	Versión: 02
	Código: GFPI-F-134

Proceso Gestión de Formación Profesional Integral

Formato Planeación Pedagógica del Proyecto Formativo

Fecha de Elaboración	10 de julio de 2023
Denominación del Programa de Formación	TÉCNICO EN DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL
Código y versión del Programa	524139 - V.2
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	IMPLEMENTACIÓN DE SOLUCIÓN MULTIMEDIAL QUE RESPONDA A NECESIDAD DE COMUNICACIÓN CORPORATIVA Y ACADÉMICA DE LAS INSTITUCIÓN EDUCATIVA
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	1410300
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos** **SERGIO ALFREDO MORALES DOMINGUEZ** **Regional y Centro de formación** **Regional Quindío - Centro de Comercio y Turismo**
	Nombres y Apellidos **NELSON FERNANDO RUIZ COLLAZOS** **Regional y Centro de formación** **Regional Quindío - Centro de Comercio y Turismo**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437741 - IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA	Realizar un análisis a piezas publicitarias a partir de los elementos de diseño gráfico.	25	Principios basicos (ritmo contraste), elementos del diseño (linea punto) psicologia	Aprendizaje colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	CONFRONTA LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA CON LA LISTA DE CHEQUEO.	Documento con análisis realizado a las piezas seleccionadas	

ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	2964 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437745 - INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.	Elaborar los guiones literario y técnico, con miras a la realización de un producto de video.	40	Formato de guion literario y tecnico (ejercicio Planos)	Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	APLICA NORMAS DE USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD EN LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA CUMPLIENDO CON LOS ESTÁNDARES INTERNACIONALES.	Guiones literario y técnico.	
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	2965 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437740 - RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA	Identificar las tipologías multimedia presentes en el mercado actual a través de estudio de casos.	15	Exposicion de 4 tipos de multimedia	Aprendizaje colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	EDITA ELEMENTOS GRÁFICOS SEGÚN LA PLATAFORMA DE DIFUSIÓN.	Documento de interpretación de tipologías multimediales a casos entregados.	
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	2968 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437743 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.	Establecer la estructura del mapa de navegación del producto multimedia que permitirá integrar los elementos multimediales.	30	Mapas de navegacion	Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	ESTRUCTURA EL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO.	Mapa de navegacion	
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	2969 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437746 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD	Realizar el diseño base (Front End) de la interfaz gráfica según lo establecido en el mapa de navegación.	50	Front End	Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	REALIZA EL BOCETO DE LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO APLICANDO TÉCNICAS CREATIVAS Y ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO.	Front End de la interfaz gráfica.	
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	2967 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437742 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	Definir la imagen representativa de la empresa tomando como partida los fundamentos del diseño.	40	Creación de logo y herramientas básicas de Ilustrator	Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	ELABORA EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA CON BASE EN EL STORYBOARD.	Logo - Marca	
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	2965 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437739 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	Realizar el storyboard según lo desarrollado en el guion literario y técnico.	40	Hacer el story board tema libre	Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	CONSTRUYE EL STORYBOARD UTILIZANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD CON BASE EN EL GUIÓN LITERARIO Y EL GUIÓN TÉCNICO.	Storyboard	

EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437721 - SELECCIONAR MATERIALES AUDIOVISUALES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL STORYBOARD	Realizar los productos multimediales y/o elaborar elementos faltantes (Diseño, Audio y Video), siguiendo las especificaciones del guion técnico y el storyboard.	100		Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	IDENTIFICA LOS FORMATOS DE ARCHIVO NECESARIOS SEGÚN LA PLATAFORMA DE INTEGRACIÓN DE LA MULTIMEDIA.	Productos multimediales editados y/o elementos faltantes para complementar la multimedia.	
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	2966 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.	437744 - ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO	Elaborar el manual de identidad corporativa según los colores y elementos de la identidad de la empresa.	40	manual de Identidad	Aprendizaje colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	CREA EL ARTE DE LAS INTERFACES, ELEMENTOS Y PERSONAJES PARA LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO.	Manual de identidad corporativa.	
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437722 - PROGRAMAR ELEMENTOS INTERACTIVOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD.	Manipular los lenguajes de programación orientados al Diseño Web y formatos multimedia más utilizados en el desarrollo de Proyectos Multimediales, teniendo en cuenta los principios de Usabilidad y Navegabilidad.	100		Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	CODIFICA LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL MAPA DE NAVEGACIÓN. DESPLIEGA Y MANIPULA DATOS DE MANERA SÍNCRONA Y ASÍNCRONA SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN.	Estructura funcional de la página web.	
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437723 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	Integrar los elementos multimediales en la interfaz web realizada, teniendo en cuenta las directrices plasmadas en el mapa de navegación.	80		Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	INTEGRA LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL STORYBOARD.	Página Web con elementos multimediales integrados.	
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	2965 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.	437738 - VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.	Realizar una reunión con el director del proyecto para la aplicación de pruebas de validación.	40		Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	VALIDA LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DADAS POR EL DIRECTOR DEL PROYECTO.	Informe escrito del correcto funcionamiento del producto multimedial.	
ANÁLISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437729 Identificar las oportunidades que el SENA ofrece en el marco de la formación profesional de acuerdo con el contexto nacional e internacional.	Desarrollar actividades de aprendizaje con base en la inducción	8		Metodo de preguntas. Aprendizaje Colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Identificar e integrar los elementos de su contexto que le permiten generar ideas y proyectos de acuerdo al programa y proyecto de formacion.	Collage de inducción	

Planeación	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437730 - Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.	Desarrollar actividades de aprendizaje con base en la inducción	8		Metodo de preguntas. Aprendizaje Colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Optimiza los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas según normas institucionales.	Collage de inducción	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437733 - Asumir los deberes y derechos con base en las leyes y la normativa institucional en el marco de su proyecto de vida.	Desarrollar actividades de aprendizaje con base en la inducción	8		Metodo de preguntas. Aprendizaje Colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Se comunica fácilmente con los miembros de la comunidad educativa según protocolos y normas de convivencia institucional. Aborda procesos de trabajo colaborativo orientados hacia la construcción colectiva según los requerimientos de los contextos sociales y productivos. Armoniza los componentes racionales y emocionales en el desarrollo de los procesos de trabajo colectivo según normas de convivencia.	Collage de inducción	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437727 - Reconocer el rol de los participantes en el proceso formativo, el papel de los ambientes de aprendizaje y la metodología de formación, de acuerdo con la dinámica organizacional del SENA.	Desarrollar actividades de aprendizaje con base en la inducción	8		Metodo de preguntas. Aprendizaje Colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Desarrolla actividades de autogestión orientadas hacia el mejoramiento personal según los requerimientos del proceso formativo	Collage de inducción	

