PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

La Dorada, Julio del 2023

Señor (a)
Lina Samaris Silva Beltran
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.5225789
Cargo del supervisor: Profesional G20
Dependencia: Centro Pecuario y Agroempresarial - Caldas
Ciudad: La Dorada Caldas

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

Referencia: No. CO1.PCCNTR.5225789 del año 2023

Hernán Felipe Calderón Garcia, identificado con la cédula de ciudadanía No. 1.054.565.716 de La Dorada - Caldas, en mi calidad de Contratista del SENA, en en el Centro Pecuario y Agroempresarial, 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: Se fija como valor total máximo para el contrato la suma de DIECIOCHO MILLONES CIENTO SESENTA Y DOS MIL SEISCIENTOS TRECE PESOS MCTE ($ 18.162.613). Esta suma será pagada por el SENA a cada contratista de la siguiente manera: a) Un (01) primer pago correspondiente al mes de Junio por valor de UN MILLÓN SETECIENTOS SETENTA Y CINCO MIL DOSCIENTOS NOVENTA Y TRES ($ 1.775.293). b) tres (4) pagos iguales, de abril a junio por valor de CUATRO MILLONES NOVENTA Y SEIS OCHOCIENTOS TREINA PESOS MCTE ($4.096.830,00) cada uno. Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo con el cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de AHORROS No. 39292010145 deL Banco BANCOLOMBIA, cuyo titular es el contratista..

Plazo: Será hasta el 30 de NOVIEMBRE de 2023.

OBJETO: *(Trascriba el objeto del contrato, dentro del siguiente cuadro)*
"Prestar servicios para orientar procesos de formación presenciales y/o virtuales, de acuerdo con los lineamientos establecidos por la entidad y a los estándares para la ejecución de programa Análisis y desarrollo de software de formación titulada y complementaria de la zona de influencia del Centro Pecuario y Agroempresarial, apoyando procesos de diseño y desarrollo curricular para el área - red tecnológica: Tecnologías de la información, diseño y desarrollo de software"

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

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias

1	Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para el área temática del objeto contractual	Reunión con el equipo encargado para planear estrategias	Reunion equipo
2	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación Profesional Integral, conforme a las necesidades nacionales y a los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato.	Reunion el dia 10 de junio para realizar acta de cierre	Fotografia
3	Ejecutar la formación profesional integral de acuerdo con el currículo, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas del área temática objeto del contrato	Se ejecuta evaluación presencial a las siguientes fichas: FICHA ID 2503448 – Formacion Analisis ydesarrollo de software. FICHA ID 2560414 – Formación Analisis ydesarrollo de software. FICHA ID 2712535 – Formación Analisis ydesarrollo de software FICHA ID 2560448 – Formación Gestión Contable y Financiera	Se evidencia guias de aprendizaje en Territorio por ficha asignada.

4	Aplicar estrategias de enseñanza, aprendizaje, seguimiento y evaluación de acuerdo a la modalidad, los lineamientos pedagógicos y metodológicos de la entidad.	Se ejecuta evaluación presencial a las siguientes fichas: FICHA ID 2503448 – Formacion Analisis ydesarrollo de software. FICHA ID 2560414 – Formación Analisis ydesarrollo de software. FICHA ID 2712535 – Formación Analisis ydesarrollo de software FICHA ID 2560448 – Formación Gestión Contable y Financiera	PANTALLAZOS DE GUIAS DE APRENDIZAJE, PANTALLAZO DE EVIDENCIAS CREADAS EN PLATAFORMA TERRITORIO
5	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en proyectos y/o actividades de investigación técnica y/o pedagógica para fortalecer el proceso de formación del área temática objeto del contrato.	En este periodo no se realizó esta obligación.	En este periodo no se realizó esta obligación.
6	Emitir juicio valorativo sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizaje en las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	Se ejecuta evaluación presencial a las siguientes fichas: FICHA ID 2503448 – Formacion Analisis ydesarrollo de software.	Pantallazos de evidencias por sesión, por cada ficha. Videos, material de apoyo y subidas a Territorio por espacio “material de apoyo”, “anuncios” y “evidencias”.

