Formulario: Diagnóstico - Etapa Productiva

Técnico en Programación de Software. SENA - Centro de Comercio y Turismo

czgonzalez6@misena.edu.co (no compartidos)
Cambiar de cuenta

SENA. Etapa Productiva: Proyecto final de Software



SENA. Digite el Numero de la Ficha

Elige

Nombre completo del Aprendiz

Tu respuesta

1. Nivel de conocimiento y dominio: Lenguaje Programación PHP

- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

2. Nivel de conocimiento y dominio: Lenguaje Programación JAVA

- ○ 5
- ○ 4
- ○ 3
- ○ 2
- ○ 1

3. Nivel de conocimiento y dominio: Lenguaje Programación Python

- ○ 5
- ○ 4
- ○ 3
- ○ 2
- ○ 1

4. Nivel de conocimiento y dominio: Lenguaje Programación C#

- ○ 5
- ○ 4
- ○ 3
- ○ 2
- ○ 1

5. Nivel de conocimiento y dominio: Android (Programación Móvil)

- ○ 5
- ○ 4
- ○ 3
- ○ 2
- ○ 1

6. Nivel de conocimiento y dominio: SQL

- ○ 5
- ○ 4
- ○ 3
- ○ 2
- ○ 1

7. Nivel de conocimiento y dominio: SQL Server

- ○ 5
- ○ 4
- ○ 3
- ○ 2
- ○ 1

8. Nivel de conocimiento y dominio: ORACLE

- ○ 5
- ○ 4
- ○ 3
- ○ 2
- ○ 1

9. Nivel de conocimiento y dominio: MONGODB

- ○ 5
- ○ 4
- ○ 3
- ○ 2
- ○ 1

10. Nivel de conocimiento y dominio: BD en Postgre SQL

- ○ 5
- ○ 4
- ○ 3
- ○ 2
- ○ 1

11. Alguna vez, ¿Usted ha desarrollado un proyecto de Software (pagina web), aplicación móvil (APP) y/o videojuegos?, realizar una breve descripción y lenguaje de programación que utilizo.

Tu respuesta

12. Seleccionar el numero del Grupo - Etapa Productiva (asignado por la instructora):

Elige

13. Lluvia de Ideas: Dentro del Grupo de trabajo, han identificado una problemática para desarrollar un software. Breve descripción.

Tu respuesta

14. Seleccione solo un (1) lenguaje de programación que utilizaran para el desarrollar el proyecto (objetivo) en 4 meses?

- ○ PHP
- ○ JAVA
- ○ JAVA WEB
- ○ PYTHON
- ○ C#
- ○ No sabe / no responde

15. Seleccione solo un (1) Motor de Base de Datos que utilizaran para desarrollar el proyecto (objetivo) en 4 meses?

- ◯ SQL
- ◯ SQL Server
- ◯ Oracle
- ◯ MONGODB
- ◯ Postgre SQL
- ◯ No sabe / no responde

16. Observaciones, sugerencias, opiniones sobre el Proyecto (objetivo) :

Tu respuesta

Ing. Carolina Zamaida González Pino
Instructor SENA - Técnico en Programación de Software.
Email: czgonzalez6@misena.edu.co
cel. 311 776 76 54

Enviar Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Servicio Nacional de Aprendizaje SENA. Notificar uso inadecuado

Google Formularios

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Tecnico en Programación de Software
- **Código del Programa de Formación:** 233104 Version 2

- **Nombre del Proyecto:** Desarrollo de Software a la medidad para el sector Empresarial
- **Fase del Proyecto:** Analisis, Planeacion, Ejecucion y Verificacion
- **Actividad de Proyecto:** Interpretar informe técnico de diseño de la solución propuesta del proyecto formativo.

- **Competencia:** Resultados de Aprendizaje Etapa Practica
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** 999999999- 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
- **Duración de la Guía:** 864 horas

2. PRESENTACIÓN

Una **Etapa Productiva** tiene como objetivo aplicar los conocimientos relacionados con el programa de formación que ha adelantado los aprendices del SENA, demostrar las habilidades, destrezas, resolución de problemas reales del sector productivo, asumiendo estrategias y metodologías de autogestión.