Evaluación	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437726 - Concertar alternativas y acciones de formación para el desarrollo de las competencias del programa formación, con base en la política institucional. Analizar el programa formación y el proyecto formativo, teniendo en cuenta el grado de pertinencia en el entorno laboral.	Desarrollar actividades de aprendizaje con base en la inducción	8		Metodo de preguntas. Aprendizaje Colaborativo.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Explica la relación del programa de formación en el cual está matriculado con el proyecto de formación que desarrollará para lograr los resultados de aprendizaje. Vivencia su proyecto de vida en el marco del desarrollo humano integral según sus competencias. Optimiza los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas según normas institucionales.	Collage de inducción	
ANÁLISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437719 -Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.	Diligenciar el documento de completar basado en un glosario de terminos de fundamentos de diseño	20		Gap Fill Listening exercises	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Pronuncia adecuadamente el vocabulario y modismos básicos del idioma	Documento completar	
ANÁLISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437720 - Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos.	Realizar un listado de etiquetas HTML en el idioma ingles con su definición	20		Learing from experience and authentic materials	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Interpreta un texto sencillo y puede construir un mapa conceptual basado en el mismo.	Hoja de vida diligenciada Descripcion de perfil profesional	
Planeación	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437715 - Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos en inglés técnico.	Elaborar una lista de palabras y un analisis del texto con base al documento de clasificaciones del manual de identidad coorporativa	20		Skimming/Scanning	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Sostiene conversaciones con vocabulario básico y técnico aprendido.	Listado de palabras de tecnicas de un documento tecnico Documento analisis de un texto	
Planeación	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437718 - Encontrar vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc.	Elaborar la mision, vision y valores coorporativos del manual de identidad coorporativo de la pyme en Ingles	20		Group Work	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Elabora resúmenes cortos sobre textos sencillos, y con contenido técnico.	Diccionario de bolsillo	

Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437716 - Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.	Realizar la lectura de un manual de una herramienta de diseño web teniendo en cuenta la fonetica inglesa	20		Drills	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Estructura adecuadamente una opinión sobre un tema conocido de su especialidad.		
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437717 - Comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica.	Realizar una presentacion personal en el idioma ingles mediante un video breve.	20		Collaborative work / peer assessment	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Escribe o presenta descripciones de sí mismo, su profesión y su entorno	Script /Guion	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA	437714 - Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos.	Desarrollar una sección de su pagina web en el idioma inglés	20		Group work- Interaction with peers	Laboratorio	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Plantea y responde preguntas sobre sí mismo	Guion del Juego de roles	
Planeación	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437737 - Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el desarrollo humano integral.	Involucrar a los compañeros del grupo en la realizacion del video.	10		Socialización	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Aborda procesos de trabajo colaborativo orientados hacia la construcción colectiva según los requerimientos de los contextos sociales y productivos.	Producto: Estrategia informativa de manera física o digital.	
Planeación	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437734 - Generar hábitos saludables en su estilo de vida para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual y la naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.	Consultar rutinas de pausas activas y procesos de manejo de residuos solidos que se aplican durante el desarrollo durante un proyecto de diseño multimedial	10		Simulación de situaciones.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Diagnóstica los riesgos ergonómicos y psicosociales de su desempeño laboral segun normas de salud ocupacional.		

Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437725 - Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales.	Identificar los principios y valores corporativos, para ser evidenciados en el manual de identidad corporativa	10		Socialización	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Establece relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad según principios y valores universales. Se comunica fácilmente con los miembros de la comunidad educativa según protocolos y normas de convivencia institucional.	Producto: Manual de convivencia para la empresa seleccionada de manera física o digital.	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437735 - Asumir actitudes críticas, argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.	Ejecutar los posibles cambios que el cliente solicite para el producto final y asumirlos cordialmente	10		Estudios de casos	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Analiza de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a la resolución de problemas según los requerimientos de los contextos productivos y sociales.	Producto: Participación en foro social, mediante práctica de resolución de conflictos	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437728 - Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos dentro de criterios de racionalidad que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.	Revisar metodologias de trabajo colaborativo de un proyecto de diseño multimedial	10		Panel de discusion. Mapa conceptual. Estudio de casos.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Establece procesos comunicativos asertivos que posibilitan la convivencia en los contextos social y productivo de acuerdo con las competencias ciudadanas. Resuelve conflictos mediante el uso de la racionalidad, la argumentación y la asertividad. Establece acuerdos mediante el uso de procesos comunicativos, racionales y argumentados orientados hacia la resolución de problemas según normas y protocolos institucionales.		

Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437732 - Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.	Consultar rutinas de pausas activas y procesos de manejo de residuos solidos que se aplican durante el desarrollo durante un proyecto de diseño multimedial	10		Talleres, prácticas.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Aplica los test de condición física según estándares. Selecciona los ejercicios para el plan de acondicionamiento físico Elabora el plan de acondicionamiento físico, según sistemas de entrenamiento físico. Valora el impacto de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida y su efecto en el entorno familiar social y productivo.	Ficha antropométrica diligenciada Resultados, analisis, tiempos y recomedaciones del test plan de acondicionamiento fisico.	
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437736 - Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.	Consultar rutinas de pausas activas y procesos de manejo de residuos solidos que se aplican durante el desarrollo durante un proyecto de diseño multimedial	10		Talleres, prácticas.	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Participa en actividades que requieren coordinación motriz fina y gruesa de forma individual y grupal. Aplica técnicas y procedimientos orientados al perfeccionamiento de la psicomotricidad frente a los requerimientos de su desempeño laboral.		
Ejecución	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437731 - Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del medio ambiente y de desarrollo sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.	Consultar rutinas de pausas activas y procesos de manejo de residuos solidos que se aplican durante el desarrollo durante un proyecto de diseño multimedial	20		Lectura dirigida, método de pregunta, lluvia de ideas, exposición	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Relaciona y analiza las problemáticas ambientales y sus posibles causas según los conceptos estudiados. Identifica la clasificación de los residuos según normatividad legal vigente.Dispone los residuos teniendo en cuenta las normas de clasificacion de los mismos. Mantiene limpio y ordenado el lugar donde desarrolla sus actividades formativas y productivas según estandares de proteccion ambiental.		

Evaluación	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL	437724 - Redimensionar permanentemente su proyecto de vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.	Formular la planeación estratégica personal de acuerdo al contexto laboral y social.	10		formulación de preguntas	Aula	Resma de papel, marcadores borrables, lapiceros, lapiz, borrador, tinta y memoria USB.	1	Vivencia su proyecto de vida en el marco del Desarrollo Humano Integral según competencias ciudadanas.	Producto: Propuesta física o digital de la misión y prospectiva personal.	

880

PROYECTO FORMATIVO

1. Información básica del proyecto

Código Proyecto SOFIA:	**1410300**	**Código del Programa SOFIA:**	**524139**	**Versión del Programa:**	**2**	**Fichas asociadas:**	**24**

1.1 Centro de Formación:	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	**1.2 Regional:**	REGIONAL QUINDÍO
1.3 Nombre del proyecto:	IMPLEMENTACIÓN DE SOLUCIÓN MULTIMEDIAL QUE RESPONDA A NECESIDAD DE COMUNICACIÓN CORPORATIVA Y ACADÉMICA DE LAS INSTITUCIÓN EDUCATIVA		
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	DISEÑO E INTEGRACION DE MULTIMEDIA		
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	24		
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	SENA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA GENERAL SANTANDER		
1.7 Palabras claves de búsqueda:	Soluciones Multimedia, Aplicativos, Software, Portafolio de Servicios, Video, Imagen, Diseño Gráfico, comunicación, negociación, Storyboard, guión literario,guión técnico,		

1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	34	**1.9 Número de resultados de aprendizaje por tipo de competencia**	**1.9.1 Número de resultados de aprendizaje específicos que se alcanzan con el proyecto:**	12
			1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto:	0
			1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto:	22

2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

Las institucines educativas de la Ciudad, cuentan con la necesidad de dar a conocer al público en general su oferta de Servicios. La mayoría de estas no cuentan plataformas tecnologícas propias y adecuadas para esto, haciendo uso aún de medios físicos y voz a voz para promocionar su oferta académica, eventos y demás servicios inherentes a sus funciones e identidad corporativa.