		FICHA ID 2560414 – Formación Analisis ydesarrollo de software. FICHA ID 2712535 – Formación Analisis ydesarrollo de software FICHA ID 2560448 – Formación Gestión Contable y Financiera	
7	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación complementaria según los lineamientos vigentes para la entidad	En este periodo no se realizó esta obligación.	En este periodo no se realizó esta obligación.
8	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificando que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrando juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. c). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información	Se ejecuta evaluación presencial a las siguientes fichas: FICHA ID 2503448 – Formacion Analisis ydesarrollo de software. FICHA ID 2560414 – Formación Analisis ydesarrollo de software. FICHA ID 2712535 – Formación Analisis ydesarrollo de software FICHA ID 2560448 – Formación Gestión Contable y Financiera	Pantallazos de evidencias por sesión, por cada ficha. Videos, material de apoyo y subidas a Territorio por espacio “material de apoyo”, “anuncios” y “evidencias”.
9	Participar cuando el Centro lo requiera en el proceso de selección, diseño de talleres e instrumentos que alimenten los bancos de pruebas para la selección de aprendices.	En este periodo no se realizó esta obligación.	En este periodo no se realizó esta obligación.

10	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	Se tiene conocimiento del reglamento del aprendiz y el manual de convivencia del centro de formación.	Reglamento del aprendiz.
11	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo y asistir a las convocatorias que el Centro programa.	Interiorizar y actuar conforme a la cultura organizacional del SENA, considerando sus pilares y código de integridad institucional.	Referente código de integridad SENA.
12	Apoyar al centro de formación cuando este lo requiera, en la promoción del portafolio de servicios.	Se realiza promoción de nuevas ofertas educativas para la formación virtual	Pantallazo anuncio via redes sociales de ofertas educativas
13	Realizar seguimiento en la etapa productiva a los a los aprendices que le sean asignados, cuando el centro de formación lo requiera	En este periodo no se realizó esta obligación.	En este periodo no se realizó esta obligación.
14	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado, quedar a paz y salvo con el Almacén.	En este periodo no se realizó esta obligación.	En este periodo no se realizó esta obligación.
15	Aplicar al proceso de certificación y/o actualización en una norma sectorial de Competencia Laboral técnica y/o en una norma sectorial de Competencia Laboral pedagógica o en su defecto deberá aportar el respectivo certificado de la norma vigente, la aprobación de la misma, o la evidencia de la inscripción efectiva, al informe de ejecución contractual.	En este periodo no se realizó esta obligación.	En este periodo no se realizó esta obligación.
16	Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al Aprendiz.	Se permite espacios con los profesionales de bienestar al aprendiz para ejecutar las actividades realizas por esta área	Fotografias
17	Realizar, cuando sea requerido por la entidad, el apoyo tecnico a la supervisión de los contratos que celebre el SENA, de conformidad con la Ley 1474 de 2011, y que por razones de experticia técnica e idoneidad aplique.	En este periodo no se realizó esta obligación.	En este periodo no se realizó esta obligación.

18	Realizar, cuando sea requerido por la entidad, la verificación y evaluación técnica o económica de las propuestas que se reciban dentro de los procesos de contratación de la entidad y que por razones de su experticia técnica e idoneidad relacionado con el objeto contractual, se requiera.	En este periodo no se realizó esta obligación.	En este periodo no se realizó esta obligación.
19	Atender los requerimientos realizados por el supervisor del contrato sobre el cumplimiento de su objeto contractual y de sus obligaciones contractuales en un plazo máximo de 5 días hábiles a partir del momento en que el supervisor lo notifique ya sea pormedio escrito o electrónico. La no respuesta del requerimiento puede dar origen al incumplimiento del contrato.	En este periodo no se realizó esta obligación.	En este periodo no se realizó esta obligación.

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: el No. de planilla 4507598076, del Operador SOI, correspondiente al mes de Junio del año 2023. (Decreto Ley 2106 de 2019 – " Decreto Ley Antitrámites")

Declaración bajo la gravedad de juramento.

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

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

Evidencias en (12) folios

Cordialmente,

Hernán Felipe Calderón Garcia
Contratista
C.C. No. 1.054.565.716 La Dorada - Caldas