Es asi, que la etapa productiva es parte integral del programa de formación técnico, el SENA el único ente regulador de este proceso en el marco del programa de articulación con la media.

Esta Guia, centraliza las diferentes actividades que se desarrollaran en la Etapa Productiva que deberán cumplir los aprendices del SENA. Asimismo, se proyectaran trabajos autónomo sistemático, organizado con el fin de provomer el aprendizaje colaborativo y el cremiento integral del grupo.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

¿Que es un proyecto?



Definimos un proyecto como **"Un conjunto sistematizado de actividades, cuya ejecución está limitada en el tiempo y enmarcada en un monto específico de recursos, y que está dirigido a la consecución de uno o más objetivos previamente determinados en términos concretos."**

Un proyecto nace y muere; se inicia y, de tener éxito, termina, habiendo cumplido con su propósito. No es un trabajo para siempre.

Un proyecto sirve para convertir una situación insatisfactoria A en una situación B, que si no es ideal, por lo menos es más satisfactoria. También se puede decir que un proyecto representa una contribución a la solución de un problema.

Todo proyecto tiene personas o partes interesadas en su éxito o, a veces, en su fracaso. Las "partes interesadas" son las que serán afectadas por el proyecto directamente o indirectamente, así como los que lo promueven, los que han redactado el documento de proyecto o los que van a financiarlo.

Entre las "partes interesadas" tienen especial relevancia los "beneficiarios", los cuales pueden clasificarse en directos o indirectos. Los beneficiarios directos son las personas cuya condición se pretende mejorar a través del proyecto, y por tanto, son las personas en las que se centran los objetivos del proyecto.

El origen de un proyecto suele surgir a partir de una necesidad que se convierte en un problema. Por tanto es necesario trabajar con los usuarios, directivos de la empresa y clientes, ya que será de ellos de quien tendremos que obtener la información para saber dónde está el problema y donde está la oportunidad.

A la definición del problema muchas veces no se le da la importancia que se merece.

Los problemas deben tener las siguientes dos (2) características:

- Su formulación es tal que los demás entienden con facilidad por qué el problema es favorable.
- No está expresado en términos de falta de una solución.

En cuanto al **modelo de negocio**, este te permitirá saber quién eres, cómo lo haces, a qué coste, con qué medios y qué fuentes de ingresos vas a tener. Definir tu modelo de negocio es saber cuál es tu ADN, cómo está hecho, cómo se puede modificar, cómo pulir, cómo cambiar, cómo moldear.

El concepto **'modelo de negocio'** es saber cuál es el ADN de tu negocio. En otras palabras: es una herramienta previa al plan de negocio que te permitirá definir con claridad qué vas a ofrecer al mercado, cómo lo vas a hacer, a quién se lo vas a vender, cómo se lo vas a vender y de qué forma vas a generar ingresos.



Y por qué es necesario –incluso, vital– definir tu modelo. Porque, entre otras cosas, te ayudará a saber "qué es lo que va a pasar y quién va a pagar qué, cuándo y por qué.

Cuanto más sencillo sea el modelo de negocio, mejor funciona. Al final, el modelo de negocio es una visión, un conjunto de todo lo que es tu negocio".



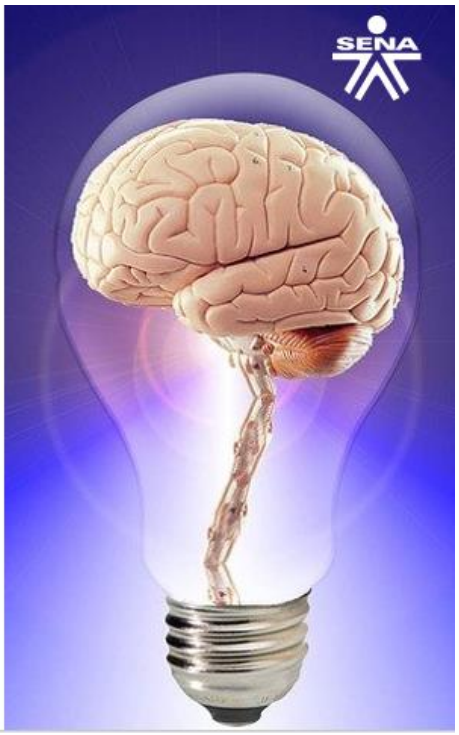
Descargar el archivo digital etiquetado: "Generación de modelos de negocio.pdf"

ETAPA PRODUCTIVA

Alternativas

- **Proyecto Productivo:** en el programa de Articulación con la Media se recomienda la ejecución de la etapa productiva en la alternativa de proyecto productivo.