2.2 Justificación del proyecto

El Programa de Técnico en Diseño e integración de Multimedia ha sido diseñado para ayudar a fortalecer una de las 5 Locomotoras Económicas propuestas por el actual Gobierno de Colombia, la cual corresponde a la Innovación. Dicha locomotora tiene dentro de sus componentes el factor tecnológico, que para este caso está representado en la creación de

aplicaciones que den solución a problemas del entorno Local (El Colegio), beneficiando con el desarrollo y posterior aplicación del mismo a toda la Comunidad Estudiantil y Administrativa de la Institución.

2.3 Objetivo general

Desarrollar e implementar la solución multimedial que responda a la necesidad de comunicación corporativa y académica de la institución educativa objeto de estudio.

2.4 Objetivos específicos

Analizar los requisitos de la Solución Multimedia
Diseñar la Solución Multimedia con base al análisis de recolección de la Información
Desarrolar la solución Multimedia
Evaluar el funcionamiento de la Solución Multimedia desarrollada

2.5 Alcance	
2.5.1 Beneficiarios del proyecto	Población relacionada con las instituciones eduaticas objeto de estudio, profesores, directivos, acudientes, padres de familia y estudiantes
2.5.2 Impacto	
Social:	Mayor acceso a la información del Colegio al ser implementado en una plataforma web
Económico:	Disminución de costos en papelería y tintas
Ambiental:	Disminución de consumo de papel y tinta empleados en el proceso de promoción e información de los Servicios del Colegio
Tecnológico:	Desarrollo de aplicación multimedia para el sistema escolar

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución

Reacción negativa al proyecto por ser una innovación y estar montado en plataforma virtual. Plan de conscienciación la consulta de la aplicación multimedia como fuente de información de los Servicios del Colegio

La empresa computadores para educar niegue la posibilidad de instalar el software libre necesario para el desarrollo. Negociar posibles instalaciones de software.

2.5.4. Productos o resultados del proyecto

Plataforma Web de la Institución Educativa

Productos Multimedia de oferta de servicios de la Institución Educativa

manuales de la aplicación Multimedia y del usuario

2.6 Innovación/Gestión Tecnológica	
El proyecto resuelve una necesidad del sector productivo?	SI
El proyecto mejora el proceso/producto/servicio existente?	SI
El proyecto involucra el uso de nuevas técnicas y tecnologías de proceso?	SI
Los productos finales son susceptibles a protección industrial y/o derechos de autor?	SI
Los productos obtenidos en el proyecto pueden ser posicionados en el mercado?	SI
2.7 Valoración Productiva	
Con el desarrollo del proyecto se puede satisfacer la necesidad de un cliente potencial?	SI
Viabilidad de proyecto para plan de negocio?	SI

3. Planeación del proyecto

3.1. Fases del Proyecto	3.2. Actividades del Proyecto	3.3. Resultados de Aprendizaje Específicos, Transversales y Básicos (a partir del programa de formación)	3.4. Competencia Asociada
ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	437719 - COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	437720 - ENCONTRAR INFORMACIÓN ESPECÍFICA Y PREDECIBLE EN ESCRITOS SENCILLOS Y COTIDIANOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	437729 - IDENTIFICAR LAS OPORTUNIDADES QUE EL SENA OFRECE EN EL MARCO DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL DE ACUERDO CON EL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	437741 - IDENTIFICAR LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO PARA LA COMPOSICIÓN DE LA MULTIMEDIA	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

ANALISIS	REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	437745 - INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
DESARROLLO DE TAREAS	EJECUCION DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL SECTOR PRODUCTIVO	437747 - APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN	999999999 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437714 - REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437716 - LEER TEXTOS MUY BREVES Y SENCILLOS EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437717 - COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437721 - SELECCIONAR MATERIALES AUDIOVISUALES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437722 - PROGRAMAR ELEMENTOS INTERACTIVOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD.	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437725 - INTERACTUAR EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES EN FUNCIÓN DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES UNIVERSALES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA	437727 - RECONOCER EL ROL DE LOS PARTICIPANTES EN EL PROCESO FORMATIVO, EL PAPEL DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y

	REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	METODOLOGÍA DE FORMACIÓN, DE ACUERDO CON LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA	SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437728 - DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437731 - ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437732 - APLICAR TÉCNICAS DE CULTURA FÍSICA PARA EL MEJORAMIENTO DE SU EXPRESIÓN CORPORAL, DESEMPEÑO LABORAL SEGÚN LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DEL ÁREA OCUPACIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437733 - ASUMIR LOS DEBERES Y DERECHOS CON BASE EN LAS LEYES Y LA NORMATIVA INSTITUCIONAL EN EL MARCO DE SU PROYECTO DE VIDA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437735 - ASUMIR ACTITUDES CRÍTICAS , ARGUMENTATIVAS Y PROPOSITIVAS EN FUNCIÓN DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437736 - DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.	437739 - CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
EJECUCION	DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y ESTADOS DEL ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO,	437744 - ELABORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL GUIÓN TÉCNICO	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

	MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.		
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	437723 - INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOARD	220501030 - INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	437724 - REDIMENSIONAR PERMANENTEMENTE SU PROYECTO DE VIDA DE ACUERDO CON LAS CIRCUNSTANCIAS DEL CONTEXTO Y CON VISIÓN PROSPECTIVA.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	437726 - CONCERTAR ALTERNATIVAS Y ACCIONES DE FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA FORMACIÓN, CON BASE EN LA POLÍTICA INSTITUCIONAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
EVALUACION	VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	437738 - VALIDAR EL PROTOTIPO CON EL DIRECTOR DEL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL GUIÓN TÉCNICO DEJANDO CONSTANCIA EN LA LISTA DE CHEQUEO.	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	437715 - COMPRENDER LA IDEA PRINCIPAL EN AVISOS Y MENSAJES BREVES, CLAROS Y SENCILLOS EN INGLÉS TÉCNICO	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	437718 - ENCONTRAR VOCABULARIO Y EXPRESIONES DE INGLÉS TÉCNICO EN ANUNCIOS, FOLLETOS, PÁGINAS WEB, ETC	240201501 - COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	437730 - GESTIONAR LA INFORMACIÓN DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y CON LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN DISPONIBLES.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	437734 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR	437737 - GENERAR PROCESOS AUTÓNOMOS Y DE TRABAJO COLABORATIVO PERMANENTES, FORTALECIENDO EL EQUILIBRIO DE LOS	240201500 - PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y

	PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	COMPONENTES RACIONALES Y EMOCIONALES ORIENTADOS HACIA EL DESARROLLO HUMANO INTEGRAL.	SOCIAL
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	437740 - RECONOCER LA TIPOLOGÍA DE LA MULTIMEDIA DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	437742 - CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	437743 - DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE.	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.
PLANEACION	DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	437746 - DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD	220501029 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

3.5 Organización del proyecto

3.5.1 No. Instructores requeridos	4	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	35

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

Ambientes dotado con mesas, sillas, computadores, tablero en acrilico, videoproyector.