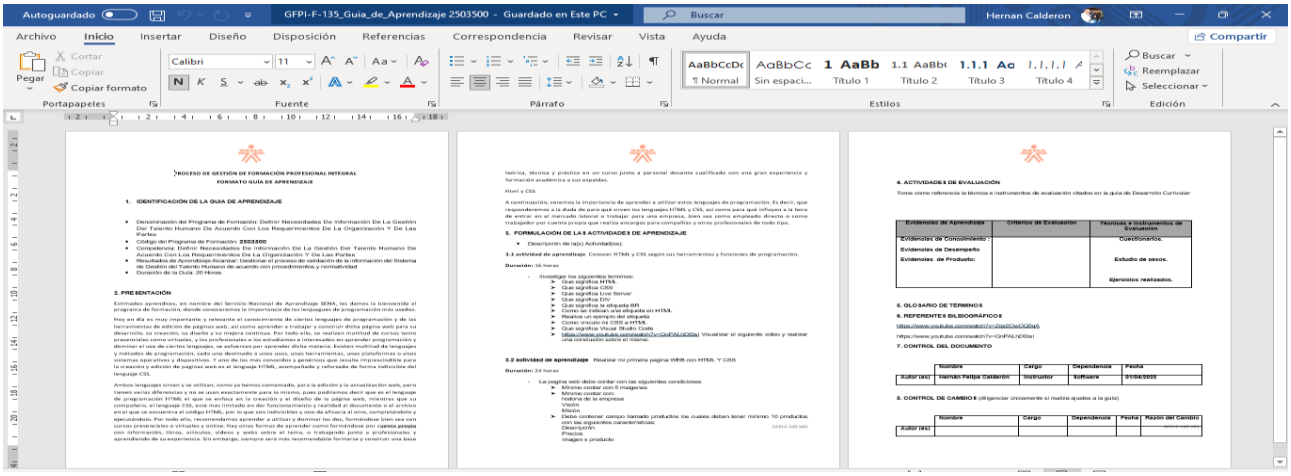
Recibí a satisfacción:

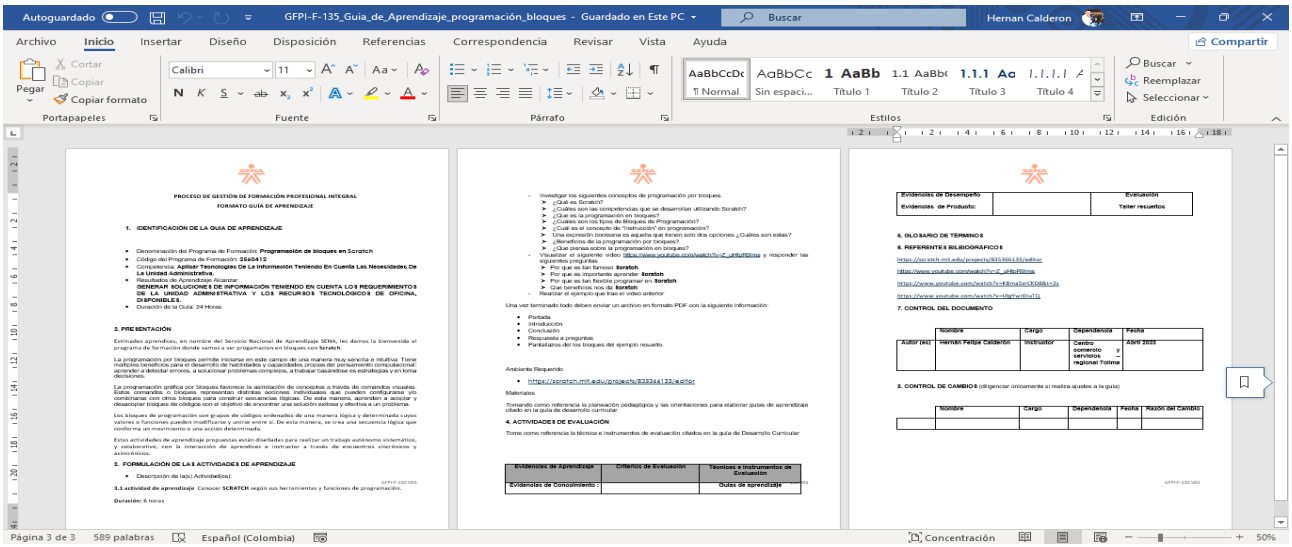
Lina Samaris Silva Beltran
Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR.5225789 del año 2023
Profesional G20

