PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Bogotá D.C., 30 de noviembre de 2023

Señor (a)
Ana Yaqueline Chavarro
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.5411814/2023**
Coordinador
Centro de Electricidad, Electrónica y Telecomunicaciones
Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes noviembre de año 2023.

Referencia: No **CO1.PCCNTR.5411814** del año 2023

YEISON VARON VELÁSQUEZ, identificado con la cédula de ciudadanía No. 93.414.050 de Ibagué, en mi calidad de Contratista del SENA, en el Centro de Electricidad, Electrónica y Telecomunicaciones - CEET, 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 del presente contrato es máximo de OCHO MILLONES PESOS M/CTE ($ 8.000.000). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Un primer pago correspondiente al mes de SEPTIEMBRE de 2023, por valor de UN MILLON DOSCIENTOS MIL PESOS MCTE. ($1.200.000). b) Un (1) pago correspondiente al mes de OCTUBRE de 2023, por valor de por valor de CUATRO MILLONES DE PESOS M/CTE. ($ 4.000.000). c) Un último pago correspondiente al mes de NOVIEMBRE de 2023, por valor de DOS MILLONES OCHOCIENTOS MIL PESOS M/CTE ($2.800.000).

Plazo: Será hasta el 21 de noviembre de 2023

OBJETO:
Prestar servicios personales de carácter temporal, como instructor(a) para la ejecución de acciones de formación profesional integral en titulada y/o complementaria de forma presencial y/o virtual; y otras actividades que se deriven de la formación, en las diferentes especialidades ofertadas por el Centro de Electricidad y Electrónica y Telecomunicaciones del SENA.

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Atender la formación de aprendices en el área específica del respectivo programa de formación, en las fases o módulos establecidos y programados.	Actividades de Formación a las fichas: Ficha 2615363 TPM V Producción Multimedia Quinto Trimestre. Ficha 2709923 G1 ICD III Integración de Contenidos Digitales Tercer Trimestre. Ficha 2709923 G2 ICD III Integración de Contenidos Digitales Tercer Trimestre. Ficha 2834429 TPS Fase Planeación Técnico en Programación de Software Fase Planeación Ficha 2834430 TPS Fase Planeación Técnico en Programación de Software Fase Planeación	Planilla de control diario de actividades.
2	Orientar y apoyar a los aprendices en el desarrollo de proyectos formativos y/o productivos en las respectivas etapas de formación.	Ficha 2615363 TPM V Producción Multimedia Quinto Trimestre. Desarrollar la programación interactiva del proyecto de contenidos digitales multimedia con base a los estándares de usabilidad y mapa de navegación. Ficha 2709923 G1 ICD III Integración de Contenidos Digitales Tercer Trimestre. Incorporar los elementos del proyecto como un producto transmedia que responda con las necesidades de los clientes a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales. Ficha 2709923 G2 ICD III Integración de Contenidos Digitales Tercer Trimestre. Incorporar los elementos del proyecto como un producto transmedia que responda con las necesidades de los clientes a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales. Ficha 2834429 TPS Fase Planeación Técnico en Programación de Software Fase Planeación Diseñar y gestionar la estructura de la base de datos del sistema.	Planilla de control diario de actividades.

		Ficha 2834430 TPS Fase Planeación Técnico en Programación de Software Fase Planeación Diseñar y gestionar la estructura de la base de datos del sistema.	
3	Garantizar la actualización de los contenidos y tecnologías, de las fases o módulos en los cuales se desarrolla la formación de los aprendices.	Planeación pedagógica - guías de aprendizaje.	Aplicar la guía de aprendizaje y recibo de evidencias de esta.
4	Así mismo, de acuerdo con el área de desempeño para la cual fue seleccionado deberá orientar la formación, para desarrollar en los aprendices las competencias específicas establecidas en cada programa de formación.	Ficha 2615363 TPM V Producción Multimedia Quinto Trimestre. Competencia 220501030: Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido. Ficha 2709923 G1 ICD III Integración de Contenidos Digitales Tercer Trimestre. Competencia 250201026: Animar el contenido de acuerdo con técnicas y proyecto audiovisual Ficha 2709923 G2 ICD III Integración de Contenidos Digitales Tercer Trimestre. Competencia 250201026: Animar el contenido de acuerdo con técnicas y proyecto audiovisual. Ficha 2834429 TPS Fase Planeación Técnico en Programación de Software Fase Planeación Competencia 240201528. Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales. Ficha 2834430 TPS Fase Planeación Técnico en Programación de Software Fase Planeación Competencia 240201528. Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.	Planilla de control diario de actividades. Informe y Aplicativo Sofia Plus.