3.7. Recursos estimados

Actividades del proyecto	Duración (Meses)	Equipos / Herramientas				Talento Humano (Instructores)				Materiales de formación consumibles			
		Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total	Especialidad	Cant.	V. Unit.	V. Total	Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total
DESARROLLAR Y PRESENTAR BOCETOS Y	4					Instructores para impartir la FPI	4	€ 12.340.000	€ 49.360.000				

ARTE SOBRE LA COMPOSICIÓN GRÁFICA QUE SE REALIZARÁ EN EL APLICATIVO, MEDIANTE EL GUIÓN GRÁFICO.													
DISEÑAR ALTERNATIVAS DE DIAGRAMACIÓN PARA EL APLICATIVO MULTIMEDIA QUE SE DEBEN VALORAR PARA ESTABLECER EL DISEÑO PRELIMINAR	7					Instructores para impartir la FPI	4	€ 21.595.000	€ 86.380.000				
EJECUCION DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL SECTOR	6	Computador	1	€ 1.500.000	€ 1.500.000								
REALIZAR INFORME TÉCNICO DE ELEMENTOS MULTIMIEDIA REQUERIDOS PARA EL DESARROLLO DE LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA	3					Instructores para impartir la FPI	4	€ 12.340.000	€ 49.360.000				
VERIFICAR Y ENTREGAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIA QUE CUMPLE A SATISFACCIÓN CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE	4					Instructores para impartir la FPI	4	€ 12.340.000	€ 49.360.000				

4. Rubros presupuestales

Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto
Equipos	35	€ 1.200.000	€ 42.000.000	COMPRA MAQUINARIA EQUIPO
Herramientas	30	€ 191.000	€ 5.730.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Materiales de Formación	30	€ 20.000	€ 600.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Talento Humano	4	€ 30.850.000	€ 123.400.000	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL

Total:	€ 171.730.000	

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
JORGE IVAN SIERRA	INGENIERO DE SISTEMAS	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO
DIEGO MAURICIO TORRES	INGENIERO DE SISTEMAS	No existe información	REGIONAL QUINDÍO
JORGE MARIO GIRALDO	INGENIERO ELECTRÓNICO	No existe información	REGIONAL QUINDÍO
HEILLER BONILLA	DESARROLLADOR SOFTWARE	No existe información	REGIONAL QUINDÍO

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	17 de marzo de 2023	
Denominación del Programa de Formación	Programación de Software	
Modalidad de Ejecución	Presencial	
Código y versión del Programa	233104 - V2	
Nombre del Proyecto	Desarrollo de Software a la medidad para el sector Empresarial	
Código del Proyecto		
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Paula Andrea García, Carlos Alberto Wagner Restrepo, Carolina Zamaida González Pino, Jorge Iván Sierra, Nelson Guzmán, Jhonatan Stick Campo, Jorge Andrés Ramírez, Jhon Alexander Bolaños, Jorge Hernán Gaviria Camacho, Carlos Alberto Ramírez Sabogal, Laura Patricia Parra Correa	Regional Quindio - Centro de Comercio y Turismo

FASE DE PROYECTO (Si el	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
Inducción	**Inducción a la FPI SENA**	24020153. Resultado de aprendizaje de la inducción.	Identificar la dinámica **organizacional del SENA** y el rol de la Formación Profesional Integral de acuerdo con su proyecto de vida y el desarrollo profesional.	**Actividades:** • Identidad institucional • Estructura de la formacion profesional integral según el programa de formación y su perfil como aprendiz del SENA • Proyecto de vida las oportunidades ofrecidas por el SENA	**32**	16	Exposiciones, taller de socialización, debates y aprendizajes basados en problemas.	Sala de computo, ambientes virtuales, Plataforma Territorio SENA.	Inducción FPI SENA +Programa de Formacion "Tecnico en Programación de Software", Manuales, Reglamento del Aprendiz .Plataformas SENA Sofia y Territorio.	Instructores SENA. Equipo Ejecutor Programacion de Software.	• Reconoce la identidad institucional, los procedimientos administrativos y formativos. • Identifica los componentes y estructura de la formacion profesional integral según el programa de formación y su perfil como aprendiz del SENA • Incorpora a su proyecto de vida las oportunidades ofrecidas por el SENA	**CONOCIMIENTO:** Cuestionario. Prueba de comprensión. **DESEMPEÑO**:Lista de chequeo. **PRODUCTO:** Lista de chequeo	
Analisis	**Interpretar informe técnico de diseño de la solución propuesta del proyecto formativo.**	220501096 Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo	220501096-1Resolver procesos lógicos a través de la implementación de **Algoritmos y el lenguaje de programación** seleccionado	Desarrollar algoritmos que den respuesta a problemáticas planteados. **Actividades:** • Algoritmos Informales y Computacionales • Lógica matemática, tipos de datos, variables, constantes y operadores lógicos. • Talleres prácticos de diagramas de flujo, estructuras secuenciales, condicionales, cíclicas, arreglos, prueba de escritorio. • Talleres de algoritmos: Seudocodigo (Pseint) y/o Lenguaje de programación (Python, PHP y/o JAVA)	**67**	29	Crucigramas, Talleres practicos, exposiciones, aprendizajes basados en problemas.	Sala de computo, ambientes virtuales, Plataforma Territorio SENA.	Análisis y solución de problemas aplicando algoritmo	Instructores SENA. Equipo Ejecutor Programacion de Software.	• Emplea lenguaje de programación para la solución de problemas de lógica proposicional según el análisis realizado.	**CONOCIMIENTO**: Cuestionario. Conceptos (Crucigramas, Foros y/o Debates) **DESEMPEÑO**:Lista de chequeo. **PRODUCTO:** Lista de chequeo. Talleres de solución de algoritmos empleando herramientas y/o legunaje de programación seleccionado.	
		220501092 Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico	220501092 - 1 **Caracterizar la información** a recolectar de acuerdo con las necesidades del cliente.	Caracterizar la informacion de acuerdo con los requerimientos del cliente. **Actividades:** • Conceptos, Metodologías de desarrollo de software • Requisitos, documentos y otros. • Técnicas de recolección de la información • Roles	**32**	16	Foros, Debates, Lluvias de ideas, Exposiciones, Entrevistas, Encuestas (online), Talleres Practicos, Aprendizaje basado en proyectos	Sala de computo, ambientes virtuales, Plataforma Territorio SENA.	Diagramas para la especificación y análisis de requisitos	Instructores SENA. Equipo Ejecutor Programacion de Software.	• Determina las técnicas de elicitación de acuerdo con las necesidades del cliente. • Aplica los instrumentos de recolección de información según las técnicas seleccionadas	**CONOCIMIENTO**: Cuestionario. Conceptos (Foros, Debates, Mapa Conceptual y/o Evaluaciones) **DESEMPEÑO**:Lista de chequeo. **PRODUCTO:** Lista de chequeo. Instrumento de Recoleccion de Informacion. Encuestas (online).	
		220501092 Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico	220501092 - 2 **Interpretar el informe de requisitos** de la solución conforme a la identificación de las necesidades del negocio.	Interpretar los requisitos del software de acuerdo con los requerimientos del cliente. **Actividades:** • Especificación de requisitos del software • Análisis, Gestión, priorización, informe de requisitos • Ciclo de vida de desarrollo del software • UML – Lenguaje Unificado Modelado.	**67**	29	Foros, Debates, Exposiciones, Juegos de roles, talleres practicos, Aprendizaje basado en proyectos	Sala de computo, ambientes virtuales, Plataforma Territorio SENA.	Las fases de análisis y especificación de requisitos	Instructores SENA. Equipo Ejecutor Programacion de Software.	• Utiliza los estándares de especificación de requisitos de acuerdo con las características del proyecto. • Documenta la especificación de requisitos según las necesidades del cliente.	**CONOCIMIENTO**: Cuestionario. Conceptos (Foros, Debates,Mapa Conceptual y/o Evaluaciones) **DESEMPEÑO:**Lista de chequeo. **PRODUCTO:** Lista de chequeo. Documento de la interpretación de los requerimientos asignados (Formato de legalización de requerimientos)	

