CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES
PROGRAMA DE FO|RMACIÓN TITULADA
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO –REGIONAL QUINDIO

FECHA DE INICIO:	29/01/2024
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:	05/02/2024
FECHA FIN:	20/08/2025

(Verificar Información dispuesta en las Guías de Aprendizaje y ajustar según sea el caso)

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN		FECHAS DE ENTREGA	
							INICIA	FINALIZA
Actividades iniciales	**N/A**	**N/A**	**N/A**	Realizar la **"Actualización de los datos personales",** según indicaciones.	*Tiempo de duración de la fase (horas, días o meses)*			
				Participación en el **"Foro Social".**				
Fase 1. Planeación	**AP1.** Conceptualizar y estructurar el arte para el videojuego.	**GA1-220501089-AA1 -** Identificar los recursos gráficos y audiovisuales para el videojuego.	**220501089-01 -** Preparar los recursos gráficos y sonoros a implementar de acuerdo con el documento de diseño del videojuego. **RAP2**	**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Taller escrito. Entregar el cronograma y lista de requerimientos para el diseño de elementos	*1152 horas*	**VICTOR MONCAYO**	05/02/2024	12/02/2024
				Evidencia de producto: Bocetos para el concepto de arte		**VICTOR MONCAYO**		

				220501089-AA1-EV02. *Calificable.*		09/02/2024	20/02/2024
		GA1-220501089-AA2 - Construir los elementos visuales 2d y/o 3d para el videojuego		**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Ficha técnica e ilustración para producción de los personajes y elementos visuales 2D y/o 3D. **GA1-220501089-AA2-EV01. *Calificable.***	**VICTOR MONCAYO**	17/02/2024	29/02/2024
				Evidencia de producto: Taller escrito. Producir y entregar los modelos y/o *sprites* de personajes y elementos visuales del videojuego. **GA1-220501089-AA2-EV02. *Calificable.***	**VICTOR MONCAYO**	25/02/2024	04/03/2024
		GA1-220501089-AA3 - Adaptar los elementos construidos al videojuego de acuerdo con el documento de diseño.		**Evidencia de conocimiento y producto:** Video taller. Optimización de elementos del videojuego y organización de recursos de acuerdo a su categorización. **GA1-220501089-AA3-EV01. *Calificable.***	**OSCAR JIMENEZ**	04/03/2024	14/03/2024

		GA1-220501089-AA4 - Acondicionar las animaciones 2d y/o 3d para el videojuego.		**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Ficha técnica. Configuración de los *loops* de animaciones acorde a los requerimientos de diseño. **GA1-220501089-AA4-EV01. *Calificable.***	**OSCAR JIMENEZ**	14/03/2024	25/03/2024
				Evidencia de producto: Video. Construcción de archivos 2D y/o 3D individualizados con ciclos de animación para integrar al motor de videojuegos. **GA1-220501089-AA4-EV02. *Calificable.***	**OSCAR JIMENEZ**	22/03/2024	04/04/2024
		GA1-220501046-AA1 - Reconocer el *software* de sistemas, de programación y de aplicaciones de acuerdo con la tecnología empleada.	**220501046-01 -** Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento **RAP12**	**Evidencia de conocimiento:** Mapa conceptual - *Software* y servicios de internet. Relacionar correctamente los tipos de *software* y servicios de internet. **GA1-220501046-AA1-EV01. *Calificable.***	**RAMIRO ANDRADE POLANCO**	01/04/2024	06/04/2024
		GA1-220501046-AA2 - Aplicar los términos y funcionalidades de la ofimática de acuerdo con estándares.	**220501046-02 -** Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas **RAP14**	**Evidencia de conocimiento:** Taller - Utilización de las herramientas de Ofimática. Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas. **GA1-220501046-AA2-EV01. *Calificable.***	**RAMIRO ANDRADE POLANCO**	5/04/2024	10/04/2024
		GA1-220501046-	**220501046-03 -**	**Evidencia de**			