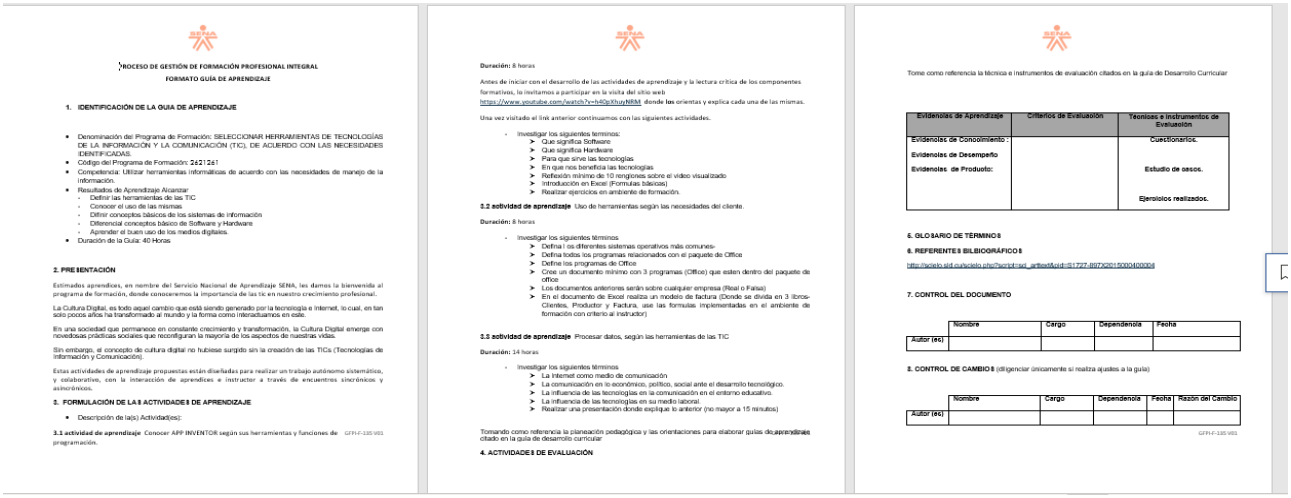
Evidencias

Pantallazo evidencias subidas

Guias de aprendizajes utilizadas en formación.







PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA QUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.
- Código del Programa de Formación: 2621261
- Competencia: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de la información.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar
  - Definir las herramientas de las TIC
  - Conocer el uso de las mismas
  - Difinir conceptos básicos de los sistemas de información
  - Diferenciar conceptos básico de Software y Hardware
  - Aprender el buen uso de los medios digitales.
- Duración de la Guia: 40 Horas

2. PRESENTACIÓN

Estimados aprendices, en nombre del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, les damos la bienvenida al programa de formación, donde conoceremos la importancia de las tic en nuestro crecimiento profesional.

La Cultura Digital, es todo aquel cambio que está siendo generado por la tecnología e Internet, lo cual, en tan solo pocos años ha transformado al mundo y la forma como interactuamos en este.

En una sociedad que permanece en constante crecimiento y transformación, la Cultura Digital emerge con novedosas prácticas sociales que reconfiguran la mayoría de los aspectos de nuestras vidas.

Sin embargo, el concepto de cultura digital no hubiese surgido sin la creación de las TICs (Tecnologías de Información y Comunicación).

Estas actividades de aprendizaje propuestas están diseñadas para realizar un trabajo autónomo sistemático, y colaborativo, con la interacción de aprendices e instructor a través de encuentros sincrónicos y asincrónicos.

3. FORMULACIÓN DE LA S ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es):

3.1 actividad de aprendizaje Conocer APP INVENTOR según sus herramientas y funciones de programación.

GFPI-F-135 V01

Duración: 8 horas

Antes de iniciar con el desarrollo de las actividades de aprendizaje y la lectura crítica de los componentes formativos, lo invitamos a participar en la visita del sitio web https://www.youtube.com/watch?v=h4OpXhuyNRM donde los orientas y explica cada una de las mismas.

Una vez visitado el link anterior continuamos con las siguientes actividades.

- Investigar los siguientes terminos:
  - Que significa Software
  - Que significa Hardware
  - Para que sirve las tecnologías
  - En que nos beneficia las tecnologías
  - Reflexión mínimo de 10 renglones sobre el video visualizado
  - Introducción en Excel (Formulas básicas)
  - Realizar ejercicios en ambiente de formación.

3.2 actividad de aprendizaje Uso de herramientas según las necesidades del cliente.