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	17 de marzo de 2023	
Denominación del Programa de Formación	Programación de Software	
Modalidad de Ejecución	Presencial	
Código y versión del Programa	233104 - V2	
Nombre del Proyecto	Desarrollo de Software a la medidad para el sector Empresarial	
Código del Proyecto		
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Paula Andrea García, Carlos Alberto Wagner Restrepo, Carolina Zamaida González Pino, Jorge Iván Sierra, Nelson Guzmán, Jhonatan Stick Campo, Jorge Andrés Ramírez, Jhon Alexander Bolaños, Jorge Hernán Gaviria Camacho, Carlos Alberto Ramírez Sabogal, Laura Patricia Parra Correa	Regional Quindio - Centro de Comercio y Turismo

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACION ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
Planeación	**Estructurar la base de datos de acuerdo al diseño y el motor de base de datos seleccionado**	220501113 Administrar base de datos de acuerdo con los estándares y requisitos técnicos	220501113 - 1Construir la base de datos según requerimientos del cliente.	Construir y manipular objetos en el SGBD conforme a los modelos y requerimentos suministrados. **Actividades:** • Conceptos de bases de datos • Herramientas de gestión BD. • Interpretación del diseño de BD: Normalización de las tablas, Modelo relacional, entidades, campos, llaves. • Crear la base de datos aplicando comandos de DDL y DML. • Integridad referencial (constraint de clave foránea). • Herramientas de modelado de bases de datos. Diseñar el MER (Modelo Entidad Relación)	32	16	Foros, Debates, Exposiciones, Mapas Conceptuales, Talleres Practicos, Aprendizaje basado en proyectos	Sala de computo, ambientes virtuales, Plataforma Territorio SENA.	Modelo datos estructurado, semi estructurado o hibrido.	Instructores SENA. Equipo Ejecutor Programacion de Software.	• Crea bases de datos teniendo en cuenta lenguaje de definición de datos, requerimientos del sistema y tecnología seleccionada.	**CONOCIMIENTO:** Cuestionario. Conceptos (Foros, Debates, Mapa Conceptual y/o Evaluaciones) **DESEMPEÑO**:Lista de chequeo. **PRODUCTO:** Lista de chequeo.Talleres de Creacion de los objetos de la Base de Datos SQL y/o NOSQL, según los requerimientos.	
			220501113 - 2 Programar sentencias SQL en un Sistema Manejador de Bases de Datos según requerimientos del cliente	Construir la base de datos utilizando sentencias SQL utilizando un sistema de manejador de base de datos (MySql) **Actividades:** • Comandos del lenguaje de manipulación de datos DML • Sintaxis commando • Funciones DML • Subconsultas DML. • Consultas combinadas DML	67	29	Mapas conceptuales, Talleres Practicos, Aprendizaje basado en proyectos	Sala de computo, ambientes virtuales, Plataforma Territorio SENA.	Implementación y manipulación de bases de datos relacionales	Instructores SENA. Equipo Ejecutor Programacion de Software.	• Realiza operaciones sobre los objetos de la base de datos aplicando las instrucciones SQL	**CONOCIMIENTO:** Cuestionario. Conceptos (Foros, Debates, Mapa Conceptual y/o Evaluaciones) **DESEMPEÑO**:Lista de chequeo. **PRODUCTO:** Lista de chequeo. Talleres de Base de datos SQL. Script DDL, DML de la base de datos y/o estructura de objetos.	

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	17 de marzo de 2023	
Denominación del Programa de Formación	Programación de Software	
Modalidad de Ejecución	Presencial	
Código y versión del Programa	233104 - V2	
Nombre del Proyecto	Desarrollo de Software a la medidad para el sector Empresarial	
Código del Proyecto		
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Paula Andrea García, Carlos Alberto Wagner Restrepo, Carolina Zamaida González Pino, Jorge Iván Sierra, Nelson Guzmán, Jhonatan Stick Campo, Jorge Andrés Ramírez, Jhon Alexander Bolaños, Jorge Hernán Gaviria Camacho, Carlos Alberto Ramírez Sabogal, Laura Patricia Parra Correa	Regional Quindio - Centro de Comercio y Turismo

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
Ejecución	**Desarrollar el software de acuerdo al diseño y a la plataforma de desarrollo.**	220501096: Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo	. Crear componentes front-end del software de acuerdo con las necesidades del cliente.	Construir la interfaz gráfica del software con base a los prototipos digitales de alto nivel suministrados. Actividades: • Interfaz gráfica en aplicaciones de escritorio: formularios, objetos de un formulario, cuadros de dialogo, menús, barras de herramientas. • Interfaz gráfica en aplicaciones web: concepto, manejo de etiquetas HTML5, JS, formularios, framework front-end (bootstrap). • Hojas de estilo. CSS	134	58	Mapas conceptuales, Talleres Practicos, Aprendizaje basado en proyectos	Sala de computo, ambientes virtuales, Plataforma Territorio SENA.	Componente formativo: Diseño y construcción de Frontend (HTML5, CCS, JS)	Instructores SENA. Equipo Ejecutor Programacion de Software.	• Emplea lenguaje de programación para la solución de problemas de lógica proposicional según el análisis realizado. • Elabora interfaces gráficas de usuario para entornos de aplicaciones de escritorio, web o móviles según los requerimientos del software.	• **CONOCIMIENTO:** Cuestionario. Conceptos (Foros, Debates, Mapa Conceptual y/o Evaluaciones) • **DESEMPEÑO:** Lista de chequeo. • **PRODUCTO:** Lista de chequeo. Contrucción Frontend de la aplicación que cumpla con los requerimientos del proyecto.	**Proyecto Integrador.** Partiendo de un prototipo o descripción del diseños deberá construir el front end de la aplicación (HTML5, CCS, JS) el cual debe ser interpretado por navegador web

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	17 de marzo de 2023	
Denominación del Programa de Formación	Programación de Software	
Modalidad de Ejecución	Presencial	
Código y versión del Programa	233104 - V2	
Nombre del Proyecto	Desarrollo de Software a la medidad para el sector Empresarial	
Código del Proyecto		
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Paula Andrea Garcia, Carlos Alberto Wagner Restrepo, Carolina Zamaida González Pino, Jorge Iván Sierra, Nelson Guzmán, Jhonatan Stick Campo, Jorge Andrés Ramírez, Jhon Alexander Bolaños, Jorge Hernán Gaviria Camacho, Carlos Alberto Ramírez Sabogal, Laura Patricia Parra Correa	Regional Quindio - Centro de Comercio y Turismo