		AA3 - Analizar la utilidad y la pertinencia en términos de productividad de los recursos TIC, utilizados de acuerdo con los requerimientos.	Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos. **RAP11**	**producto:** Informe. Pertinencia y efectividad de los recursos utilizados según requerimientos. **GA1-220501046-AA3-EV01.** **Calificable.**	**RAMIRO ANDRADE POLANCO**	09/04/2024	14/04/2024
		GA1-220501046-AA4 - Aplicar las mejoras de producto orientado desde las TIC, de acuerdo con los requerimientos actuales.	**220501046-04 -** Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación. **RAP13**	**Evidencia de desempeño:** Plan de mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. **GA1-220501046-AA4-EV01.** ***Calificable.***	**RAMIRO ANDRADE POLANCO**	----------	----------
		GA1-240201524-AA1 - Identificar la importancia de los componentes de la comunicación para transmitir un mensaje según sus características, intencionalidad y contexto.	**240201524-01 -** Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto. **RAP40**	**Evidencia de desempeño:** Video. ¿Cómo nos comunicamos a través del discurso? **GA1-240201524-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	16/04/2024	22/04/2024
		GA1-240201524-AA2 - Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo con las diferentes situaciones comunicativas.	**240201524-02 -** Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los distintos sistemas de **RAP 39**	**Evidencia de desempeño:** Video. La comunicación como expresión humana. **GA1-240201524-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	20/04/2024	26/04/2024
		GA1-240201524-AA3 - Interpretar	**240201524-03 -** Relacionar los	**Evidencia de desempeño:**			

		asertivamente situaciones del contexto, de forma lógica y estructurada, graficando la información a transmitir a través de elementos e instrumentos gráficos.	procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad. **RAP38**	Infografía. Comunicación de la interpretación del entorno. **GA1-240201524-AA3-EV01**. ***Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	24/04/2024	28/04/2024
		GA1-240201524-AA4 - Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral.	**240201524-04 -** Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto. **RAP37**	**Evidencia de producto:** Informe. Creación de contenidos comunicativos. **GA1-240201524-AA4-EV01. *Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	27/04/2024	02/04/2024
		GA1-240202501-AA1 - Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral y escrita.	**240202501-01 -** Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita. **RAP15**	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA1-240202501-AA1-EV01. *Calificable.***	**JENNY PERDOMO**	01/05/2024	05/05/2024
				Evidencia de desempeño: Video presentación. **GA1-240202501-AA1-EV02. *Calificable.***	**JENNY PERDOMO**	07/05/2024	10/05/2024
				Evidencia de producto: Folleto. **GA1-240202501-AA1-EV03. *Calificable.***	**JENNY PERDOMO**	10/05/2024	15/05/2024
	AP2. Integrar el arte en el videojuego	**GA2-220501089-AA1 -** Programar las acciones y animaciones.	**220501089-02 -** Integrar recursos gráficos y sonoros al videojuego de	**Evidencia de producto:** Infografía de animaciones de los	**OSCAR JIMENEZ**	13/05/2024	19/05/2024

			acuerdo con el diseño. **RAP3**	*Game Object* del juego. **GA2-220501089-AA1-EV01.** ***Calificable.***			
		GA2-220501089-AA2 - Incorporar las interfaces gráficas.		**Evidencia de producto:** Informe de recursos a utilizar en la interacción del videojuego. **GA2-220501089-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**VICTOR MONCAYO**	18/05/2024	26/05/2024
		GA2-220501089-AA3 - Editar y ajustar los sistemas de iluminación y atmósfera.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Unity*. Disposición de los efectos de iluminación sobre los *Game Object* y escenas del juego. **GA2-220501089-AA3-EV01.** ***Calificable.***	**OSCAR JIMENEZ**	24/05/2024	03/06/2024
		GA2-220501089-AA4 - Editar y programar los efectos y sistemas de partículas y sonido		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Unity*. Implementación del sistema de partículas y sonidos en las escenas del juego visualizado. **GA2-220501089-AA4-EV01.** ***Calificable.***	**OSCAR JIMENEZ**	03/06/2024	15/06/2024
		GA2-240202501-AA1 - Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	**240202501-02 -** Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.**RAP19**	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA2-240202501-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**JENNY PERDOMO**	13/06/2024	18/06/2024
				Evidencia de desempeño: Vídeo entrevista virtual. **GA2-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable.***	**JENNY PERDOMO**	17/06/2024	25/06/2024

