CENTRO TECNOLÓGICO DE CÚCUTA
NIT. 807.009.100-7

PROPUESTA PARA GENERAR CONVENIO INTERADMINISTRATIVO CON LA SECRETARIA TIC DE LA ALCALDÍA DE SAN JOSÉ DE CÚCUTA

PARA EL FORTALECIMIENTO DE UN CENTRO DE INVESTIGACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA CIENCIA, LA TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EN SAN JOSÉ DE CÚCUTA

ALCALDÍA DE SAN JOSÉ DE CÚCUTA
CENTRO TECNOLÓGICO DE CÚCUTA
DIRECCIÓN GENERAL
AÑO 2024

1. CONTENIDO

1. CONTENIDO 2

2. INTRODUCCIÓN 3
2.1. Objetivo 4
2.2. Grupo Focalizado 4
2.3. Metodología 4
2.4. Perfil de Ingreso 4
2.5 Propósito de Formación 4
2.6 Competencias a Desarrollar 5
2.7 Perfil Profesional (Capacitador o Docente) 5

3. SABERES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE 6
3.1. CERTIFICADO A OTORGAR 12
3.2. DURACIÓN 12
3.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN 12

2. INTRODUCCIÓN

EL CENTRO TECNOLÒGICO DE CÙCUTA, en una institución de Formación Técnico Laboral cuyo objeto social es capacitar para el buen desarrollo profesional de los estudiantes en cualquiera de las empresas que se desempeñe de acuerdo a los programas ofrecidos actualmente promoviendo un alto nivel de profesionalismo, responsabilidad y compromiso dejando en alto el buen nombre de la institución.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son un conjunto de procesos desarrollados en la actualidad para lograr una información y comunicación más eficiente; Las TIC han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas, han transformado la manera de obtener información gracias al desarrollo de Internet y de los nuevos dispositivos tecnológicos como la computadora, la tableta y el smartphone. Así como las plataformas y softwares disponibles.

La Alcaldía de San José de Cúcuta a través de la secretaria TIC y en alianza con el CTC han unido esfuerzos e incrementar el nivel de desarrollo de habilidades y capacidades investigativas, científicas, tecnológicas y de innovación de la comunidad; generando condiciones para que el municipio este a la altura, lo que significa visionar una ciudad no solo competitiva, sino inteligente y con seres humanos conectados a ese proceso de evolución digital, mitigando las barreras entre lo rural y lo urbano.

A través de estos cursos se da inicio a una cadena de formación para fortalecer aquellas competencias pendientes con la sociedad, las TIC han jugado un papel clave en el desarrollo de nuevas políticas y proyectos educativos, ya que han incidido en la forma de aprobar al conocimiento mejoran en el acceso a la educación, bien sea presencial o a distancia, al mismo tiempo admite un conjunto de desafíos para lo cual se han desarrollado servicios y plataformas destinadas a la educación que han permitido repensar los modelos de enseñanza y aprendizaje.

Las TIC son parte esencial del entorno laboral de la actualidad, facilitan el almacenamiento de bases de datos complejas, servidores locales o servicios en la nube, comercio en línea, banca electrónica, trabajos de contabilidad, búsqueda de información, control del inventario, producción de material informativo como texto, audio y vídeo, comunicación inmediata y eficaz; lo anterior impacta positivamente en la productividad laboral y la competitividad empresarial, al tiempo que transforma la manera de hacer negocios.

2.1. Objetivo

Aunar esfuerzos para implementar el proceso de capacitación para el fortalecimiento, promoviendo la educación para el trabajo en Tecnologías de la Información, las comunicaciones y el uso básico de Tecnologías de la información en el municipio de San José de Cúcuta.

Para Incrementar el nivel de desarrollo de habilidades y capacidades investigativas, científicas, tecnológicas y de innovación en el Municipio de San José de Cúcuta.

2.2. Alcance del Objeto

COMPONENTE 1: PUESTA EN MARCHA DE LOS ESPACIOS DOTADOS DE TECNOLOGIA

EL CENTRO TECNOLOGICO DE CUCUTA, contará con la disponibilidad de la infraestructura de siete (07) Smart Place ubicados en el municipio de San José de Cúcuta; espacios en los cuales se llevarán a cabo los procesos de formación, teniendo en cuenta que los mismos cuentan con la dotación necesaria y requerida el desarrollo de los programas aquí ofertados.