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE	AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
Evaluación	Verificar la funcionalidad del software de acuerdo a los requerimientos planteados en la documentación del proyecto formativo	Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo	Codificar el software empleando el lenguaje de programación seleccionado.	Construir el Backend de la aplicación según la arquitectura del software especificado. **Actividades:** • Lenguajes de programación: Python, PHP, Javascript, Java, Typescript, C#, Kotlin. • Editores de código /Entornos de desarrollo / Frameworks • Servidores de aplicaciones / servidores web • Casos de prueba • Manuales usuario • Buenas prácticas de programación	168	72	Sala de computo, ambientes virtuales, Plataforma Territorio SENA.	Mapas conceptuales, Aplicación de pruebas de software	Instructores SENA. Equipo Ejecutor Programacion de Software.	• Programa los módulos del software de escritorio, web o móvil de acuerdo con las especificaciones del diseño y el estándar de codificación. • Verifica la funcionalidad del software de acuerdo con las pruebas unitarias. • Aplica técnicas de documentación en la elaboración de manuales de usuario según los requerimientos técnicos del software desarrollado.	• **CONOCIMIENTO:** Cuestionario. Conceptos (Foros, Debates, Mapa Conceptual y/o Evaluaciones) • **DESEMPEÑO:** Lista de chequeo. • **PRODUCTO:** Lista de chequeo. Informe. Aplicación web funcional y Manual de Usuario del software desarrollado.	**Comprender qué es el testing de Software.** - Comprender qué es un error, fallo y un defecto. - Comprender los niveles de Testing (Unitarios, de Integración, de Sistema, de aceptación). - Realizar y documentar la pruebas unitarias de software. - Implementar acciones correctivas de acuerdo a los resultados obtenidos en la ejecución de las pruebas unitarias de software. - Comprender Tipos de Pruebas (Funcionales, no funcionales, de rendimiento). - Comprender las técnicas de Testing (Caja blanca, caja negra, caja gris, Alfa/Beta testing). **Realizar el manual de usuario** segun normas y procedimientos establecidos

1. Información básica del proyecto

Código Proyecto SOFIA:	**2726990**	**Código del Programa SOFIA:**	**233104**	**Versión del Programa:**	**2**	**Fichas asociadas:**	**26**

1.1 Centro de Formación:	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	**1.2 Regional:**	REGIONAL QUINDÍO
1.3 Nombre del proyecto:	DESARROLLO DE SOFTWARE A LA MEDIDA PARA EL SECTOR EMPRESARIAL		
1.4 Programa de Formación al que da respuesta:	PROGRAMACION DE SOFTWARE .		
1.5 Tiempo estimado de ejecución del proyecto (meses):	9		
1.6 Empresas o instituciones que participan en su formulación o financiación: (si Existe)	SENA - Servicio Nacional de Aprendizaje		
1.7 Palabras claves de búsqueda:	Desarrollo de Software;Programación de Software; Sistemas de Información;Bases de Datos;Interpretacion de Requerimientos de Software;Lenguajes de Programación; programación; Desarrollo; codificación;		

1.8 Número total de resultados de aprendizaje del programa de formación:	47	**1.9 Número de resultados de aprendizaje por tipo de competencia**	**1.9.1 Número de resultados de aprendizaje específicos que se alcanzan con el proyecto:**	46
			1.9.2 Número de resultados de aprendizaje transversales que se alcanzan con el proyecto:	0
			1.9.3 Número de resultados de aprendizaje básicos que se alcanzan con el proyecto:	1

2. Estructura del proyecto

2.1 Planteamiento del problema o necesidad que se pretende solucionar

Un estudio realizado por la empresa tecnológica de gamificación Nawaiam a 35 mil personas, distribuidas en 15 países (entre América y Europa), reveló que Latinoamérica presenta un déficit de programadores, a pesar de la alta demanda del mercado. Por otra parte, un estudio presentado por LinkedIn afirma que toma cerca de 49 días el contratar a una persona para un cargo en desarrollo/ingeniería de software. En el caso colombiano, según el Ministerio de las TIC, en 2021 hicieron faltan 150 mil programadores para suplir la demanda y en 2025, es decir a corto plazo, el país tendrá un déficit de 112.000 programadores.

¿Cómo responder a las necesidades de los sectores productivos en lo referente a la sistematización, automatización de sus procesos desarrollando soluciones tecnológicas de software que contribuyan al incremento de la competitividad y la productividad generando conocimiento para las organizaciones?

2.2 Justificación del proyecto
Identificadas las exigencias de los distintos sectores del país y para dar solución a las necesidades de desarrollo de software demandadas, se requiere la construcción y el mantenimiento de aplicaciones de software que funcionen sobre distintas plataformas tecnológicas de acuerdo con los requerimientos y necesidades de los clientes, empleando las mejores prácticas de la industria. Con base en lo anterior se busca el mejoramiento continuo en los procesos internos de las organizaciones y la integración de las mismas con clientes y proveedores generando así: optimización de sus recursos, centralización e integración de la información, disponibilidad de la misma en tiempo real, los cuales son elementos de valor para la toma oportuna e informada de decisiones y el desarrollo de inteligencia de negocio.

2.3 Objetivo general
Desarrollar software a la medida para el sector empresarial.

2.4 Objetivos específicos
Interpretar los requerimientos del área o proceso definido por la empresa. Diseñar prototipos y modelos de base de datos de acuerdo con los requerimientos suministrados. Crear componentes front-end del software de acuerdo con las necesidades del cliente Codificar el software empleando el lenguaje de programación seleccionado

2.5 Alcance	
2.5.1 Beneficiarios del proyecto	Sector empresarial, sector industrial, Instituciones Educativas.
2.5.2 Impacto	
Social:	Alternativas de inclusión de la sociedad para el uso de nuevas herramientas tecnológicas, incremento de la empleabilidad, creatividad y competitividad, así como el emprendimiento de profesionales integrales formados para atender y crear soluciones a las necesidades sociales.
Económico:	Nuevas oportunidades de negocio que aporten a la creación de empresas y generación de mayores ingresos, con los desarrollos ágiles se generan soluciones oportunas que representan disminución de gastos en las organizaciones, una economía transformada en valor desde la innovación tecnológica de soluciones de sistemas de información que gestionan las actividades económicas con eficiencia y atiende las necesidades de crecimiento de las organizaciones. Posicionar las empresas del sector en el mercado global productivo como uno de los países líderes en innovación tecnológica del software a la medida y uso de las TIC.
Ambiental:	Sensibilización en el manejo de procesos limpios, en relación con el desarrollo sostenible propio de la empresa, al no invertir en algunos insumos tradicionales como es el caso de papel y tratamiento de material por medios digitales, contribuyendo con los programas ambientales de las organizaciones.
Tecnológico:	Desarrollo y mantenimiento de soluciones y aplicaciones de sistemas de información integrales con las mejores prácticas del mercado y la mayor valoración de la industria en desarrollo de software a la medida para el sector productivo. Mejoramiento de los procesos y procedimientos para la administración de los servicios y productos de las empresas bajo sistemas de información.

2.5.3 Restricciones o riesgos asociados y alternativas de solución
1) Recurso presupuestal insuficiente para la implantación. / En la formulación y ejecución del proyecto en el garantiza el acceso a materiales y herramientas en la formación 2) Malas prácticas de programación / Establecer metodología de desarrollo. 3) Resistencia al cambio en el uso de nuevas tecnologías/ Sensibilizar y concientizar el uso de las tecnologías en la organización. 4) Conocimientos aplicados no estan al alcance del desarrollador/ plan de capacitación tecnológico.