				Evidencia de producto: Crónica. **GA2-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***	**JENNY PERDOMO**	25/06/2024	30/06/2024
		GA2-240202501-AA2 - Expresar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales		**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA2-240202501-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**JENNY PERDOMO**	----------	----------
				Evidencia de desempeño: Video Presentación. **GA2-240202501-AA2-EV02.** ***Calificable.***	**JENNY PERDOMO**	----------	---------
				Evidencia de producto: Documento escrito. **GA2-240202501-AA2-EV03.** ***Calificable.***	**JENNY PERDOMO**	--------	----------
	AP3. Asegurar la calidad de los recursos.	**GA3-220501089-AA1 -** Comprobar y sistematizar la integralidad de los recursos del videojuego.	**220501089-03 -** Verificar la integración de los recursos al videojuego de acuerdo con el documento de diseño. **RAP4**	**Evidencia de producto:** Informe**.** Lista de fallos/aciertos de los requisitos técnicos**. GA3-220501089-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**VICTOR MONCAYO**	30/06/2024	12/07/2024
		GA3-220501089-AA2 - Corregir y documentar el proceso de ajuste de errores	**220501089-04 -** Documentar el proceso de integración del videojuego con base en la verificación **RAP5**	**Evidencia de producto:** Informe. Verificación y ajuste de fallos. **GA3-220501089-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**VICTOR MONCAYO**	10/07/2024	20/07/2024
		GA3-240201528-AA1 - Desarrollar procedimientos aritméticos aplicados a la	**240201528-01 -** Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario procedimientos aritméticos**. GA3-**	**RAMIRO ANDRADE POLANCO**	20/07/2024	25/07/2024

		resolución de problemáticas de la vida cotidiana.	problema planteado en contextos sociales y **RAP58**	**240201528-AA1-EV01. *Calificable.***			
		GA3-240201528-AA2 - Resolver problemas de aplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso de herramientas matemáticas.	**240201528-02 -** Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo. **RAP59**	**Evidencia de desempeño:** Planteamiento de ecuación. **GA3-240201528-AA2-EV01**. ***Calificable.***	**RAMIRO ANDRADE POLANCO**	25/07/2024	05/08/2024
		GA3-240201528-AA3 - Realizar un muestreo estadístico acerca de una situación contextualizada en la vida diaria.	**240201528-03 -** Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y	**Evidencia de producto:** Video sustentación. **GA3-240201528-AA3-EV01. *Calificable.***	**RAMIRO ANDRADE POLANCO**	.....	.....
		GA3-240201528-AA4 - Sistematizar el cálculo de perímetros, áreas y volúmenes de figuras planas y sólidos regulares, a partir de un algoritmo.	**240201528-04 -** Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema **RAP60**	**Evidencia de desempeño:** Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. **GA3-240201528-AA4-EV01. *Calificable.***	**RAMIRO ANDRADE POLANCO**	05/08/2024	09/08/2024
		GA3-240202501-AA1 - Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales.	**240202501-03 -** Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y **RAP16**	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA3-240202501-AA1-EV01. *Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	09/08/2024	12/08/2024
				Evidencia de producto: Audio. **GA3-240202501-AA1-EV02.**		12/08/2024	15/08/2024

				Calificable.			
				Evidencia de desempeño: Foro. **GA3-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	15/08/2024	18/08/2024
		GA3-240202501-AA2 - Reportar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos laborales.		**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA3-240202501-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	----------	----------
				Evidencia de producto: Audio. **GA3-240202501-AA2-EV02.** ***Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	----------	----------
				Evidencia de desempeño: Foro. **GA3-240202501-AA2-EV03.** ***Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	18/08/2024	18/08/2024 FECHA FIN FASE PLANEACIÓN