- **Otras Alternativas de etapa productiva:** En caso de que el aprendiz no opte por la alternativa mencionada anteriormente, y donde intervenga como co-formador la empresa, se tendrá que gestionar un convenio entre el Establecimiento Educativo y la empresa, avalado por el Centro de Formación, en donde se garantice todos los factores particulares del programa de articulación con la media



Bitácoras

La Bitácora es una herramienta metodológica obligatoria que debe construir el aprendiz y donde debe consignar evidencias de las actividades o acciones que ejecuta.
La Bitácora en ningún caso remplaza una visita de seguimiento y no se convierte en elemento de evaluación.



Versión: 02
Código: GFPI-F-147

Proceso: Gestión de Formación Profesional Integral
Formato: Bitácora seguimiento Etapa productiva

REGIONAL QUINDÍO

Centro de Comercio y Turismo

BITÁCORA DE SEGUIMIENTO ETAPA PRODUCTIVA

Nombre de la empresa donde está realizando la etapa productiva	NIT	BITÁCORA N°	Periodo
Institución Educativa Rufino José Cuervo Sur		1	2 de agosto al 2 de septiembre de 2021

Nombre del jefe inmediato/Responsable	Teléfono de contacto	Correo electrónico
Pedro Jaime Pérez Pantoja	3172588990	[redacted]

Seleccione con una "X" el tipo de modalidad de etapa productiva

CONTRATO DE APRENDIZAJE		VÍNCULO LABORAL O CONTRACTUAL		PROYECTO PRODUCTIVO	X	APOYO A UNA UNIDAD PRODUCTIVA FAMILIAR		APOYO A INSTITUCIÓN ESTATAL NACIONAL, TERRITORIAL O A UNA ONG, O A ENTIDAD SIN ánimo DE LUCRO		MONITORIA		PASANTÍA	

Nombre del aprendiz	Documento Id.	Teléfono de contacto	Correo electrónico institucional
Camilo Andrés Gutiérrez Morales	1094139169	3147551888	[redacted]

Número de ficha	Programa de formación
2477488	Técnico en Programación de Software

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD (Ingresar cuantas filas sean necesarias)	FECHA INICIO	FECHA FIN	EVIDENCIA DE CUMPLIMIENTO	OBSERVACIONES, INASISTENCIAS Y/O DIFICULTADES PRESENTADAS
Realizamos una sesión de lluvia de ideas para identificar el prototipo a trabajar	2-ago	9-ago	Fotografía	N/A
Consultamos bibliografía sobre el tema seleccionado identificando contar con el material investigativo necesario que nos permitiera desarrollar el proyecto	10-ago	16-ago	Pantallazos	N/A
Hicimos el planteamiento del problema basados en el tem a seleccionado para el proyecto	17-ago	23-ago	Documento word	N/A
Empezamos a construir la justificación del proyecto teniendo en cuenta lo visto en las sesiones formativas sobre programación	24-ago	2-sep	Documento word	N/A

Aprendiz: *recuerde diligenciar completamente el informe y entregarlo o subirlo al espacio asignado para esto.*

Camilo Andrés Gutiérrez Morales		15/09/2022
Nombre del Aprendiz	**Firma del aprendiz**	**Fecha entrega bitácora**
Jorge Iván Sierra		
Nombre del Instructor de Seguimiento	**Firma de instructor de seguimiento**	**Firma del jefe inmediato (Si es del caso)**

Nota: LOS DATOS PROPORCIONADOS SERÁN TRATADOS DE ACUERDO CON LA POLÍTICA DE TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES DEL SENA Y A LA LEY 1581 DE 2012.