Así mismo, en el desarrollo del presente convenio cada Smart Place contara con un orientador académico que fortalecerá los procesos de formación a través de su acompañamiento, con el fin de articular entre el municipio San José de Cúcuta y el CTC los diferentes requerimientos que surjan sobre la puesta en marcha de los Smart Place, como también para apoyar generación de alertas de posible deserción e inicio de las rutas pertinentes para mitigar la misma, garantizar el buen uso y cuidado de los muebles, enseres y equipos tecnológicos dados mediante inventario, caracterización de las necesidades académicas presentadas por los asistentes y demás aspectos que conlleve al buen funcionamiento de cada uno de éstos programas académicos.

Los Smart Place en los cuales se ejecutará el presente convenio son los siguientes:

SMART CUNDINAMARCA	SMART DOÑA NIDIA	SMART SAN MARTIN	SMART INEM	SMART SIMON BOLIVAR	SMART SAN PEDRO	SMART BUENA ESPERANZA
COLEGIO ALEJANDRO GUTIERREZ CALDERON	INSTITUCION EDUCATIVA RAFAEL URIBE URIBE	COLEGIO SIMON BOLIVAR	COLEGIO INEM	INSTITUCION EDUCATIVA JULIO PEREZ FERRERO SEDE 4	CORREGIMIENTO DE SAN PEDRO	CORREGIMIENTO BUENA ESPERANZA

COMPONENTE 2: FORMACIÓN EN EL USO BÁSICO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES EN EL MUNICIPIO DE SAN JOSÉ DE CÚCUTA

PROPOSITO DE LOS CURSOS: Compartir conocimientos en herramientas básicas de computación y medios digitales para que las personas puedan aprender a usar las herramientas tecnológicas; para adquirir competencias que le permitan integrarse al mercado laboral y en la vida diaria.

OBJETIVOS: Enseñar y evaluar los conceptos y habilidades básicos de la informática para que las personas puedan utilizar la tecnología en la vida cotidiana y desarrollar nuevas oportunidades sociales y económicas para ellos, sus familias y sus comunidades.

CERTIFICACION: Se concederá el certificado con su respectiva titulación, se harán acreedoras las personas que hayan cumplido con las siguientes condiciones:

1- Obtener un promedio mínimo de 80/100 como resultado de la asistencia a cada uno de los encuentros.
2- Programarse para tomar la acreditación en la fecha designada

POBLACIÒN BENEFICIARIA: 350 beneficiarios de los SMART PLACE que se identifican y son seleccionados previa convocatoria del CTC.

METODOLOGIA: Se adelantará bajo el enfoque de capacitación y evaluación, teniendo como pautas las siguientes actividades:

a) Se abrirán las convocatorias por parte del CTC a través de la oficina de promoción y divulgación, utilizando los diferentes canales de comunicación e información existentes (Redes Sociales, Página Web, Base de Datos de Estudiantes, entre otros); de igual manera, se trabajará articuladamente con las Juntas de Acción Comunal, Líderes, Asociaciones, Madres Cabezas de Hogar, Instituciones Educativas y demás actores comunitarios que deseen participar en el proyecto.

b) Se iniciará el proceso de inscripción y matrícula en los diferentes puntos de Smart Place con el acompañamiento constante de los orientadores académicos y el equipo del Centro Tecnológico de Cúcuta.

c) Las formaciones académicas se inician con grupos mínimo de 25 participantes.

d) Las capacitaciones serán en forma presencial en cada uno de los Smart Place con los grupos de trabajo previamente matriculados.

e) Cada proceso de formación contará con un guía académico que adelantará el seguimiento constante y socializará los avances del proceso de capacitación.

f) Cada guía académico tendrá acceso a la Plataforma Q10, en la cual podrá desarrollar trabajos o talleres como apoyo educativo para reforzar lo socializado en los puntos de Smart Place.

g) Cada participante contará con acceso a la Plataforma Q10, donde constantemente podrá revisar el material pedagógico expuesto en los puntos de Smart Place y sus calificaciones.

h) El **Centro Tecnológico de Cúcuta** adelantará acciones que garanticen la permanencia de los estudiantes a través del equipo de bienestar institucional quienes realizarán seguimiento continuo de avances y entrega de informes del proceso

3. CURSOS: Los programas de capacitaciones son de **40 HORAS**, siendo los que a continuación se describen o los que surjan de acuerdo a las necesidades de la población por aprender, siempre y cuando se adecuen a la temática y elementos tecnológicos existentes en los puntos **SMART PLACE**.