5	Desarrollar el programa de formación en el cual he sido designado (Preparar, orientar, desarrollar, apoyar y evaluar los procesos de aprendizaje), a través de la formación por competencias laborales, como estrategia metodológica institucional, asumiendo el rol como instructor del proceso de aprendizaje, en el marco del aprendizaje autónomo, haciendo uso de la infraestructura disponible en la entidad y las condiciones tecnológicas del SENA, en particular para el programa de formación.	Ficha 2615363 TPM V Producción Multimedia Quinto Trimestre. Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada. Ficha 2709923 G1 ICD III Integración de Contenidos Digitales Tercer Trimestre. Verificar la estrategia digital de acuerdo al guion. Ficha 2709923 G2 ICD III Integración de Contenidos Digitales Tercer Trimestre. Verificar la estrategia digital de acuerdo al guion. Ficha 2834429 TPS Fase Planeación Técnico en Programación de Software Fase Planeación 240201528-01. Identificar situaciones problemáticas asociadas a sus necesidades de contexto aplicando procedimientos matemáticos. 240201528-02. Plantear problemas aritméticos, geométricos y métricos de acuerdo con los contextos productivo y social. 240201528-03. Solucionar problemas del entorno productivo y social aplicando principios matemáticos. 240201528-04. Verificar los resultados de los procedimientos matemáticos conforme con los requerimientos de los diferentes contextos. Ficha 2834430 TPS Fase Planeación Técnico en Programación de Software Fase Planeación 240201528-01. Identificar situaciones problemáticas asociadas a sus necesidades de contexto aplicando procedimientos matemáticos. 240201528-02. Plantear problemas aritméticos, geométricos y métricos de acuerdo con los contextos productivo y social.	Planilla control diario de actividades de acuerdo con la planeación pedagógica.

		240201528-03. Solucionar problemas del entorno productivo y social aplicando principios matemáticos. 240201528-04. Verificar los resultados de los procedimientos matemáticos conforme con los requerimientos de los diferentes contextos.	
6	Reportar en el sistema Sofía Plus en un plazo máximo de dos (2) días, todas las actividades que de acuerdo con los procesos que son de su responsabilidad, garantizando la calidad de la formación y su coherencia en el proceso formativo, tales como: - Registro de los juicios evaluativos – Creación de las rutas de aprendizaje – Registro de los juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, entre otros.	Mantener actualizada la plataforma de Sofia incluidas las novedades exigidas por el Centro de Formación.	El reporte de actividades en Sofía incluidas las novedades y en la LMS.
7	Rendir los informes (planillas, reportes y demás formatos) requeridos sobre las acciones encomendadas y los productos resultantes de procesos de aprendizaje realizados por aprendices a quienes imparte Formación Profesional, dentro de los plazos estipulados por la Coordinación Académica del Centro para tal efecto.	Aplicar los formatos correspondientes de acuerdo con el proceso de inducción y formación, evaluación de las actividades que se encuentran en la guía de aprendizaje del primer trimestre.	El registro de novedades en Sofia, e informe mensual de ejecución contractual
8	Cumplir y hacer cumplir los protocolos, normas, reglamentos e instrucciones de uso de los ambientes de formación y reglamentos e instrucciones del Sistema de Gestión de la Seguridad y Salud en el Trabajo SG-SST. Así como el aseo y el cuidado de los equipos y elementos que hacen parte de los mismos.	Seguimiento en el ambiente de formación a los aprendices en cuanto al uniforme de acuerdo con la especialidad, aseo del ambiente y los protocolos necesarios.	Visita por parte de coordinación a los ambientes de formación.
9	Participar activamente en el logro de los indicadores de Alta Calidad establecidos para el Centro de Formación.	Cumplimiento de los estándares de calidad del CEET	Planilla control diario de actividades de acuerdo con la planeación pedagógica.