Fase 2. Preproducción	**AP4**. Definir los parámetros funcionales y construir el prototipo del	**GA4-220501087-AA1 -** Establecer el estado del arte y marco de referencias para el diseño del videojuego.	**220501087-01 -** Establecer los requerimientos del videojuego de acuerdo al concepto planteado.	**Evidencia de producto:** Informe. Estado del arte y marco de referencias. **GA4-220501087-AA1-EV01.** ***Calificable.***	*576 horas*	20/08/2024	30/08/2024
		GA4-220501087-AA2 - Determinar los aspectos fundamentales del videojuego en un *high concept document*.	**220501087-02 -** Esquematizar el	**Evidencia de producto:** Informe. *High concept document* del videojuego. **GA4-220501087-AA2-EV01.** ***Calificable.***		27/08/2024	05/09/2024

	videojuego.	**GA4-220501087-AA3 -** Realizar la propuesta formal de documento de diseño del videojuego.	prototipo físico de las mecánicas del videojuego de acuerdo al concepto.	**Evidencia de desempeño:** Exposición. Socialización del *High document* del videojuego. **GA4-220501087-AA3-EV01. *Calificable.***		03/09/2024	15/09/2024

		GA4-220501087-AA4 - Diseñar el prototipo físico del videojuego.		**Evidencia de desempeño:** Boceto. *Wireframe* del videojuego compartido en archivo digital. **GA4-220501087-AA4-EV01. *Calificable.***		10/09/2024	20/09/2024
		GA4-220501087-AA5 - Realizar la propuesta formal de *pitch document*.		**Evidencia de producto:** Pitch del videojuego. **GA4-220501087-AA5-EV01. *Calificable.***		17/09/2024	27/09/2024
		GA4-220201501-AA1 - Reconocer los principios y leyes físicas aplicados al contexto productivo.	**220201501-01 -** Identificar los principios y leyes de la física en la solución de problemas de acuerdo al contexto productivo.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA4-220201501-AA1-EV01. *Calificable.***		24/09/2024	28/09/2024
		GA4-220201501-AA2 - Interpretar y explicar los cambios físicos de los cuerpos según las teorías, leyes y principios.	**220201501-02 -** Solucionar problemas asociados con el sector productivo con base en los principios y leyes de la física	**Evidencia de producto:** Video-expositivo sobre experimento de aplicación. **GA4-220201501-AA2-EV01. *Calificable.***		27/09/2024	03/10/2024
		GA4-220201501-AA3 - Describir las manifestaciones de energía explicando las variables que intervienen según el contexto social y productivo	**220201501-03 -** Verificar las transformaciones físicas de la materia utilizando herramientas tecnológicas.	**Evidencia de producto:** Informe de laboratorio. **GA4-220201501-AA3-EV01. *Calificable.***		01/10/2024	05/10/2024

		GA4-220201501-AA4 - Realizar experimentos que permitan interpretar y argumentar fenómenos de acuerdo con los principios y leyes de la física conforme con el contexto productivo.	**220201501-04 -** Proponer acciones de mejora en los procesos productivos de acuerdo con los principios y leyes de la física	**Evidencia de producto:** Video-expositivo sobre experimento de aplicación. **GA4-220201501-AA4-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
				Evidencia de producto: Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. **GA4-220201501-AA4-EV02.** ***Calificable.***		04/10/2024	09/10/2024
		GA4-240202501-AA1 - Establecer acciones de mejora relacionadas con expresiones, estructuras y desempeño de acuerdo al programa de formación.	**240202501-04 -** Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA4-240202501-AA1-EV01.** ***Calificable.***		08/10/2024	14/10/2024
				Evidencia de producto: Mapa mental. **GA4-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable.***		12/10/2024	17/10/2024
				Evidencia de desempeño: Blog. **GA4-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***		----------	----------
	AP5. Asegurar la calidad del videojuego.	**GA5-220501087-AA1 -** Implementación del prototipo para la prueba de la funcionalidad del videojuego.	**220501087-03 -** Validar el funcionamiento de las mecánicas del videojuego a través del prototipo físico.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. Implementación de prototipo con prueba de funcionalidad. **GA5-220501087-AA1-EV01.** ***Calificable.***		16/10/2024	21/10/2024
		GA5-220501087-AA2 - Informe de hallazgos en la funcionalidad del videojuego.		**Evidencia de producto:** Informe. Hallazgos de las funcionalidades del prototipo del videojuego. **GA5-**		21/10/2024	28/10/2024

