas con los dibujos o gráficas que consideren pertinentes.

Se debe guardar el archivo en un documento en Word llamado **patrón_de_diseño_MVC** y posteriormente subirlo a territorio en la carpeta asignada por el Insgtructor

Ambiente requerido: Ambiente de formación

Técnico en Programación de PSW Software

Proyecto

Ejemplo :

SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA EL CONTROL DE INVENTARIOS DE LA EMPRESA (NOMBRE EMPRESA O NEGOCIO)

Desarrollado por:

SENA 2023

Contraportada


CU001 Validar Usuario
Consultar Usuario
CU002 Gestión de Usuarios
Actualizar Perfil
CU003 Gestión de Vehículos
Consultar Vehículo
CU004 Gestión de Operarios
Consultar Operaric
CU005 Gestión de Destinos
Consultar Destino
Conductor
Consultar Recorrido
CU006 Gestión de Recorridos
Terminar Recorrido
Cargar Documento
CU007 Gestión de Documentación
Consultar Documento

1. IDENTIFICACIÓN DE CASO DE USO			
1.1 Id Caso	CUD 001	1.2 Nombre	Validar Usuario

2. HISTORICO DE CASO DE USO			
2.1 Autor	Nombres Aprendices		
2.2 Fecha Creación	30/04/2020	3. Última Actualización	
2.4 Actualizado por	Nombres Aprendices	2.5 Versión	1.0

3. DEFINICION DE UN CASO DE USO

3.1 DESCRIPCIÓN

3.2 ACTORES

3.3 PRECONDICIONES

1. El usuario debe estar autenticado en el sistema CU 001

3.4 FLUJO NORMAL

Contando con las precondiciones el flujo normal será el siguiente:

Paso	Actor	Sistema
1		
2		
3		
4		
5		

3.5 FLUJO ALTERNATIVO

Si existe otra forma de acceder al caso de uso, describir los pasos.

Paso	Actor	Sistema

3.5 FLUJO EXCEPCIONAL

Paso	Actor	Sistema
		xx
		xx

3.7 POS CONDICIONES

Sistema

3.8 FRECUENCIA

Que frecuencia tiene el CU Alta Media Baja

SENA

CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA

REGISTRO DE ASISTENCIA - APRENDICES EJECUCION DE LA FORMACIÓN

Nombre Instructor	Tipo D.I:	No Documento:	Programa de Formación	No Ficha	Código
Bernado Betancourt López	C.C.	5992333	Técnico en Programción de Software	2495387	

Jornada	Día de la semana de la sesión de Formación	Fecha Inicio trimestre	Fecha fin trimestre
Tarde	VIERNES		

Competencia	Resultado de Aprendizaje

No.	APRENDICES APELLIDOS Y NOMBRES	TD	Número D.I	FECHA SESION: 14707/2023	FECHA SESION: 21707/2023	FECHA SESION: 28707/2023	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:
				Firma	Firma	Firma	Firma	Firma	Firma
1	Andres Felipe Contreras Taborda	TI	1025534621	Andres Contreras					
2	Andres Sebastian Bejarano Gutierrez	TI	1013589695						
3	Breyner Alejandro Aguilar Dominguez	TI	1014480793						
4	Carmen Sofia Neme Mendoza	TI	1029280048						
5	Cristian Camilo Herrera Bolivar	TI	1029032932						
6	Cristian David Motta Garzon	TI	1069257598						
7	Daniel Alexander Rodriguez Bejarano	TI	1023876639						
8	Duvan Felipe Gomez Marciales	TI	1032679247						
9	Duvan Santiago Riaño Ariza	TI	1024494436	Duvan S.					
10	Fabio Estiven Tacuma	TI	1013113623	Fabio Tacuma					
11	Jackson Javier Avila Campo	TI	1118364499	Jack Avila					
12	Jhon Jairo Ramos Vidal	TI	1029141427	Jhon Jairo R.					
13	Juan David Sandoval Florez	TI	1010182949						
14	Juan Sebastian Barragan Serrato	TI	1028883619						
15	Julian David Rativa Ruda	TI	1026574866						
16	Juliana Avendaño Herrera	TI	1013598100						
17	Luis Alberto Avila Aroca	TI	1013604349	Luis A Avila A.					
18	Miguel Andres Gutierrez Carrera	TI	1105840375						
19	Nicolas Zamudio								
20	Sebastian Alexander Niño Benavides	TI	1033708804						
21	Sneyder Prieto Paredes	TI	1023372936						
22	Valentina Molina Gomez	TI	1028882431						
23	Yesid Alejandro Campuzano Reyes	TI	1021669833	Yesid					
24	Yidel Santiago Alzate Nagles	TI	103370852	Yidel.A					
25									

INSTRUCTOR (A): Omar Oswaldo Zambrano Arevalo

FIRMA:

VOCERO O SUBVOCERO (A):

FIRMA:

Powered by CamScanner