			Registrar y publicar en plataforma LMS actividades a evaluar.
10	Asistir a todas las reuniones convocadas por el Centro, la Dirección Regional y/o la Dirección General del SENA.	Asistir a las reuniones citadas.	Planilla de asistencia
11	Presentar y entregar a la Supervisión de contratos los informes mensuales de ejecución sobre las actividades realizadas, novedades o inconvenientes que se presenten durante la ejecución del contrato; con los soportes correspondientes.	Presentar la documentación necesaria mensual como soporte de la ejecución del contrato.	Informe mensual GTH-F-062 versión V09, planilla de control diario, Planilla de pago versión ENERO 2023 - 1,23 y demás soportes entregados en la coordinación académica.
12	Atender oportunamente todos los demás requerimientos solicitados.	Presentar la documentación necesaria mensual como soporte de la ejecución del contrato.	Informe mensual GTH-F-062 versión V09, planilla de control diario, Planilla de pago versión ENERO 2023 - 1,23 y demás soportes entregados en la coordinación académica.
13	El contratista deberá cumplir con los protocolos de bioseguridad para mitigar, controlar y realizar el adecuado manejo de la pandemia del Coronavirus Covid-19, de acuerdo con los lineamientos de la Resolución 666 de 2020, o la que haga sus veces, así como las directrices emitidas por el Sena, para tal fin.	Asistir al entrenamiento de protocolos de bioseguridad y dar cumplimiento a los protocolos.	Registro de Asistencia a la capacitación de protocolos de bioseguridad.

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. **1058775686** de la planilla, operador Simple SA (www.simple.co) de octubre de 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 ( ) folios

Cordialmente,

Yeison Varón Velásquez
Contratista
C.C. No. 93.414.050

Recibí a satisfacción:
Recibí a satisfacción:

Ana Yaqueline Chavarro
Supervisor(a) Contrato No. CO1.PCCNTR.5411814/2023
Coordinador

PAGOSIMPLE | REPORTE INDIVIDUAL

Fecha creación reporte 2023-11-04, 09:55:42 a. m. **Tipo Planilla** I **Número Planilla** 1058775686

Periodo Cotización 202310 **Periodo Servicio** 202310

PAGADA 2023-11-04 09:42:52.0 EN HORARIO EXTENDIDO

I. DATOS DEL APORTANTE

Razón Social	YEISON VARON VELASQUEZ				
Documento	CC 93414050	**Dirección**	CR 26 #68 - 34 APTO 101 ALCAZARES		
Tipo de Empresa	INDEPENDIENTE	**Teléfono**	6014703940		
Tipo Persona	NATURAL	**Forma Presentación**	ÚNICO	**Total Afiliados**	1
Ciudad	BOGOTA D.C.	**Departamento**	BOGOTA D.C.		
Representante Legal		**Identificación**			

II. DATOS DEL AFILIADO

Documento	CC 93414050		**Residente**		**Exonerado**	N	**Apellidos y Nombres**	**Código Ciudad - Departamento**	**Centro de Trabajo**	**Ubicación Laboral**
Tipo Cotizante	59	00					VARON VELASQUEZ YEISON	11001000 - 11		BOGOTA D.C.

III. APORTE POR CADA UNA DE LAS ADMINISTRADORAS ASOCIADAS AL AFILIADO:

Novedades																							**Extranjero**	**Tipo salario**	**Salario**	**Pensión**							**Salud**						**Riesgos**					**Caja**				**Parafiscales**			
ING	RET	TDE	TAE	TDP	TAP	VSP	COR	VST	SLN	IGE	LMA	VAC	AVP	VCT	IRP	Días AFP	Días EPS	Días ARP	Días CCF						Código AFP	Código Tras. AFP	Tarifa AFP	IBC	Total Aporte AFP	Total Aporte FSP	Total Aporte FSPS	Código EPS	Código Tras. EPS	Tarifa EPS	IBC EPS	Aporte Salud	Aporte UPC	Código ARL	Clase Riesgo	Tarifa ARL	IBC ARL	Aporte Riesgos	Código CCF	Tarifa CCF	IBC CCF	Aporte Caja	Tarifa SENA	Aporte SENA	Tarifa ICBF	Aporte ICBF
															0	30	30	30	30					$ 1.600.000	230301		16 %	$ 1.600.000	$ 256.000	$ 0	$ 0	EPS037		12,5 %	$ 1.600.000	$ 200.000	$ 0	14-23	2	1,044 %	$ 1.600.000	$ 16.800	CCF24	2 %	$ 1.600.000	$ 32.000	0 %	$ 0	0 %	$ 0