				220501087-AA2-EV01. *Calificable.*			
		GA5-220501087-AA3 - Ajuste y corrección de las mecánicas del videojuego.	**220501087-04 -** Ajustar las mecánicas del videojuego de acuerdo con el proceso de validación.	**Evidencia de desempeño:** Archivo *Unity*. Ajustes de las funcionalidades del prototipo del videojuego. **GA5-220501087-AA3-EV01. *Calificable.***		28/10/2024	06/10/2024
		GA5-220501087-AA4 - Informe de correcciones y ajustes en la funcionalidad del videojuego		**Evidencia de producto:** Infografía comparativa. Ajustes realizados a las funcionalidades del prototipo. **GA5-220501087-AA4-EV01. *Calificable.***		02/11/2024	10/11/2024
		GA5-230101507-AA1 - Aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades de acuerdo con la valoración del estado general de las condiciones psicomotrices individuales.	**230101507-01 -** Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.	**Evidencia de desempeño:** Foro temático - identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. **GA5-230101507-AA1-EV01. *Calificable.***		----------	----------
		GA5-230101507-AA2 - Establecer hábitos de vida saludable, mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	**230101507-02 -** Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	**Evidencia de producto:** Infografía – Estilos de vida saludable. **GA5-230101507-AA2-EV01**. ***Calificable.***		07/11/2024	12/11/2024
		GA5-230101507-AA3 - Implementar acciones de la	**230101507-03 -** Ejecutar actividades de acondicionamiento	**Evidencia de producto:** Ficha antropométrica de valoración de la		----------	----------

		cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida en el contexto individual, laboral y social, a partir de prácticas básicas de nutrición.	físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social.	condición física. **GA5-230101507-AA3-EV01.** ***Calificable.***			
		GA5-230101507-AA4 - Identificar la higiene postural y pausas activas correctas en el desempeño del área ocupacional, de acuerdo con la naturaleza de la función productiva.	**230101507-04 -** Implementar un plan de ergonomía y pausas activas según las características de la función productiva.	**Evidencia de producto:** Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas. **GA5-230101507-AA4-EV01.** ***Calificable.***		11/11/2024	15/11/2024
		GA5-240201526-AA1 - Diseñar su proyecto de vida, de acuerdo con el reconocimiento de principios y valores éticos.	**240201526-01 -** 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.	**Evidencia de producto:** Presentación del proyecto de vida. **GA5-240201526-AA1-EV01.** ***Calificable.***		15/11/2024	19/11/2024
		GA5-240201526-AA2 - Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social y el sector productivo de su programa.	**240201526-02 -** Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.	**Evidencia de desempeño:** Diagrama de sistemas. **GA5-240201526-AA2-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA5-240201526-AA3 - Proponer	**240201526-03 -** Promover el uso	**Evidencia de producto:**			

		estrategias para promover el uso racional de los recursos de acuerdo con criterios de sustentabilidad ética que contribuyan a una cultura de paz.	racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.	Estrategia para el uso racional de los recursos naturales. **GA5-240201526-AA3-EV01. *Calificable.***		19/11/2024	23/11/2024
		GA5-240201526-AA4 - Reflexionar sobre los acuerdos de paz considerando el contexto social y la dignidad humana.	**240201526-04 -** Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformación de conflictos.	**Evidencia de producto:** Solución del caso. **GA5-240201526-AA4-EV01. *Calificable.***		23/11/2024	27/11/2024
		GA5-240202501-AA1 - Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral.	**240202501-05 -** Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.	**Evidencia de conocimiento:** Diagrama de flujo. **GA5-240202501-AA1-EV01. *Calificable.***		27/11/2024	01/12/2024
				Evidencia de producto: Ensayo. **GA5-240202501-AA1-EV02. *Calificable.***		----------	----------
				Evidencia de desempeño: Vídeo. **GA5-240202501-AA1-EV03. *Calificable.***		05/12/2024	09/12/2024
Fase 3. Producción	**AP6. Diseñar la lógica y algoritmos de programación del videojuego.**	**GA6-220501088-AA1 -** Planear la metodología de desarrollo	**220501088-01 -** Definir la estructura del código del videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	**Evidencia de producto:** Informe. Requisitos y metodología de desarrollo del videojuego. **GA6-220501088-AA1-EV01. *Calificable.***	*960 horas*	09/12/2024	16/12/2024