2.5.4. Productos o resultados del proyecto
Base de datos del software a desarrollar Interfaz gráfica del software Codigo del Software Manual de usuario del software desarrollado. Anexos

2.6 Innovación/Gestión Tecnológica	
El proyecto resuelve una necesidad del sector productivo?	SI
El proyecto mejora el proceso/producto/servicio existente?	SI
El proyecto involucra el uso de nuevas técnicas y tecnologías de proceso?	SI
Los productos finales son susceptibles a protección industrial y/o derechos de autor?	SI
Los productos obtenidos en el proyecto pueden ser posicionados en el mercado?	SI
2.7 Valoración Productiva	
Con el desarrollo del proyecto se puede satisfacer la necesidad de un cliente potencial?	SI
Viabilidad de proyecto para plan de negocio?	SI

3. Planeación del proyecto

3.1. Fases del Proyecto	3.2. Actividades del Proyecto	3.3. Resultados de Aprendizaje Específicos, Transversales y Básicos (a partir del programa de formación)	3.4. Competencia Asociada
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	611103 - R1: IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	611108 - INTERPRETAR LOS PROBLEMAS AMBIENTALES Y DE SST TENIENDO EN CUENTA LOS PLANES Y PROGRAMAS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN Y EL ENTORNO SOCIAL.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.

ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	611117 - IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.	240201530 - Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	611165 - PROMOVER MI DIGNIDAD Y LA DEL OTRO A PARTIR DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES ÉTICOS COMO APORTE EN LA INSTAURACIÓN DE UNA CULTURA DE PAZ	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	611182 - PRACTICAR HÁBITOS SALUDABLES MEDIANTE LA APLICACIÓN DE FUNDAMENTOS DE NUTRICIÓN E HIGIENE.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	611190 - 01- Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	611192 - RA1: SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	611198 - DESCRIBIR A NIVEL BÁSICO, DE FORMA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS PERSONAS, SITUACIONES Y LUGARES DE ACUERDO CON SUS COSTUMBRES Y EXPERIENCIAS DE VIDA.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	667723 - RA1 INTERPRETAR EL SENTIDO DE LA COMUNICACIÓN COMO MEDIO DE EXPRESIÓN SOCIAL, CULTURAL, LABORAL Y ARTÍSTICA.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	667764 - RA 2: APROPIAR EL PROCESO DE TOMA DE DECISIONES PERSONALES EN SU COTIDIANIDAD, SEGÚN EL COMPORTAMIENTO EMPRENDEDOR.	240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	669123 - RAP 1. CARACTERIZAR LA INFORMACIÓN A RECOLECTAR DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.	220501092 - Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	669124 - RAP 2. INTERPRETAR EL INFORME DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN CONFORME A LA IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES DEL NEGOCIO.	220501092 - Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
ANALISIS	INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	669167 - RAP 1. RESOLVER PROCESOS LÓGICOS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ALGORITMOS Y EL LENGUAJE DE	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

		SELECCIONADO.	
EJECUCION	DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	611104 - R3: SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
EJECUCION	DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	611107 - EFECTUAR LAS ACCIONES PARA LA PREVENCIÓN Y CONTROL DE LA PROBLEMÁTICA AMBIENTAL Y DE SST, TENIENDO EN CUENTA LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
EJECUCION	DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	611166 - PROMOVER EL USO RACIONAL DE LOS RECURSOS NATURALES A PARTIR DE CRITERIOS DE SOSTENIBILIDAD Y SUSTENTABILIDAD ÉTICA Y NORMATIVA VIGENTE	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
EJECUCION	DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	611181 - EJECUTAR ACTIVIDADES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO ORIENTADAS HACIA EL MEJORAMIENTO DE LA CONDICIÓN FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
EJECUCION	DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	611189 - 04- Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
EJECUCION	DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	611195 - RA4: IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
EJECUCION	DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	611200 - PONER EN PRÁCTICA VOCABULARIO BÁSICO Y EXPRESIONES COMUNES DE SU ÁREA OCUPACIONAL EN CONTEXTOS ESPECÍFICOS DE SU TRABAJO POR MEDIO DEL USO DE FRASES SENCILLAS EN FORMA ORAL Y ESCRITA.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
EJECUCION	DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	611201 - COMUNICARSE DE MANERA SENCILLA EN INGLÉS EN FORMA ORAL Y ESCRITA CON UN VISITANTE O COLEGA EN UN CONTEXTO LABORAL COTIDIANO.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
EJECUCION	DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	667724 - RA 3: VALIDAR LA IMPORTANCIA DE LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
EJECUCION	DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	667763 - RA 4: RELACIONAR LA IMPORTANCIA DE LA NEGOCIACIÓN CON EL EMPRENDIMIENTO SEGÚN LAS NECESIDADES Y ELEMENTOS DE LA NEGOCIACIÓN.	240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales

EJECUCION	DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	669169 - RAP 2. CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
EVALUACION	VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	611101 - R4: VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
EVALUACION	VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	611105 - VERIFICAR LAS CONDICIONES AMBIENTALES Y DE SST ACORDE CON LOS LINEAMIENTOS ESTABLECIDOS PARA EL ÁREA DE DESEMPEÑO LABORAL.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
EVALUACION	VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	611167 - ESTABLECER RELACIONES DE CRECIMIENTO PERSONAL Y COMUNITARIO A PARTIR DEL BIEN COMÚN COMO APORTE PARA EL DESARROLLO SOCIAL.	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
EVALUACION	VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	611180 - DESARROLLAR HABILIDADES PSICOMOTRICES EN EL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
EVALUACION	VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	611187 - APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN	999999999 - RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
EVALUACION	VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	611188 - 03- Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
EVALUACION	VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	611194 - RA3: VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información
EVALUACION	VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO	611196 - PARTICIPAR EN INTERCAMBIOS CONVERSACIONALES BÁSICOS EN FORMA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS EN DIFERENTES SITUACIONES SOCIALES TANTO EN LA	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO

	FORMATIVO	EXPERIENCIAS PASADAS.	EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS.
EVALUACION	VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	667725 - RA 4: APLICAR ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
EVALUACION	VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	667765 - RA 3: EMPLEAR CAPACIDAD CREATIVA E INNOVADORA SEGÚN ESTRATEGIA EMPRENDEDORA.	240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
EVALUACION	VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	669168 - RAP 3. CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO.	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	611102 - R2: PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y SOCIAL.	240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	611106 - REPORTAR LAS CONDICIONES Y ACTOS QUE AFECTEN LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y LA SST, DE ACUERDO CON LOS LINEAMIENTOS ESTABLECIDOS EN EL CONTEXTO ORGANIZACIONAL Y SOCIAL.	220601501 - APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.
PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	611169 - CONTRIBUIR CON EL FORTALECIMIENTO DE LA CULTURA DE PAZ A PARTIR DE LA DIGNIDAD HUMANA Y LAS ESTRATEGIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE CONFLICTOS	240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	611179 - IMPLEMENTAR UN PLAN DE ERGONOMÍA Y PAUSAS ACTIVAS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LA FUNCIÓN	230101507 - GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	611191 - 02- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	210201501 - Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	611193 - RA2: USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.	220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	611197 - LLEVAR A CABO ACCIONES DE MEJORA RELACIONADAS CON EL INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN BÁSICA EN INGLÉS, SOBRE SÍ MISMO, OTRAS PERSONAS, SU CONTEXTO INMEDIATO ASÍ COMO DE EXPERIENCIAS PASADAS.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	611199 - COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA ORAL Y ESCRITA EN INGLÉS ACERCA DE SÍ MISMO, DE LAS PERSONAS Y DE SU CONTEXTO INMEDIATO EN REALIDADES PRESENTES E HISTORIAS DE VIDA.	240202501 - INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS
PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	667726 - RA 2: DECODIFICAR MENSAJES COMUNICATIVOS EN SITUACIONES DE LA VIDA SOCIAL Y LABORAL, TENIENDO EN CUENTA EL CONTEXTO DE LA COMUNICACIÓN.	240201524 - DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	667766 - RA1: ESTABLECER CARACTERÍSTICAS Y COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS PERSONALES DE ACUERDO CON SUS POTENCIALIDADES, OBJETIVOS Y EL ENTORNO.	240201533 - Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	669163 - RAP 2. PROGRAMAR SENTENCIAS SQL EN UN SISTEMA MANEJADOR DE BASES DE DATOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	220501113 - ADMINISTRAR BASE DE DATOS DE ACUERDO CON LOS ESTÁNDARES Y REQUISITOS TÉCNICOS
PLANEACION	ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO	669164 - RAP 1. CONSTRUIR LA BASE DE DATOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE.	220501113 - ADMINISTRAR BASE DE DATOS DE ACUERDO CON LOS ESTÁNDARES Y REQUISITOS TÉCNICOS

3.5 Organización del proyecto

3.5.1 No. Instructores requeridos	13	3.5.2 No. Aprendices sugeridos para participar en el proyecto	30

3.6 Descripción del ambiente de aprendizaje requerido

Ambiente de formación dotado con recursos tecnológicos tales como:
1. Computadores con memoria RAM de 8 Gb o superior, procesador mayor o igual a 2.5 Ghz, Disco Duro de 512 GB o SSD de 250 GB o superior. simuladores y software para:
a) Modelado y construcción de Bases de Datos Relacionales SQL.
b) Desarrollo de aplicaciones de plataforma cruzada.
c) Diseño, maquetación y construcción de interfaces gráficas.
Software adecuadamente licenciado o de uso libre con contraseñas y privilegios para hacer configuraciones especiales acordes a las necesidades del proyecto formatico,
2. Acceso a internet y herramientas colaborativas web
3. Espacio para consulta bibliográfica.
4. Mobiliario de sillas y mesas suficiente para 30 personas e instuctor.
5. Tablero, medios audiovisuales videobeam y/o televisor de 42" o superior.

3.7. Recursos estimados

Actividades del proyecto	Duración (Meses)	Equipos / Herramientas				Talento Humano (Instructores)				Materiales de formación consumibles			
		Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total	Especialidad	Cant.	V. Unit.	V. Total	Descripción	Cant.	V. Unit.	V. Total
DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	0.7									Resma de papel: 5 Marcadores borrables: 5 Marcadores permanentes: 5 Borrador de tablero: 1 Lápices: 30 Bolígrafos: 30 Papel periodico: 30	20	€ 20.000	€ 400.000
DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	0.7					Profesional en deportes	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	0.7					Psicologo	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	0.7					Licenciado en lenguas modernas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	0.7					Profesional en matematícas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	0.7					Profesional en administracion de empresas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	0.7					Comunicador social	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	0.7					Profesional en SST	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
DESARROLLAR EL SOFTWARE DE ACUERDO AL DISEÑO Y A LA PLATAFORMA DE DESARROLLO.	0.7					Ingeniero en sistemas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE	0.7					Profesional en administracion de empresas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				

DE DATOS SELECCIONADO													
ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS	0.7					Psicologo	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS	0.7					Profesional en lenguas modernas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS	0.7					Profesional en deportes	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS	0.7					Profesional comunicador social	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS	0.7					Profesional en SST	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS	0.7					Ingeniero en sistemas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
ESTRUCTURAR LA BASE DE DATOS DE ACUERDO AL DISEÑO Y EL MOTOR DE BASE DE DATOS	0.7					Profesional en matematícas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	0.7									Resma de papel: 5 Marcadores borrables: 5 Marcadores permanentes: 5 Borrador de tablero: 1 Lápices: 30 Bolígrafos: 30 Papel periodico: 30	20	€ 20.000	€ 400.000
INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	0.7					Profesional en lenguas modernas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	0.7					Nutricionista	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL	0.7					Psicologo	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				

PROYECTO FORMATIVO.													
INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	0.7					Profesional SST	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	0.7					Comunicador social	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	0.7					Ingeniero en sistemas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	0.7					Profesional en matematícas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
INTERPRETAR INFORME TÉCNICO DE DISEÑO DE LA SOLUCIÓN PROPUESTA DEL PROYECTO FORMATIVO.	0.7					Profesional en administracion de empresas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	0.7									Resma de papel: 5 Marcadores borrables: 5 Marcadores permanentes: 5 Borrador de tablero: 1 Lápices: 30 Bolígrafos: 30 Papel periodico: 30	20	€ 20.000	€ 400.000
VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	0.7					Licenciado en lenguas modernas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	0.7					Ingeniero en sistemas	2	€ 35.000.000	€ 70.000.000				
VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL	0.7					Profesional en deportes	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				

PROYECTO FORMATIVO													
VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	0.7					Psicologo	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	0.7					Profesional en matematícas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	0.7					Profesional en SST	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	0.7					Profesional en administracion de empresas	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				
VERIFICAR LA FUNCIONALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS EN LA DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO FORMATIVO	0.7					Comunicador social	1	€ 35.000.000	€ 35.000.000				

4. Rubros presupuestales

Recurso	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total	Rubro presupuestal por el que se financiará el proyecto
Equipos	31	€ 6.000.000	€ 186.000.000	COMPRA MAQUINARIA EQUIPO
Materiales de Formación	20	€ 400.000	€ 8.000.000	MATERIALES PARA FORMACION PROFESIONAL
Talento Humano	9	€ 35.000.000	€ 315.000.000	HONORARIOS FORMACION PROFESIONAL
		Total:	€ 509.000.000	

5. Equipo que participó en la formulación del proyecto

Nombre	Especialidad	Nombre Centro	Regional
ANDREA CAROLINA VALBUENA	EQUIPO DESARROLLO CURRICULAR	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO
PAULA ANDREA GARCIA	INGENIERO DE SISTEMAS	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO
JORGE IVAN SIERRA	INGENIERO DE SISTEMAS	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO
NELSON IVAN GUZMAN	INGENIERO DE SISTEMAS	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO
JORGE ANDRES RAMIREZ	TECNOLOGO EN SOFTWARE	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO
CARLOS ALBERTO WAGNER	INGENIERO DE SISTEMAS	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO
JONATAN STICK CAMPOS	INGENIERO ELECTRONICO	No existe información	REGIONAL QUINDÍO
CAROLINA ZAMAIDA GONZALEZ	INGENIERO DE SISTEMAS	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO
JHON ALEXANDER BOLAÑOS	INGENIERO DE SISTEMAS	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO
CARLOS ALBERTO RAMIREZ	INGENIERO DE SISTEMAS	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO
LAURA PATRICIA PARRA	INGENIERA DE SISTEMAS	CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO	REGIONAL QUINDÍO