- El aprendiz debe hacer entrega física o virtual de la bitácora al instructor de seguimiento, cada (30) días una vez se inicia la etapa productiva.
- Cuando se presenten situaciones especiales que requiera atención oportuna por parte del instructor y del Centro de Formación, el aprendiz podrá registrar una bitácora adicional con las evidencias respectivas.
- El instructor de seguimiento asignado debe revisar la bitácora reportada por el aprendiz y hacer los comentarios o sugerencias respectivas en un tiempo máximo de cinco (5) días hábiles, posterior a la entrega por parte del aprendiz.



Requisitos

- Asistencia de las charlas o capacitación de sensibilización a etapa Productiva
- Registro en el aplicativo de la Agencia Pública de Empleo de los aprendices mayores de 14 años.
- Establecer la alternativa de etapa productiva que va a desarrollar y registrarse en el Sistema de Gestión de la Formación.
- Tener al menos una (1) competencia técnica de la etapa
- lectiva evaluada



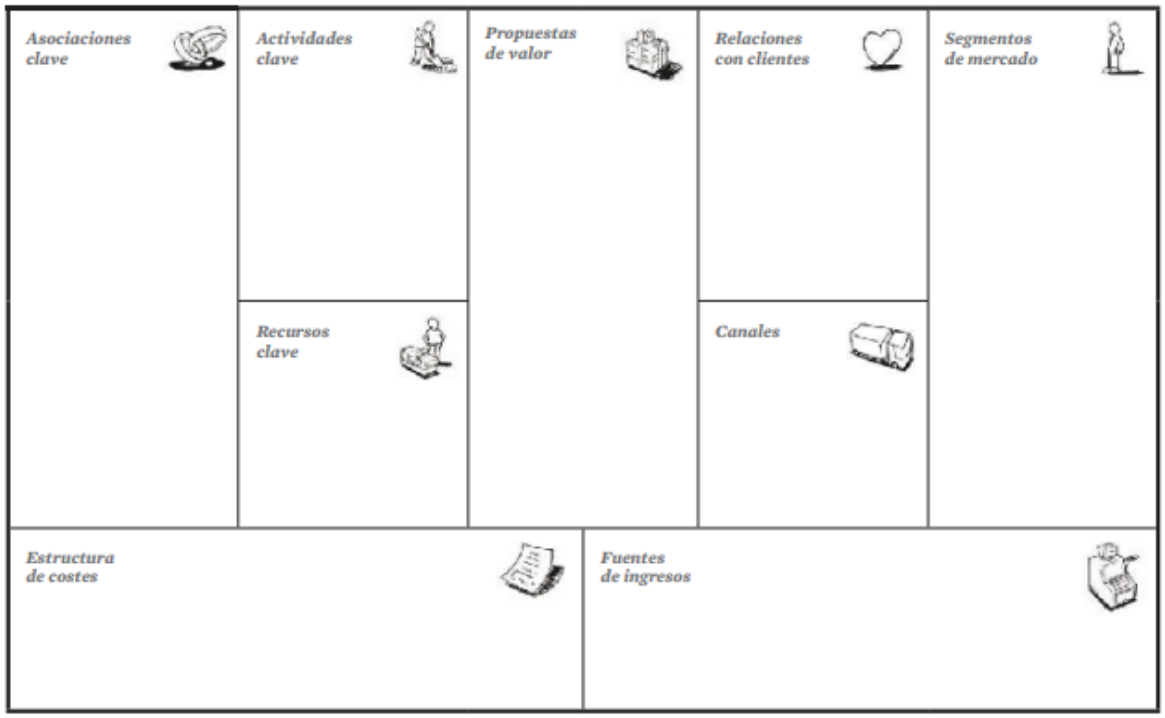
ETAPA PRODUCTIVA



Actividades del Proyecto: Desarrollar etapa productiva en el contexto productivo y social relacionado con el programa de formación.