		GA6-220501088-AA2 - Plantear el sistema de algoritmia del videojuego		**Evidencia de desempeño:** Diagrama**.** Diseño de Algoritmos de las mecánicas del videojuego. **GA6-220501088-AA2-EV01. *Calificable.***		16/12/2024	01/02/2025
		GA6-220501088-AA3 - Implementar técnicas de desarrollo y programación orientada a objetos		**Evidencia de producto:** Informe. Técnicas de diseño y desarrollo del videojuego. **GA6-220501088-AA3-EV01. *Calificable.***		01/02/2025	07/02/2025
		GA6-240201064-AA1 - Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo de acuerdo con las necesidades y problemáticas que lo afectan.	**240201064-01 -** Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades	**Evidencia de producto:** Mapa mental. **GA6-240201064-AA1-EV01. *Calificable.***		06/02/2025	10/02/2025
		GA6-240201064-AA2 - Elaborar la propuesta de investigación formativa teniendo en cuenta las situaciones de orden social y productivo.	**240201064-02 -** Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación. **240201064-03 -** Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales. **240201064-04 -** Proponer	**Evidencia de desempeño, conocimiento y producto:** Propuesta de investigación. **GA6-240201064-AA2-EV01. *Calificable.***		09/02/2025	16/02/2025

			soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.				
		GA6-240202501-AA1 - Presentar funciones de su ocupación laboral.	**240202501-06 -** Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.	**Evidencia de conocimiento:** Documento escrito. **GA6-240202501-AA1-EV01.** ***Calificable.***		14/02/2025	20/02/2025
				Evidencia de producto: Video. **GA6-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable.***		18/02/2025	25/02/2025
				Evidencia de desempeño: Foro. **GA6-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***		----------	----------
	AP7. Construir el prototipo del videojuego.	**GA7-220501088-AA1 -** Diseñar estructura del prototipo digital.	**220501088-02 -** Construir el prototipo funcional del videojuego siguiendo la estructura de código.	**Evidencia de producto:** Archivo *Unity*. Prototipo de la estructura del videojuego. **GA7-220501088-AA1-EV01.** ***Calificable.***		25/02/2025	05/03/2025
		GA7-220501088-AA2 - Codificar comportamientos de personajes.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación del comportamiento de personajes del videojuego. **GA7-220501088-AA2-EV01.** ***Calificable.***		05/03/2025	12/03/2025
		GA7-220501088-AA3 - Codificar comportamientos de elementos de entorno.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación del		12/03/2025	18/03/2025

				comportamiento de elementos del entorno del videojuego. **GA7-220501088-AA3-EV01. *Calificable.***			
		GA7-220501088-AA4 - Codificar comportamientos de entidades autónomas (ai).		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación de Inteligencia Artificial (AI) del videojuego. **GA7-220501088-AA4-EV01. *Calificable.***		18/03/2025	25/03/2025
		GA7-220501088-AA5 - Codificar comportamientos de flujo de estado, pantallas y niveles del videojuego.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación de interfaz y niveles del videojuego. **GA7-220501088-AA5-EV01. *Calificable.***		23/03/2025	30/03/2025
	AP8. Realizar el testeo y mejoramiento del código	**GA8-220501088-AA1 -** Implementar técnicas de regresión e iteración para verificar funcionalidad lógica del videojuego.	**220501088-03 -** Verificar el prototipo funcional de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	**Evidencia de desempeño:** Archivo *Unity*. Implementación de batería de pruebas para la verificación de funcionalidad y lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA1-EV01. *Calificable.***		28/03/2025	06/04/2025
		GA8-220501088-AA2 - Realizar informe de diagnóstico de la funcionalidad lógica del videojuego.		**Evidencia de producto:** Informe. Diagnóstico de la funcionalidad y la lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA2-EV01. *Calificable.***		04/04/2025	14/04/2025
		GA8-220501088-	**220501088-04 -**	**Evidencia de**			dd/mm/aaaa