Duración: 8 horas

- Investigar los siguientes términos
  - Defina l os diferentes sistemas operativos más comunes-
  - Defina todos los programas relacionados con el paquete de Office
  - Define los programas de Office
  - Cree un documento mínimo con 3 programas (Office) que esten dentro del paquete de office
  - Los documentos anteriores serán sobre cualquier empresa (Real o Falsa)
  - En el documento de Excel realiza un modelo de factura (Donde se divida en 3 libros- Clientes, Producto r y Factura, use las formulas implementadas en el ambiente de formación con criterio al instructor)

3.3 actividad de aprendizaje Procesar datos, según las herramientas de las TIC

Duración: 14 horas

- Investigar los siguientes términos
  - La Internet como medio de comunicación
  - La comunicación en lo económico, político, social ante el desarrollo tecnológico.
  - La influencia de las tecnologías en la comunicación en el entorno educativo.
  - La influencia de las tecnologías en su medio laboral.
  - Realizar una presentación donde explique lo anterior (no mayor a 15 minutos)

Tomando como referencia la planeación pedagógica y las orientaciones para elaborar guías de aprendizaje citado en la guía de desarrollo curricular

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento :		Cuestionarios.
Evidencias de Desempeño		
Evidencias de Producto:		Estudio de casos.
		Ejercicios realizados.

6. GLOSARIO DE TÉRMINOS

8. REFERENTES BILBIOGRÁFICO S

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2015000400004

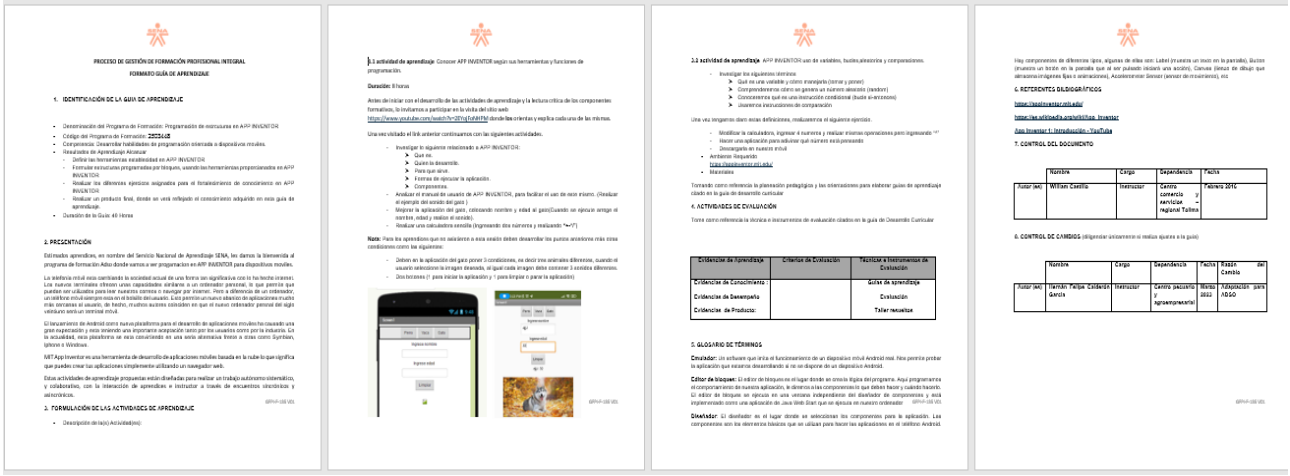
7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)				

8. CONTROL DE CAMBIO S (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guia)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

GFPI-F-135 V01



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Programación de exorcismos en APP INVENTOR
- Código del Programa de Formación: 2855648
- Competencia: Desarrollar habilidades de programación orientada a dispositivos moviles.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar
  - Definir las herramientas estabilidad en APP INVENTOR
  - Formular exorcismos programados por bloques, usando las herramientas proporcionadas en APP INVENTOR
  - Realizar los diferentes ejercicios asignados para el fortalecimiento de conocimiento en APP INVENTOR
  - Analizar un producto final, donde se verá reflejado el conocimiento adquirido en esta guía de aprendizaje.
- Duración de la Guia: 40 Horas

2. PRESENTACIÓN

Estimados aprendices, en nombre del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, les damos la bienvenida al programa de formación Adso donde vamos a ver programacion en APP INVENTOR para dispositivos moviles.

La sinfonía móvil esta cambiando la sociedad actual de una forma tan significativa con lo ha hecho internet. Los nuevos terminales ofrecen unas capacidades similares a un ordenador personal, lo que permite que puedan ser utilizados para leer nuestros correos o navegar por internet. Pero a diferencia de un ordenador, un teléfono móvil siempre esta en el bolsillo del usuario. Esto permite un nuevo abanico de aplicaciones mucho más cercanas al usuario, de hecho, muchos autores coinciden en que el nuevo ordenador personal del siglo venidero será un terminal móvil.

El lanzamiento de Android como nueva plataforma para el desarrollo de aplicaciones móviles ha causado una gran expectación y esta teniendo una importante acogida tanto por los usuarios como por la industria. En la actualidad, esta plataforma se esta consolidando en una serie alternativa frente a otras como Symbian, iphone o Windows.

NET App Inventor es una herramienta de desarrollo de aplicaciones móviles basada en la nube lo que significa que pueden crear las aplicaciones simplemente utilizando un navegador web.

Estas actividades de aprendizaje propuestas están diseñadas para realizar un trabajo autónomo sistemático, y colaborativo, con la interacción de aprendices e instructor a través de encuentros sincrónicos y asincrónicos.

GFPI-F-135 V01

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es):

3.1 actividad de aprendizaje Conocer APP INVENTOR según sus herramientas y funciones de programación.

Duración: 8 horas

Antes de iniciar con el desarrollo de las actividades de aprendizaje y la lectura crítica de los componentes formativos, lo invitamos a participar en la visita del sitio web https://www.youtube.com/watch?v=2ThyEsNHTM donde las orientas y explica cada una de las mismas.

Una vez visitado el link anterior continuamos con las siguientes actividades.

- Investigar lo siguiente relacionado a APP INVENTOR:
  - Que es.
  - Quien lo desarrollo.
  - Para que sirve.
  - Formas de ejecutar la aplicación .
  - Componentes.
- Analizar el manual de usuario de APP INVENTOR, para facilitar el uso de este interno. (Realizar el ejemplo del saludo del gato).
- Mejorar la aplicación del gato, colocando nombre y edad al gato(Cuando se ejecute arroge el nombre, edad y realice el sonido).
- Realizar una calculadora sencilla (Ingresando dos números y realizando "+-x/")

Nota: Para los aprendices que en asistencia a esta sesión deben desarrollar los puntos anteriores más unas condiciones como las siguiente:

- Deben en la aplicación del gato poner 3 condiciones, es decir tres animales diferentes, cuando el usuario seleccione la imagen deseada, el gato cada imagen debe conocer 3 sonidos diferentes.
- Dos botones (1 para iniciar la aplicación y 1 para limpiar o parar la aplicación)

GFPI-F-135 V01

3.2 actividad de aprendizaje APP INVENTOR uso de variables, bucles,sensores y comparaciones.

- Investigar los siguientes términos
  - Qué es una variable y cómo manejarla (crear y poner)
  - Comprendereremos como se genera un número aleatorio (random)
  - Conoceremos qué es una instrucción condicional (hasta si-entonces)
  - Usaremos instrucciones de comparación

Una vez investigamos daremos estas definiciones, realizaremos el siguiente ejercicio.

- Modificar la calculadora, ingresar 4 numeros y realizar mismas operaciones pero ingresando "4"
- Hacer una aplicación para adivinar qué número está pensando
- Descargarlo en nuestro móvil
- Ambiente Requerido
  - https://appinventor.mit.edu/
- Materiales

Tomando como referencia la planeación pedagógica y las orientaciones para elaborar guías de aprendizaje citado en la guía de desarrollo curricular

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento :		Guías de aprendizaje
Evidencias de Desempeño		Evaluación
Evidencias de Producto:		Taller resuelto

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Emulador: Un software que imita el funcionamiento de un dispositivo móvil Android real. Nos permite probar la aplicación que estamos desarrollando si no se dispone de un dispositivo Android.

Editor de bloques: El editor de bloques es el lugar donde se crea la lógica del programa. Aquí programaremos el comportamiento de nuestra aplicación, le diremos a las componentes lo que deben hacer y cuando hacerlo. El editor de bloques se ejecuta en una ventana independiente del diseñador de componentes y está implementado como una aplicación de Java Web Start que se ejecuta en nuestro ordenador

GFPI-F-135 V01

Diseñador: El diseñador es el lugar donde se seleccionan los componentes para la aplicación. Los componentes son los elementos básicos que se utilizan para hacer las aplicaciones en el sistema Android.