IV.TOTALES

Total Aportes Pensión	Total Aportes FSP	Total Aportes FSPS	Total Aportes Salud	Total Aportes Riesgos	Total Aportes Cajas	Total Aportes SENA	Total Aportes ICBF	Total Aportes ESAP	Total Aportes MEN	Total Final
PORVENIR	FSP SOLIDARIDAD	FSP SUBSISTENCIA	NUEVA EPS S.A.	POSITIVA DE SEGUROS	COMPENSAR CCF	SENA	ICBF	ESAP	MEN	
$ 256.000	$ 0	$ 0	$ 200.000	$ 16.800	$ 32.000	$ 0	$ 0	$ 0	$ 0	$ 504.800

Líneas de Servicio FonoSIMPLE: Bogotá 601 4446634 - Cali: 602 5540577 - Medellín: 604 5146669 - Bucaramanga: 607 6438000 - Cartagena: 605 6945444 - Pereira: 606 3402582 - Barranquilla: 605 3618850 - Resto del País: 018000 971 971 - ¡Más que Fácil, SIMPLE!

¡El Poder de lo SIMPLE!

Regional Distrito Capital
Sistema de Gestión de la Calidad

Centro de Electricidad Electrónica y Telecomunicaciones

PLANILLA DE CONTROL DIARIO

INSTRUCTOR: YEISON VARON VELASQUEZ **C.C.: 93.414.050** **MES:** 1 AL 31 DE OCTUBRE **AÑO:** 2023

DIA	AMBIENTE DE FORMACIÓN	No. FICHA	HORAS		COMPETENCIA DE FORMACIÓN IMPARTIDA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE - TEMA DE FORMACIÓN	FIRMAS
			HORARIO DE CLASE	No. DE HORAS			Vo. Bo. VOCERO
2/10/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB.	
2/10/2023	300	2709923 G1	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB BÁSICO.	
3/10/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. HTML BÁSICO. TEXTO.	
3/10/2023	300	2709923 G1	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. HTML BÁSICO.	
4/10/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. HTML BÁSICO. IMÁGENES, HIPERVÍNCULOS Y TABLAS.	
5/10/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB BÁSICO.	
6/10/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. HTML BÁSICO.	
9/10/2023	MakerLab	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. MAPAS DE NAVEGACIÓN. DESPLAZAMIENTO VERTICAL Y MAPAS DE IMÁGENES.	
9/10/2023	Virtual	2709923 G1	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMULARIOS.	
10/10/2023	MakerLab	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. MAPAS DE NAVEGACIÓN. DESPLAZAMIENTO VERTICAL Y MAPAS DE IMÁGENES. EJERCICIOS PRÁCTICOS.	
10/10/2023	Virtual	2709923 G1	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMULARIOS.	
11/10/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. MAPAS DE NAVEGACIÓN. DESPLAZAMIENTO VERTICAL Y MAPAS DE IMÁGENES. EJERCICIOS PRÁCTICOS.	
12/10/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMULARIOS.	
13/10/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMULARIOS.	
17/10/2023	MakerLab	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. MAPAS DE NAVEGACIÓN. FORMULARIOS. EJERCICIOS PRÁCTICOS.	
17/10/2023	300	2709923 G1	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMATO DE PÁGINAS WEB CON CSS.	
18/10/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. MAPAS DE NAVEGACIÓN. FORMULARIOS. EJERCICIOS PRÁCTICOS.	
19/10/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMATO DE PÁGINAS WEB CON CSS.	
20/10/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMATO DE PÁGINAS WEB CON CSS.	
23/10/2023	Virtual	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. FORMATO DE PÁGINA.	
23/10/2023	Virtual	2709923 G1	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMATO DE PÁGINAS WEB CON CSS.	
24/10/2023	Virtual	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. FORMATO DE PÁGINA.	
24/10/2023	Virtual	2709923 G1	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMATO DE PÁGINAS WEB CON CSS.	
25/10/2023	Virtual	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. MENUS DESPLEGABLES.	
26/10/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMATO DE PÁGINAS WEB CON CSS.	
27/10/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMATO DE PÁGINAS WEB CON CSS.	
30/10/2023	MakerLab	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. MENUS DESPLEGABLES.	
30/10/2023	300	2709923 G1	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMATO DE PÁGINAS WEB CON CSS.	
31/10/2023	MakerLab	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. MENUS DESPLEGABLES.	
31/10/2023	300	2709923 G1	12:00 A 17:00	5	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. FORMATO DE PÁGINAS WEB CON CSS.	
TOTAL HORAS DEL MES				**163**	**FIRMA DEL INSTRUCTOR:**	**Vo.Bo. COORDINADOR:**	