		AA3 - Ajustar el rediseño de la lógica del videojuego	Ajustar el prototipo funcional de acuerdo con la verificación.	**desempeño:** Archivo *Unity*. Ajustes a la funcionalidad y a la lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA3-EV01.** ***Calificable.***		11/04/2025	18/04/2025
		GA8-220501088-AA4 - Compilar versión prealfa		**Evidencia de desempeño:** Archivo Visual Studio. Compilación de la versión prealfa del videojuego. **GA8-220501088-AA4-EV01.** ***Calificable.***		18/04/2025	24/04/2025
		GA8-240201529-AA1 - Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico.	**240201529-01 -** Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.	**Evidencia de conocimiento:** DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. **GA8-240201529-AA1-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA8-240201529-AA2 - Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado.	**240201529-02 -** Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social.	**Evidencia de desempeño:** *Pitch* idea de negocio. **GA8-240201529-AA2-EV01.** ***Calificable.***		23/04/2025	27/04/2025
			240201529-03 - Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.	**Evidencia de desempeño:** Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. **GA8-240201529-AA2-EV02.**		27/04/2025	02/05/2025

				Calificable.			
		GA8-240201529-AA3 - Establecer el modelo de negocio del emprendimiento a partir de las necesidades identificadas.	**240201529-04 -** Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social.	**Evidencia de producto:** Plan de negocio. **GA8-240201529-AA3-EV01.** ***Calificable.***		01/05/2025	06/05/2025
		GA8-220601501-AA1 - Identificar estrategias para la prevención y control del impacto ambiental de los accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.	**220601501-01 -** Analizar las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades laborales (ATEL), de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.	**Evidencia de conocimiento:** Análisis de caso de situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. **GA8-220601501-AA1-EV01.** ***Calificable.***		05/05/2025	10/05/2025
		GA8-220601501-AA2 - Reconocer el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con los	**220601501-02 -** Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por la	**Evidencia de producto:** Diagrama de Ishikawa o Espina de pescado sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). **GA8-220601501-AA2-EV01.**		09/05/2025	14/05/2025

		planes y programas establecidos por la organización.	organización.	***Calificable.***			
		GA8-220601501-AA3 - Plantear acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST de acuerdo con el área de desempeño.	**220601501-03 -** Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.	**Evidencia de conocimiento:** Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. **GA8-220601501-AA3-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA8-220601501-AA4 - Plantear propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado de acuerdo con el contexto productivo y social.	**220601501-04 -** Proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo, colaborativo, cooperativo y coordinado en el contexto productivo y social.	**Evidencia de producto:** Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. **GA8-220601501-AA4-EV01.** ***Calificable.***		13/05/2025	20/05/2025
Fase 4. Pruebas	**AP9. Realizar, documentar y aplicar ajustes según pruebas del videojuego**	**GA9-220501090-AA1 -** Definir indicadores y técnicas de testeo.	**220501090-01 -** Planear el proceso de prueba del videojuego de acuerdo al diseño	**Evidencia de producto:** Informe. Diseño del plan de pruebas de la funcionalidad del videojuego. **GA9-220501090-AA1-EV01.** ***Calificable.***	*384 horas*	20/05/2025	28/05/2025
		GA9-220501090-AA2 - Realizar pruebas de funcionalidad.	**220501090-02 -** Probar el videojuego de acuerdo a la planeación	**Evidencia de desempeño:** Archivo Unity. Implementación de las pruebas de funcionalidad de videojuego. **GA9-**		27/05/2025	08/06/2025