Metodología CANVA: Se utiliza el Modelo Canvas como herramienta de planificación, análisis, estudio y presentación de tu Modelo de Negocio. Y más que una herramienta, Canvas también se podría definir como una metodología de trabajo, o inclusive, una filosofía en la creación y estudio de proyectos y modelos de negocio. (LEAN STARTUP).

Plantilla para el lienzo del modelo de negocio

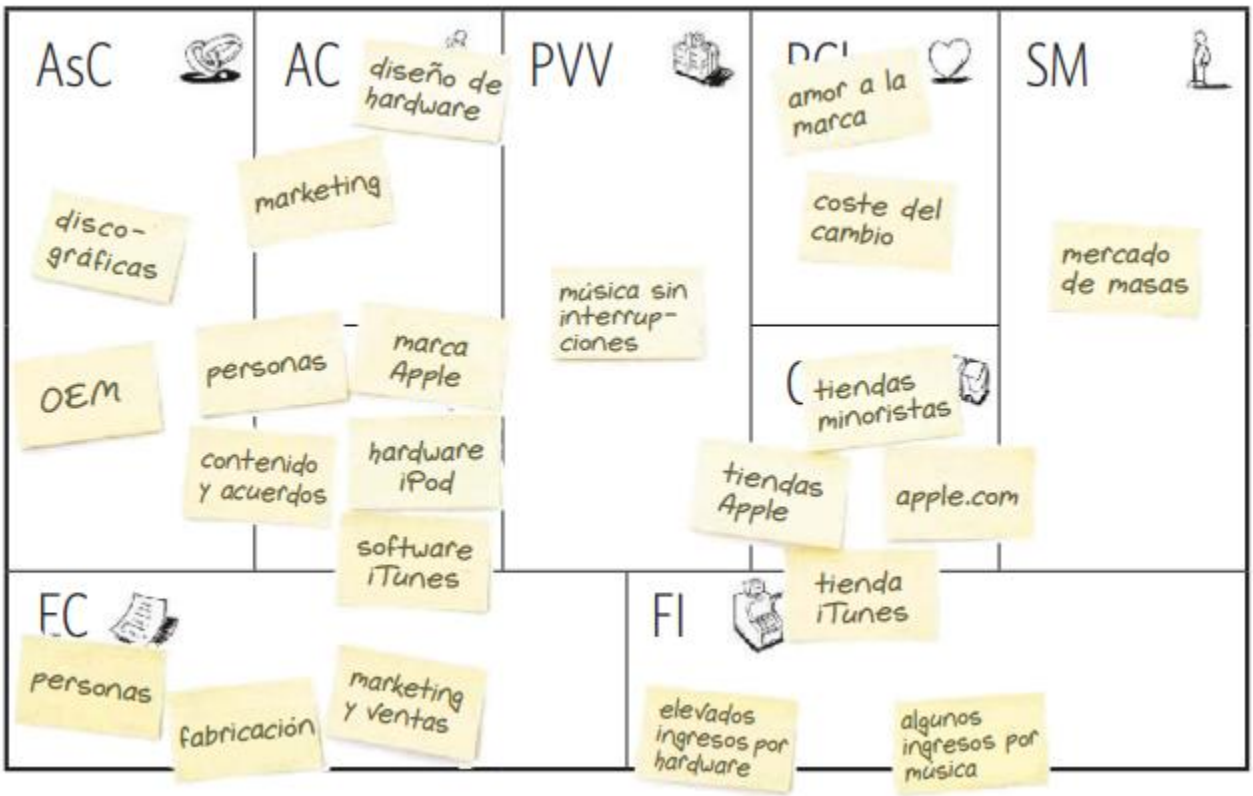


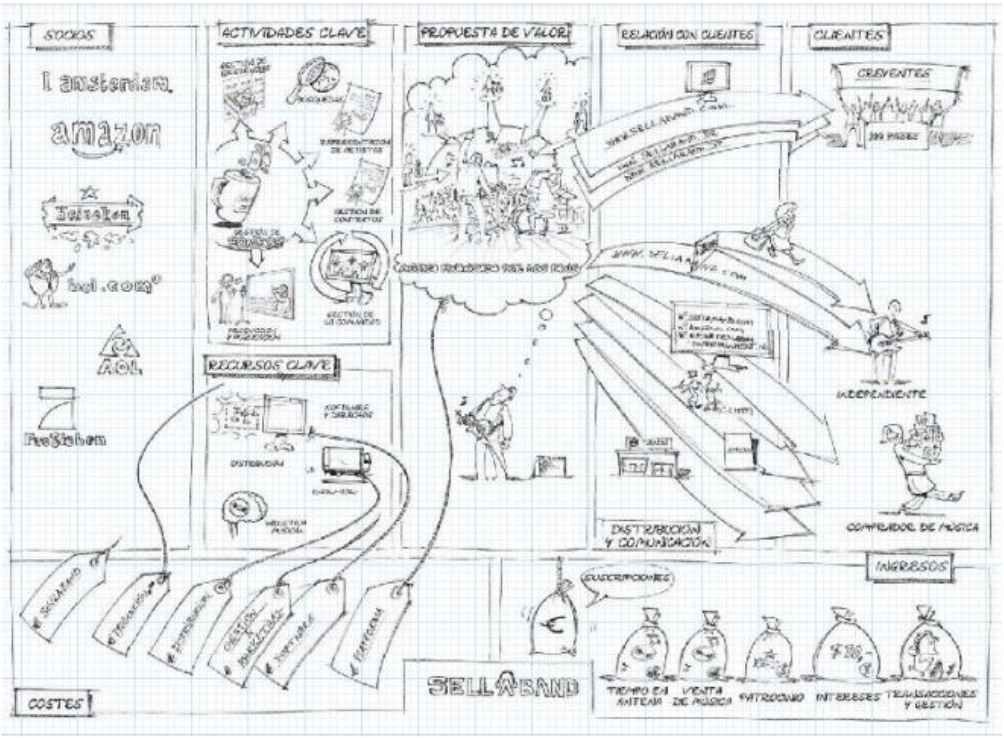






Fuente: Imágenes fotograficas. I.E. Liceo Quindío. Área Tecnología e Informática. 2022


AsC
AC
PVV
DCI
SM
diseño de hardware
amor a la marca
marketing
disco-gráficas
coste del cambio
mercado de masas
música sin interrup-ciones
OEM
personas
marca Apple
tiendas minoristas
contenido y acuerdos
hardware iPod
tiendas Apple
apple.com
software iTunes
FC
FI
tienda iTunes
personas
fabricación
marketing y ventas
elevados ingresos por hardware
algunos ingresos por música


SOCIOS
ACTIVIDADES CLAVE
PROPUESTA DE VALOR
RELACIÓN CON CLIENTES
CLIENTES
RECURSOS CLAVE
DISTRIBUCIÓN Y COMUNICACIÓN
INGRESOS
COSTES
BELLABAND


Socios clave
Actividades clave
Propuestas de valor
Relaciones con clientes
Segmentos de cliente
Recursos clave
Canales
Estructura de costes
Fuentes de ingresos
NOTE

Registro de Actividades

Objetivos: Conocer las diferentes alternativas para el desarrollo de la etapa práctica y definir un proyecto que represente una contribución a la solución de un problema. Asimismo, presentar un modelo que permita expresar la lógica del negocio utilizando la herramienta Canvas.

A continuación, se ilustran las **(12) doce "ACTIVIDADES"** que deberá desarrollar el aprendiz, donde deberá recolectar informacion y registras dichos avances en un documento de Word, en el cual se evidencia el desarrollo del PROYECTO (seleccionado) que hace parte de la Etapa Productiva.