Regional Distrito Capital
Sistema de Gestión de la Calidad

Centro de Electricidad Electrónica y Telecomunicaciones

PLANILLA DE CONTROL DIARIO

INSTRUCTOR: YEISON VARON VELASQUEZ **C.C.: 93.414.050** **MES:** 1 AL 30 DE NOVIEMBRE **AÑO:** 2023

DIA	AMBIENTE DE FORMACIÓN	No. FICHA	HORAS		COMPETENCIA DE FORMACIÓN IMPARTIDA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE - TEMA DE FORMACIÓN	FIRMAS
			HORARIO DE CLASE	No. DE HORAS			Vo. Bo. VOCERO
1/11/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. ANIMACIÓN DE ELEMENTOS CON CSS.	
1/11/2023	Virtual	2834429 2834430	16:00 A 20:00	4	240201528. RAZONAR CUANTITATIVAMENTE FRENTE A SITUACIONES SUSCEPTIBLES DE SER ABORDADAS DE MANERA MATEMÁTICA EN CONTEXTOS LABORALES, SOCIALES Y PERSONALES.	DISEÑAR Y GESTIONAR LA ESTRUCTURA DE LA BASE DE DATOS DEL SISTEMA. INTRODUCCIÓN MATEMÁTICAS BÁSICAS. ARITMÉTICA, PORCENTAJES, PROPORCIONES, REGLA DE TRES.	
2/11/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. MANEJO DE FRAMEWORKS.	
3/11/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. MANEJO DE FRAMEWORKS.	
7/11/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT.	
7/11/2023	Virtual	2709923 G1	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. MANEJO DE FRAMEWORKS.	
8/11/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. JAVASCRIPT. ESTRUCTURAS DE CONTROL. EJERCICIOS PRÁCTICOS.	
8/11/2023	Virtual	2834429 2834430	16:00 A 20:00	4	240201528. RAZONAR CUANTITATIVAMENTE FRENTE A SITUACIONES SUSCEPTIBLES DE SER ABORDADAS DE MANERA MATEMÁTICA EN CONTEXTOS LABORALES, SOCIALES Y PERSONALES.	DISEÑAR Y GESTIONAR LA ESTRUCTURA DE LA BASE DE DATOS DEL SISTEMA. MATEMÁTICAS MEDIA. ÁREAS Y VOLÚMENES. TRIGONOMETRÍA.	
9/11/2023	300	2709923 G2	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. EJERCICIOS PRÁCTICOS FRAMEWORKS. SERVIDORES WEB.	
10/11/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. PRIMER AVANCE ENTREGABLE DE PROYECTO FORMATIVO.	
14/11/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. MAPAS DE NAVEGACIÓN. FRAMEWORKS, BOOTSTRAP.	
14/11/2023	300	2709923 G1	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. EJERCICIOS PRÁCTICOS FRAMEWORKS. SERVIDORES WEB.	
15/11/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. MAPAS DE NAVEGACIÓN. FRAMEWORKS, W3.CSS	
15/11/2023	Virtual	2834429 2834430	16:00 A 20:00	4	240201528. RAZONAR CUANTITATIVAMENTE FRENTE A SITUACIONES SUSCEPTIBLES DE SER ABORDADAS DE MANERA MATEMÁTICA EN CONTEXTOS LABORALES, SOCIALES Y PERSONALES.	DISEÑAR Y GESTIONAR LA ESTRUCTURA DE LA BASE DE DATOS DEL SISTEMA. MATEMÁTICAS MEDIA. ECUACIONES Y FUNCIONES.	
16/11/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. SERVIDORES WEB.	
17/11/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. GESTORES DE CONTENIDO. WORDPRESS.	
20/11/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. PRIMER AVANCE DEL PROYECTO FORMATIVO.	
20/11/2023	Virtual	2709923 G1	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. PRIMER AVANCE ENTREGABLE DE PROYECTO FORMATIVO.	
21/11/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. PRIMER AVANCE DEL PROYECTO FORMATIVO.	
21/11/2023	Virtual	2709923 G1	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. GESTORES DE CONTENIDO. WORDPRESS.	
22/11/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. PRIMER AVANCE DEL PROYECTO FORMATIVO.	
22/11/2023	Virtual	2834429 2834430	16:00 A 20:00	4	240201528. RAZONAR CUANTITATIVAMENTE FRENTE A SITUACIONES SUSCEPTIBLES DE SER ABORDADAS DE MANERA MATEMÁTICA EN CONTEXTOS LABORALES, SOCIALES Y PERSONALES.	DISEÑAR Y GESTIONAR LA ESTRUCTURA DE LA BASE DE DATOS DEL SISTEMA. MATEMÁTICAS INTERMEDIA. ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA.	
23/11/2023	300	2709923 G2	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. GESTORES DE CONTENIDO. WORDPRESS.	
24/11/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. GESTORES DE CONTENIDO. WORDPRESS.	
27/11/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. CORRECCIONES AL SITIO WEB DEL PROYECTO FORMATIVO.	
27/11/2023	Virtual	2709923 G1	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. GESTORES DE CONTENIDO. WORDPRESS.	
28/11/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. CORRECCIONES AL SITIO WEB DEL PROYECTO FORMATIVO.	
28/11/2023	300	2709923 G1	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. GESTORES DE CONTENIDO. WORDPRESS.	
29/11/2023	321	2615363	06:00 A 12:00	6	220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	DESARROLLAR LA PROGRAMACIÓN INTERACTIVA DEL PROYECTO DE CONTENIDOS DIGITALES MULTIMEDIA CON BASE A LOS ESTÁNDARES DE USABILIDAD Y MAPA DE NAVEGACIÓN. CSS. CORRECCIONES AL SITIO WEB DEL PROYECTO FORMATIVO.	
29/11/2023	Virtual	2834429 2834430	16:00 A 20:00	4	240201528. RAZONAR CUANTITATIVAMENTE FRENTE A SITUACIONES SUSCEPTIBLES DE SER ABORDADAS DE MANERA MATEMÁTICA EN CONTEXTOS LABORALES, SOCIALES Y PERSONALES.	DISEÑAR Y GESTIONAR LA ESTRUCTURA DE LA BASE DE DATOS DEL SISTEMA. MATEMÁTICAS INTERMEDIA. ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA.	
30/11/2023	Virtual	2709923 G2	12:00 A 18:00	6	250201026: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL	INCORPORAR LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO COMO UN PRODUCTO TRANSMEDIA QUE RESPONDA CON LAS NECESIDADES DE LOS CLIENTES A TRAVÉS DEL USO DE HERRAMIENTAS DE INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES. GESTORES DE CONTENIDO. WORDPRESS.	
TOTAL HORAS DEL MES				**176**	**FIRMA DEL INSTRUCTOR:**	**Vo.Bo. COORDINADOR:**	