4. CONTENIDO PROGRAMÁTICO:

DESARROLLO DE SOFTWARE (I, II, III, IV)

El CTC a través de sus profesionales ofrece un módulo de desarrollo de Software I, II, III Y IV cuyo contenido programático se encuentra estructurado con el objetivo principal de fortalecer los conocimientos básicos a cada participarte para analizar, diseñar, desarrollar, implementar y mantener sistemas de software; así mismo, comprenderán las necesidades del usuario y las traducirán en requisitos técnicos, crearán soluciones mediante el uso de lenguajes de programación, actualización de bases de datos y conocerán algunas herramientas de desarrollo. Igualmente, lograrán realizar pruebas, depurar errores y asegurar que los programas funcionen correctamente.

Así mismo, se fortalecerán conceptos sobre cada software, la usabilidad de los diferentes programas para el desarrollo del mismo; el participante adquirirá la formación necesaria para mantenerse a la vanguardia a través del Aprendizaje teórico-práctico, basado en proyectos reales que ponen a prueba sus competencias y Formación complementaria se realizan seminarios, foros,

conferencias y análisis de casos de estudio; combinando conceptos tanto de ingeniería de software como de administración de sistemas de información gerencial, lo cual brinda una formación integral en el desarrollo de soluciones informáticas para todo tipo de organizaciones.

Módulo 1 - DESARROLLO DE SOFTWARE I

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Construcción del Software	Introducción al Desarrollo de Software Características y Procesos en la Construcción de Software
Modelos del Software	Modelos de ciclo de vida del desarrollo de software Modelos de desarrollo
Programación & Base de Datos	Análisis de Requisitos Programación Avanzada
Interacción Humano Computador	Desarrollo de Aplicaciones para la Web Desarrollo de Aplicaciones para Móvil

DESARROLLO DE SOFTWARE II

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Construcción del Software	Procesos externos de la construcción de software Herramientas digitales para la gestión del conocimiento
Modelos del Software	Trabajos en diseño y desarrollo de software Teoría de Sistemas en las Organizaciones
Programación & Base de Datos	Fundamentos en Gestión Integral Modelado y Administración de Bases de Datos
Interacción Humano Computador	Modelado de Procesos Fundamentos en Gestión Integral

DESARROLLO DE SOFTWARE III

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Lenguajes de Programación	Historia de Lenguajes y Paradigmas Diseño para Developers HTML – CSS
Buenas Prácticas	Automatización de Pruebas Fundamentos de Phyton Documentación del Código
Comunicación en Internet	SQL API REST con PHP GraphQL con JavaScript
Ubícate en la Industria	Datos y Algoritmos Algoritmos de ordenamiento Magnagement para Developers

DESARROLLO DE SOFTWARE IV

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Lenguajes de Programación	JavaScript Estructura de Datos con JavaScript
Buenas Prácticas	Programación orientada a objetos en PHP PHP en composer Patrones de Diseño y Buenas Prácticas en PHP
Comunicación en Internet	Despliegue de aplicaciones Nube con Azure AWS Cloud
Ubícate en la Industria	Developers en inglés Trabajo remoto para gestionar el cambio organizacional Engineering Magnagement

ELECTRÓNICA Y ROBÓTICA (ARDUINO)

En este módulo los beneficiarios adquirirán los conocimientos básicos para profundizar en el entorno de la programación de ARDUINO, el cual es una plataforma de desarrollo de prototipos de electrónica de código abierto (OPEN-SOURCE) basados en hardware y software flexibles y fáciles de usar para crear y diseñar objetos con entornos interactivos, alcanzando conocimientos sobre electrónica, robótica y programación.

Logrando conocimientos básicos sobre la estructura y los componentes principales de un robot, las habilidades básicas de programación y resolver

problemas de lógica y secuenciación en la programación de los robots a través de la electrónica.

Reconocerán la importancia de la colaboración y el trabajo en equipo en la competencia de programación robótica, mediante la participarán en actividades prácticas que les permitirán aplicar sus conocimientos y desarrollar habilidades en el campo de la electrónica y robótica.