Hay componentes de diferentes tipos, algunos de ellos son: Label (muestra un texto en la pantalla), Button (muestra un botón en la pantalla que al ser pulsado iniciará una acción), Canvas (lienzo de dibujo que almacena imágenes tipo o animaciones), Accelerometer Sensor (sensor de movimiento), etc

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

https://appinventor.mit.edu/

https://es.wikipedia.org/wiki/App_Inventor

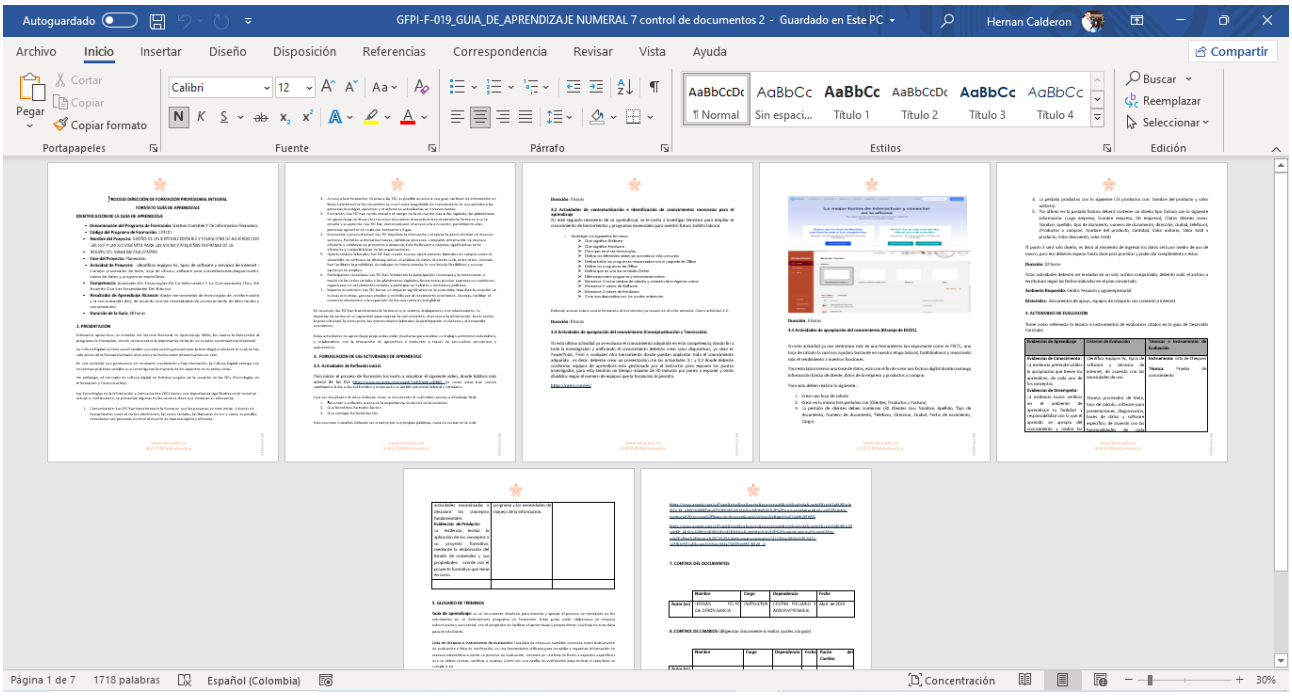
App Inventor 1: Introducción - YouTube

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	William Castillo	Instructor	Centro comercio y servicios – regional Tolima	Febrero 2016

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Yarlish Felipe Collazos Garcia	Instructor	Centro pecuario y agroempresarial	Marzo 2022	Adaptación para ADSO


Autoguardado
GFPI-F-019_GUIA_DE_APRENDIZAJE NUMERAL 7 control de documentos 2 - Guardado en Este PC
Hernan Calderon
Archivo
Inicio
Insertar
Diseño
Disposición
Referencias
Correspondencia
Revisar
Vista
Ayuda
Compartir
Pegar
Cortar
Copiar
Copiar formato
Portapapeles
Calibri
12
Fuente
Párrafo
Normal
Sin espaci...
Título 1
Título 2
Título 3
Título 4
Estilos
Buscar
Reemplazar
Seleccionar
Edición
Página 1 de 7
1718 palabras
Español (Colombia)
Concentración
30%

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: HERNAN FELIPE CALDERON GARCIA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PECUARIO Y AGROEMPRESARIAL