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: YEISON VARON VELASQUEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE ELECTRICIDAD, ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES

FECHA INICIAL: 01/10/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 31/10/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2615363 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA

PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.

REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA

REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	83,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2834429 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ADMINISTRAR BASE DE DATOS DE ACUERDO CON LOS ESTÁNDARES Y REQUISITOS TÉCNICOS

• 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
• 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:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
• 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:	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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

R1: IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

R2: PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

R3: SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS

R4: VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS.

• 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: 2709923 - INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.

CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.

• 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 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:	Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital

• 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

R1: IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

R2: PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

R3: SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS

R4: VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS.

• 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 : 107,70

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 207,40

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: YEISON VARON VELASQUEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE ELECTRICIDAD, ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: YEISON VARON VELASQUEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE ELECTRICIDAD, ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES

FECHA INICIAL: 01/11/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 30/11/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2615363 - PRODUCCION DE MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR LOS MANUALES Y AYUDAS ANÁLOGAS O DIGITALES NECESARIAS PARA FACILITAR LA OPERACIÓN DEL PROYECTO MULTIMEDIA

PROBAR LA ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO A LA DEFINICIÓN DEL MAPA DEL SITIO Y EL PÚBLICO OBJETIVO.

REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA

REALIZAR LAS MODIFICACIONES PERTINENTES DE ACUERDO A LO EVALUADO EN LAS PRUEBAS DE ACCESIBILIDAD, DISEÑO, ESCALABILIDAD Y USABILIDAD DE LA MULTIMEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
• 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:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	77,80

FICHA DE APRENDIZAJE:	2834429 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ADMINISTRAR BASE DE DATOS DE ACUERDO CON LOS ESTÁNDARES Y REQUISITOS TÉCNICOS

• 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
• 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:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
• 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:	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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

R1: IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

R2: PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

R3: SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS

R4: VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS.

• 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 : 19,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2709923 - INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.

CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION.

• 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 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:	Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital

• 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

R1: IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

R2: PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

R3: SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS

R4: VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS.

• 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 : 101,70

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 199,40

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: YEISON VARON VELASQUEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE ELECTRICIDAD, ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES