CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES
PROGRAMA DE FO|RMACIÓN TITULADA
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
NOMBRE DEL CENTRO DE FORMACIÓN – NOMBRE DE LA REGIONAL

FECHA DE INICIO:	*20/11/2023*
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:	*20/11/2023*
FECHA FIN:	*19/02/2026*

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA	
						INICIA	FINALIZA
Actividades iniciales	**N/A**	**N/A**	**N/A**	Realizar la **"Actualización de los datos personales",** según indicaciones. ***No Calificable.***	*Tiempo de duración de la fase (horas, días o meses)*	20/11/2023	03/12/2023
				Participación en el **"Foro Social".** ***No Calificable.***		20/11/2023	03/12/2023
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.	**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Taller escrito. Entregar el cronograma y lista de requerimientos para el diseño de elementos gráficos y audiovisuales. **GA1-220501089-AA1-EV01.** ***Calificable.***	*1152 horas*	04/12/2023	10/12/2023
				Evidencia de producto: Bocetos para el concepto de arte del videojuego. **GA1-**		13/12/2023	31/01/2024

				220501089-AA1-EV02. *Calificable.*			
		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.***		16/01/2024	12/02/2024
				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.***		16/01/2024	12/02/2024
		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.***		16/01/2024	12/02/2024

		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.***		16/01/2024	19/02/2024
				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.***		22/01/2024	24/02/2024
		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 de información y comunicación.	**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.***		29/01/2024	19/02/2024
		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 prácticas.	**Evidencia de conocimiento:** Taller - Utilización de las herramientas de Ofimática. Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas. **GA1-220501046-AA2-EV01. *Calificable.***		29/01/2024	24/02/2024
		GA1-220501046-	**220501046-03 -**	**Evidencia de**		05/02/2024	29/02/2024

		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.	**producto:** Informe. Pertinencia y efectividad de los recursos utilizados según requerimientos. **GA1-220501046-AA3-EV01.** **Calificable.**			
		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.	**Evidencia de desempeño:** Plan de mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. **GA1-220501046-AA4-EV01.** ***Calificable.***		12/02/2024	04/03/2024
		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.	**Evidencia de desempeño:** Video. ¿Cómo nos comunicamos a través del discurso? **GA1-240201524-AA1-EV01.** ***Calificable.***		19/02/2024	11/03/2024
		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 representación.	**Evidencia de desempeño:** Video. La comunicación como expresión humana. **GA1-240201524-AA2-EV01.** ***Calificable.***		26/02/2024	18/03/2024
		GA1-240201524-AA3 - Interpretar	**240201524-03 -** Relacionar los	**Evidencia de desempeño:**		26/02/2024	18/03/2024

		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.	Infografía. Comunicación de la interpretación del entorno. **GA1-240201524-AA3-EV01**. ***Calificable.***			
		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.	**Evidencia de producto:** Informe. Creación de contenidos comunicativos. **GA1-240201524-AA4-EV01. *Calificable.***		04/03/2024	01/04/2024
		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.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA1-240202501-AA1-EV01. *Calificable.***		04/03/2024	01/04/2024
				Evidencia de desempeño: Video presentación. **GA1-240202501-AA1-EV02. *Calificable.***		11/03/2024	08/04/2024
				Evidencia de producto: Folleto. **GA1-240202501-AA1-EV03. *Calificable.***		18/03/2024	13/04/2024
	AP2. Integrar el arte en el videojuego	**GA2-220501089-AA1 -** Programar las acciones y	**220501089-02 -** Integrar recursos gráficos y sonoros	**Evidencia de producto:** Infografía de		25/03/2024	13/04/2024

		animaciones.	al videojuego de acuerdo con el diseño.	animaciones de los *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.***		25/03/2024	20/04/2024
		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.***		01/04/2025	29/04/2024
		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.***		01/04/2025	29/04/2024
		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.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA2-240202501-AA1-EV01. *Calificable.***		01/04/2025	29/04/2024
				Evidencia de desempeño: Vídeo entrevista virtual. **GA2-**		08/04/2024	13/05/2024

				240202501-AA1-EV02. *Calificable.*			
				Evidencia de producto: Crónica. **GA2-240202501-AA1-EV03. *Calificable.***		15/04/2024	20/05/2024
		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.***		22/04/2024	20/05/2024
				Evidencia de desempeño: Video Presentación. **GA2-240202501-AA2-EV02. *Calificable.***		22/04/2024	20/05/2024
				Evidencia de producto: Documento escrito. **GA2-240202501-AA2-EV03. *Calificable.***		22/04/2024	20/05/2024
	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.	**Evidencia de producto:** Informe**.** Lista de fallos/aciertos de los requisitos técnicos**. GA3-220501089-AA1-EV01. *Calificable.***		29/04/2024	15/05/2024
		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 realizada	**Evidencia de producto:** Informe. Verificación y ajuste de fallos. **GA3-220501089-AA2-EV01. *Calificable.***		29/04/2024	15/05/2024
		GA3-240201528-AA1 - Desarrollar procedimientos	**240201528-01 -** Identificar modelos matemáticos de	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario		29/04/2024	15/05/2024

		aritméticos aplicados a la resolución de problemáticas de la vida cotidiana.	acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivo.	procedimientos aritméticos**. GA3-240201528-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.	**Evidencia de desempeño:** Planteamiento de ecuación. **GA3-240201528-AA2-EV01**. ***Calificable.***		16/05/2024	05/06/2024
		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 productivo.	**Evidencia de producto:** Video sustentación. **GA3-240201528-AA3-EV01. *Calificable.***		16/05/2024	10/06/2024
		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 planteado.	**Evidencia de desempeño:** Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. **GA3-240201528-AA4-EV01. *Calificable.***		16/05/2024	31/05/2024
		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	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA3-240202501-AA1-EV01. *Calificable.***		01/06/2024	09/06/2024
				Evidencia de producto:		01/06/2024	15/06/2024

			contextos sociales y laborales.	Audio. **GA3-240202501-AA1-EV02. *Calificable.***			
				Evidencia de desempeño: Foro. **GA3-240202501-AA1-EV03. *Calificable.***		01/06/2024	09/06/2024
		GA3-240202501-AA2 - Reportar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos laborales.		**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA3-240202501-AA2-EV01. *Calificable.***		16/06/2024	25/06/2024
				Evidencia de producto: Audio. **GA3-240202501-AA2-EV02. *Calificable.***		16/06/2024	30/06/2024
				Evidencia de desempeño: Foro. **GA3-240202501-AA2-EV03. *Calificable.***		16/06/2024	25/06/2024
Fase 2. Preproducción	**AP4**. Definir los parámetros funcionales y construir el prototipo del videojuego.	**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*	01/07/2024	15/07/2024
		GA4-220501087-AA2 - Determinar los aspectos fundamentales del videojuego en un *high concept document*.	**220501087-02 -** Esquematizar el prototipo físico de las mecánicas del videojuego de acuerdo al concepto.	**Evidencia de producto:** Informe. *High concept document* del videojuego. **GA4-220501087-AA2-EV01. *Calificable.***		01/07/2024	15/07/2024
		GA4-220501087-AA3 - Realizar la propuesta formal de documento de diseño del videojuego.		**Evidencia de desempeño:** Exposición. Socialización del *High document* del videojuego. **GA4-**		01/07/2024	15/07/2024

				220501087-AA3-EV01. *Calificable.*			
		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.***		16/07/2024	31/07/2024
		GA4-220501087-AA5 - Realizar la propuesta formal de *pitch document*.		**Evidencia de producto:** Pitch del videojuego. **GA4-220501087-AA5-EV01. *Calificable.***		16/07/2024	31/07/2024
		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.***		16/07/2024	25/07/2024
		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.***		01/08/2024	15/08/2024
		GA4-220201501-AA3 - Describir las manifestaciones de energía explicando las variables que intervienen según el contexto social	**220201501-03 -** Verificar las transformaciones físicas de la materia utilizando herramientas tecnológicas.	**Evidencia de producto:** Informe de laboratorio. **GA4-220201501-AA3-EV01. *Calificable.***		01/08/2024	15/08/2024

		y productivo					
		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.***		01/08/2024	15/08/2024
				Evidencia de producto: Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. **GA4-220201501-AA4-EV02. *Calificable.***		16/08/2024	31/08/2024
		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.***		16/08/2024	25/08/2024
				Evidencia de producto: Mapa mental. **GA4-240202501-AA1-EV02. *Calificable.***		16/08/2024	25/08/2024
				Evidencia de desempeño: Blog. **GA4-240202501-AA1-EV03. *Calificable.***		01/09/2024	15/09/2024
	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.***		01/09/2024	15/09/2024
		GA5-220501087-AA2 - Informe de hallazgos en la funcionalidad del videojuego.		**Evidencia de producto:** Informe. Hallazgos de las funcionalidades del prototipo del		01/09/2024	15/09/2024

				videojuego. **GA5-220501087-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.***		16/09/2024	30/09/2024
		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.***		16/09/2024	30/09/2024
		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.***		16/09/2024	25/09/2024
		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.***		01/10/2024	15/10/2024
		GA5-230101507-AA3 -	**230101507-03 -** Ejecutar	**Evidencia de producto:**		01/10/2024	15/10/2024

		Implementar acciones 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.	actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social.	Ficha antropométrica de valoración de la 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.***		01/10/2024	15/10/2024
		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.***		16/10/2024	31/10/2024
		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	**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.***		16/10/2024	31/10/2024

		programa.					
		GA5-240201526-AA3 - Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos de acuerdo con criterios de sustentabilidad ética que contribuyan a una cultura de paz.	**240201526-03 -** Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.	**Evidencia de producto:** Estrategia para el uso racional de los recursos naturales. **GA5-240201526-AA3-EV01.** ***Calificable.***		16/10/2024	31/10/2024
		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.***		01/11/2024	15/11/2024
		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.***		01/11/2024	15/11/2024
				Evidencia de producto: Ensayo. **GA5-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable.***		01/11/2024	15/11/2024
				Evidencia de desempeño: Vídeo. **GA5-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***		16/11/2024	30/11/2024
Fase 3. Producción	**AP6. Diseñar la lógica y**	**GA6-220501088-AA1 -** Planear la metodología de	**220501088-01 -** Definir la estructura del	**Evidencia de producto:** Informe. Requisitos y	*960 horas*	16/11/2024	30/11/2024