				220501090-AA2-EV01. *Calificable.*			
		GA9-220501090-AA3 - Realizar informes de testeo alfa.	**220501090-03 -** Validar el videojuego de acuerdo con el proceso de prueba	**Evidencia de producto:** Informe. Diagnóstico de la funcionalidad del videojuego en versión alpha. **GA9-220501090-AA3-EV01. *Calificable.***		06/06/2025	14/06/2025
		GA9-220501090-AA4 - Realizar acciones de iteración y regresión para la corrección del videojuego.	**220501090-04 -** Corregir el videojuego de acuerdo con el proceso de validación	**Evidencia de desempeño:** Archivo Unity. Videojuego con ajustes de funcionalidades. **GA9-220501090-AA4-EV01. *Calificable.***		13/06/2025	23/06/2025
		GA9-210201501-AA1 - Comparar las condiciones del trabajo en el devenir histórico de acuerdo con los derechos fundamentales.	**210201501-01 -** Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.	**Evidencia de conocimiento:** Taller. **GA9-210201501-AA1-EV01. *Calificable.***		----------	----------
				Evidencia de desempeño: Foro sobre características del trabajo en contexto local. **GA9-210201501-AA1-EV02. *Calificable.***		----------	----------
		GA9-210201501-AA2 - Reconocer los derechos humanos laborales con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	**210201501-02 -** Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	**Evidencia de producto:** Informe sobre trabajo decente, ciudadanía laboral, derechos individuales y colectivos en el trabajo. **GA9-210201501-AA2-EV01. *Calificable.***		23/06/2025	29/06/2025

				Evidencia de desempeño: Foro sobre el convenio colectivo del trabajo y la libertad sindical. **GA9-210201501-AA2-EV02.** ***Calificable.***		----------	----------
				Evidencia de conocimiento: Gráfico sobre la negociación colectiva. **GA9-210201501-AA2-EV03.** ***Calificable.***		----------	----------
				Evidencia de conocimiento: Infografía sobre la huelga. **GA9-210201501-AA2-EV04.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA9-210201501-AA3 - Establecer la importancia de los derechos de los pueblos, de la solidaridad y la paz de acuerdo con los indicadores de desarrollo humano.	**210201501-03 -** Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales.	**Evidencia de conocimiento:** Mapa mental violación de derechos del trabajo. **GA9-210201501-AA3-EV01.** ***Calificable.***		28/06/2025	04/07/2025
				Evidencia de desempeño: Foro estudio de caso. **GA9-210201501-AA3-EV02.** ***Calificable.***		----------	----------
				Evidencia de conocimiento: Cuadro comparativo sobre el derecho de petición y la acción de tutela. **GA9-210201501-AA3-EV03.** ***Calificable.***		04/07/2025	11/07/2025
				Evidencia de producto:		----------	----------

				Texto argumentativo. **GA9-210201501-AA3-EV04.** ***Calificable.***			
		GA9-210201501-AA4 - Comprender la importancia de las acciones e instituciones encargadas de la protección de los derechos del trabajo, los pueblos y la naturaleza según el contexto territorial específico.	**210201501-04** - Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	**Evidencia de desempeño:** Foro Estado social de derecho. **GA9-210201501-AA4-EV01.** ***Calificable.***		10/07/2025	16/07/2025
				Evidencia de producto: Presentación. **GA9-210201501-AA4-EV02.** ***Calificable.***		16/07/2025	22/07/2025

Nota 1: Para el caso de las especializaciones tecnológicas no se desarrolla proceso de inducción.
Nota 2: Deberá ajustar este documento, añadiendo la cantidad de casillas necesarias para las actividades, evidencias, RAP y demás información concerniente con el programa a desarrollar.
Nota 3: El cronograma deberá ser ajustado con los tiempos reales de formación, teniendo en cuenta las fechas registradas en el Sistema de Gestión Académica, los plazos para el desarrollo
de las actividades y las guías de aprendizaje.
Nota 4: Una vez ajustado cambiar el color verde de la fuente por color negro.