FECHA INICIAL: 18/07/2023 00:00:00

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

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2503500 - GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ADMINISTRAR LA SALUD OCUPACIONAL DE ACUERDO CON LA NORMATIVIDAD TÉCNICA LEGAL VIGENTE Y LAS POLÍTICAS DE LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONTROLAR LA CALIDAD DE LA INFORMACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN DE GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO DE ACUERDO CON LA NORMATIVIDAD Y
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COORDINAR EL PROCESO DE EVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO DE LOS TRABAJADORES DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN Y
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DEFINIR NECESIDADES DE INFORMACIÓN DE LA GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN Y DE LAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR ESTRUCTURAS DE SALARIOS, APLICANDO LAS METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DOCUMENTAR PROCESOS Y PROCEDIMIENTOS APLICANDO MÉTODOS NORMALIZADOS ADOPTADOS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	EJECUTAR LAS ACCIONES DE CAPACITACIÓN, DESARROLLO Y MANTENIMIENTO DE COMPETENCIAS INDIVIDUALES Y DE EQUIPOS DE TRABAJO, DE ACUERDO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ELABORAR MANUAL DE FUNCIONES Y COMPETENCIAS DE ACUERDO CON METODOLOGÍAS ORGANIZACIONALES Y NORMATIVIDAD VIGENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESTRUCTURAR CARGOS Y COMPETENCIAS SEGÚN DIRECCIONAMIENTO ESTRATÉGICO Y NORMATIVIDAD VIGENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	FACILITAR EL SERVICIO A LOS CLIENTES INTERNOS Y EXTERNOS DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS DE LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR NOMINA DE SALARIOS Y COMPENSACIONES DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN REGISTRADA, LAS NORMAS VIGENTES Y LOS MEDIOS DISPUESTO POR LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GESTIONAR LOS PROGRAMAS DE BIENESTAR DE ACUERDO CON LAS NORMAS VIGENTES Y DIRECCIONAMIENTO ESTRATÉGICO DE LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS TRABAJADORES Y PROVEEDORES A LA ORGANIZACIÓN, DE ACUERDO CON EL DIRECCIONAMIENTO ESTRATÉGICO, PROCESOS Y

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRESELECCIONAR CANDIDATOS QUE CUMPLAN CON LAS POLÍTICAS Y REQUERIMIENTOS ESPECIFICADOS POR LA ORGANIZACIÓN, PARA VINCULARLOS A LA EMPRESA O A
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROCESAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROVEER INFORMACIÓN DEL TALENTO HUMANO DE ACUERDO CON LA NORMATIVIDAD Y LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS VIGENTES.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR PROCEDIMIENTOS PARA EL MANTENIMIENTO Y ACTUALIZACIÓN DEL SISTEMA DE REGISTRO, PRODUCCIÓN Y ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN DE ACUERDO CON NECESIDADES Y NORMAS VIGENTES EN LA ORGANIZACIÓN.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	SELECCIONAR CANDIDATOS PARA DESEMPEÑAR LOS CARGOS Y ROLES DE TRABAJO, DE ACUERDO CON LOS PERFILES, POLÍTICAS, NORMAS LEGALES VIGENTES Y
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	VINCULAR A LAS PERSONAS SELECCIONADAS, DE ACUERDO CON LAS NORMAS LEGALES VIGENTES, POLÍTICAS Y PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS POR LA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 8,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2712535 - ANALISIS Y DESARROLLO 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:	Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 CONSTRUIR LA BASE DE DATOS PARA EL SOFTWARE A PARTIR DEL MODELO DE DATOS.

03 CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

03 ESTABLECER LOS REQUISITOS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares
• 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
• 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:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 8,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2503448 - ANALISIS Y DESARROLLO 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:	Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 CONSTRUIR LA BASE DE DATOS PARA EL SOFTWARE A PARTIR DEL MODELO DE DATOS.

03 CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

03 ESTABLECER LOS REQUISITOS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares
• 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
• 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:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 15,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2560414 - ANALISIS Y DESARROLLO 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:	Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 CONSTRUIR LA BASE DE DATOS PARA EL SOFTWARE A PARTIR DEL MODELO DE DATOS.

03 CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

03 ESTABLECER LOS REQUISITOS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares
• 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
• 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:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	15,90

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	47,80

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
21/07/2023	22/07/2023	DISE¿O CURRICULAR	16,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	16,00

INSTRUCTOR: HERNAN FELIPE CALDERON GARCIA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PECUARIO Y AGROEMPRESARIAL