	algoritmos de programación del videojuego.	desarrollo	código del videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	metodología de desarrollo del videojuego. **GA6-220501088-AA1-EV01. *Calificable.***			
		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.***		16/11/2024	30/11/2024
		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.***		01/12/2024	15/12/2024
		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.***		01/12/2024	15/12/2024
		GA6-240201064-AA2 - Elaborar la propuesta de investigación formativa teniendo en cuenta las situaciones de	**240201064-02 -** Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación. **240201064-03 -** Argumentar aspectos teóricos	**Evidencia de desempeño, conocimiento y producto:** Propuesta de investigación. **GA6-240201064-AA2-EV01. *Calificable.***		01/12/2024	15/12/2024

		orden social y productivo.	del proyecto según referentes nacionales e internacionales.				
			240201064-04 - Proponer 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.***		01/12/2024	15/01/2024
				Evidencia de producto: Video. **GA6-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable.***		01/12/2024	15/01/2024
				Evidencia de desempeño: Foro. **GA6-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***		01/12/2024	15/01/2025
	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.***		16/01/2025	31/01/2025
		GA7-220501088-AA2 - Codificar comportamientos de personajes.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación del comportamiento de personajes del videojuego. **GA7-**		16/01/2025	31/01/2025

				220501088-AA2-EV01. *Calificable.*			
		GA7-220501088-AA3 - Codificar comportamientos de elementos de entorno.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación del comportamiento de elementos del entorno del videojuego. **GA7-220501088-AA3-EV01. *Calificable.***		16/01/2025	31/01/2025
		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.***		16/01/2025	31/01/2025
		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.***		01/02/2025	15/02/2025
	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.***		01/02/2025	15/02/2025
		GA8-220501088-AA2 - Realizar		**Evidencia de producto:**		01/02/2025	15/02/2025

		informe de diagnóstico de la funcionalidad lógica del videojuego.		Informe. Diagnóstico de la funcionalidad y la lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA2-EV01.** ***Calificable.***			
		GA8-220501088-AA3 - Ajustar el rediseño de la lógica del videojuego	**220501088-04 -** Ajustar el prototipo funcional de acuerdo con la verificación.	**Evidencia de desempeño:** Archivo *Unity*. Ajustes a la funcionalidad y a la lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA3-EV01.** ***Calificable.***		16/02/2025	28/02/2025
		GA8-220501088-AA4 - Compilar versión prealfa		**Evidencia de desempeño:** Archivo Visual Studio. Compilación de la versión prealfa del videojuego. **GA8-220501088-AA4-EV01.** ***Calificable.***		16/02/2025	28/02/2025
		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.***		16/02/2025	28/02/2025
		GA8-240201529-AA2 - Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de	**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.***		01/03/2025	15/03/2025

		mercado.	**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.** ***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.***		01/03/2025	15/03/2025
		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.***		01/03/2025	15/03/2025
		GA8-220601501-AA2 - Reconocer el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades	**220601501-02 -** Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y	**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		16/03/2025	31/03/2025

		laborales de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización.	programas establecidos por la organización.	laborales (ATEL). **GA8-220601501-AA2-EV01.** ***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.***		16/03/2025	31/03/2025
		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.***		16/03/2025	31/03/2025
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*	01/04/2025	15/04/2025
		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		01/04/2025	15/04/2025

				funcionalidad de videojuego. **GA9-220501090-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.***		01/04/2025	15/04/2025
		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.***		16/04/2025	30/04/2025
		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.***		16/04/2025	30/04/2025
				Evidencia de desempeño: Foro sobre características del trabajo en contexto local. **GA9-210201501-AA1-EV02.** ***Calificable.***		16/04/2025	30/04/2025
		GA9-210201501-AA2 - Reconocer los derechos humanos laborales con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales	**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.***		01/05/2024	15/05/2025

		en el trabajo.		**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.***		01/05/2024	15/05/2025
				Evidencia de conocimiento: Infografía sobre la huelga. **GA9-210201501-AA2-EV04. *Calificable.***		01/05/2024	15/05/2025
		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.***		16/05/2025	31/05/2025
				Evidencia de desempeño: Foro estudio de caso. **GA9-210201501-AA3-EV02. *Calificable.***		16/05/2025	31/05/2025
				Evidencia de conocimiento: Cuadro comparativo sobre el derecho de petición y la acción de tutela. **GA9-210201501-AA3-EV03. *Calificable.***		01/06/2025	15/06/2025
				Evidencia de producto:		01/06/2025	15/06/2025

				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.***		01/07/2025	15/07/2025
				Evidencia de producto: Presentación. **GA9-210201501-AA4-EV02.** ***Calificable.***		16/07/2025	08/08/2025

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.