Actividad 1. Identificación del Problema	Definir, establecer y priorizar el problema o necesidad a solucionar conforme el programa técnico que están cursando.
Actividad 2. Involucrados	Identificar y analizar los grupos de interés o stakeholders conforme su importancia e influencia respectiva al programa técnico que están cursando.
Actividad 3. Árbol del Problema	Estructurar, analizar y establecer el árbol de problemas.
Actividad 4. Árbol de Objetivos	Estructurar, analizar y establecer el árbol de objetivos; escoger la alternativa de solución y definir el título del proyecto.
Actividad 5. Matriz del Marco Lógico	Analizar y estructurar la matriz de marco lógico MML y hacer entrega del Marco Lógico ML.
Actividad 6. Carta del Proyecto	Diligenciar según los parámetros establecidos el Project Charter o Acta de constitución del proyecto.
Actividad 7. Ficha Técnica	Estructurar y entregar las especificaciones del producto o servicio (ficha técnica), y el precio.
Actividad 8. Canales de Distribución	Identificar y nombrar los canales de distribución, y la publicidad.
Actividad 9. Capacidad de Producción	En grupos de trabajo hacer entrega del tamaño del proyecto.
Actividad 10. Ingeniería	Ingeniería y localización del proyecto
Actividad 11. Costos	Determinar la inversión inicial y costos del proyecto.
Actividad 12. CANVAS	Describir su modelo de negocio

Descargar: Formato_ Informe Proyecto.doc

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
GRADO 10 **Evidencias de Conocimiento :** Sabe identificar un problema y conocer la teoría del marco lógico **Evidencias de Desempeño:** Ser capaz de realizar identificar un problema, identificar sus causas, consecuencias, objetivos, propósitos y fin. **Evidencias de Producto:** Matriz de marco lógico totalmente desarrollada ---------- **GRADO11** **Evidencias de Conocimiento :** Saber identificar y conocer los componentes de un estudio de mercado. **Evidencias de Desempeño:** Ser capaz de realizar y desarrollar una idea de negocio. **Evidencias de Producto:** Modelo de negocio CANVAS	Analiza de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a la resolución de problemas según los requerimientos de los contextos productivos y sociales. ---------- Analiza de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a los estudios de preinversión, según los requerimientos de los contextos productivos y sociales. .	Diligenciar las bitácoras **Formato GFPI-F-147** • Bitacora 1 • Bitacora 2 • Bitacora 3 • Bitacora 4 • Bitacora 5 • Bitacora 6 • Bitacora 7 • Bitacora 8 • Bitacora 9 • Bitacora 10 • Bitacora 11 • Bitacora 12 Los formatos deberán estar diligenciados y firmados. Asimismo deberán ser subidas en la plataforma TERRITORIO SENA.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Grupos de interés: Un grupo de interés es un conjunto de personas, organizadas en torno a un interés común, con el fin de actuar conjuntamente en defensa del mismo.

Indicadores: Un indicador es, como justamente lo dice el nombre, un elemento que se utiliza para indicar o señalar algo.

Marco lógico: El enfoque de marco lógico (EML) es una herramienta analítica, desarrollada en 1969, para la planificación de proyectos orientada mediante objetivos.

Objetivos: Un objetivo es el fin último al que se dirige una acción u operación.

Problema: Cuestión que se plantea para hallar un dato desconocido a partir de otros datos conocidos, o para determinar el método que hay que seguir para obtener un resultado dado.

Project Charter: El Acta de Constitución del Proyecto es un documento en el que se define el alcance, los objetivos y los participantes del proyecto.

Riesgos: El riesgo se define como la combinación de la probabilidad de que se produzca un evento y sus consecuencias negativas.

Supuestos: Los supuestos son posibilidades de considerar causas que conducen a efectos.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Internet, documentos de apoyo facilitados por el instructor.

- **Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas,** Edgar Ortegón, Juan Francisco Pacheco, Adriana Prieto, Publicación de las Naciones Unidas, ISSN impreso 1680-886X, ISSN electrónico 1680-8878Santiago de Chile, julio del 2005.
- **PREPARACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS**, Nassir Sapag Chain y Reinaldo Sapag Chain,
- **GESTIÓN DE PROYECTOS**, Juan José Miranda Miranda, M M Editores, Tercera Edición.
- **PROYECTOS, FORMULACIÓN, EVALUACIÓN Y CONTROL,** Germán Arboleda Vélez, ACEditores, Cuarta Edición

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Carolina Zamaida Gonzalez** **SENA Centro de Comercio y Turismo**	**Instructor**	**Articulaciòn con la media.**	**Abril / 2023**

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					