Contenido Programático del Módulo 2 - ELECTRÓNICA Y ROBÓTICA (ARDUINO) I

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Introducción	Conectando con el Arduino por primera vez Concepto, Características, Funciones
Circuitos Externos	Protoboard Circuito con una luz LED El "For loop" herramienta del programador
Electricidad, Resistencia y Condiciones	Voltajes Analógicos La Ley de Ohm ¿Cómo se leen Voltajes desde Arduino?
Experimentos y Prácticas	Fotoresistencia Servos: Clases, Objetos y Métodos Servos + Foto resistencia Introducción a la impresión 3D

ELECTRÓNICA Y ROBÓTICA (ARDUINO) II

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Introducción	Diferencia entre Hardware y Software Programación
Circuitos Externos	Variables del tipo "String" Monitor Serie y el usuario Profundizando sobre el "While Loop"

Electricidad, Resistencia y Condiciones	Potenciómetro + Luz LED Luz LED RGB: Una LED de muchos colores Condicionales: una herramienta muy poderosa de programación
Experimentos y Prácticas	Conectando un Joystick a circuitos Creando una articulación con dos Servos Medir la velocidad del Sonido con un Sensor Medir distancias

DISEÑO E IMPRESIÓN 3D

Durante el módulo el participante adquirirá los conocimientos básicos del diseño a través de un software especializado en piezas, realizará maquetas y recreaciones de espacios mediante impresión 3D, explorará el proceso desde la idea hasta tener el producto en las manos y moldeará para impresión 3D.

Fortalecerán los conocimientos base para identificar los principales componentes de esta tecnología y podrán realizar mantenimientos preventivos a impresoras con estas características, aplicando parámetros de calidad en diseños 3D, la implementación de diversos tipos de materiales de impresión con miras a lograr piezas más sofisticadas.

Conocerá Repetier Host, CURA, Tinkercad, Sketchup, Fusion 360, Youmagine, Thingiverse y otras aplicaciones y sitios web que le permitirán mantenerse en el mundo de la impresión 3D, con conocimientos amplios de las técnicas de escaneo básicas para la digitalización de formas del mundo real.

Contenido Programático del Módulo 3

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Conocimientos Teóricos	Qué es la Impresión 3D Qué es el Diseño 3D Tecnologías de impresión 3D y prototipado rápido
Preparando las Herramientas	¿Qué impresora comprar? Componentes y características de una Impresora 3D Introducción a software para impresión
Diseñando en 3D	Laminar las piezas para imprimirlas Tutoriales para preparar impresión 3D
Materiales y Soluciones	¿Qué materiales puedo usar para imprimir? Qué proyectos puedo hacer en impresión 3D Sostenibilidad Ambiental

PRODUCCIÓN DE CONTENIDO DIGITAL (FOTOGRAFÍA, AUDIO, VIDEO, DISEÑO)

En el curso de producción de contenido digital les brindará a los beneficiarios las herramientas necesarias para comprender y aplicar los conceptos básicos relacionados con la producción de contenidos digitales.

A lo largo del curso, los estudiantes explorarán diferentes aspectos como las características y elementos principales de los contenidos digitales, los formatos más utilizados, el uso de imágenes y videos libres de derechos de autor, la planificación de video tutoriales, la edición de imágenes, la evaluación de fuentes de información y las estrategias de distribución y promoción en redes sociales.

Mediante ejemplos prácticos y actividades interactivas, los estudiantes podrán desarrollar habilidades y competencias relacionadas con la producción de contenidos digitales, lo que les permitirá aplicar sus conocimientos en diversos contextos reales.

Contenido Programático del Módulo 4.

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Hipermedia Visual	Introducción a herramientas gráficas Fotocomposición digital (fotografía y video) Animación y moción graphics: conceptos básicos
Entornos Digitales	Animaciones para la graficación de contenidos Users interfaces y Users experience Prototipado y testeo de interfaces
Industrias Creativas	Articulación artística, cultural y creativa Modelos de emprendimiento digital Socialmedia
Página Web	Prototipos para sitios Web Interfaces mediante páginas de Fireworks Añadir, eliminar y explorar páginas Editar, mover y guardar el lienzo de una página

INFORMÁTICA

En este curso los participantes adquirirán los conocimientos básicos que les permita identificar los conceptos y procedimientos fundamentales que se requiere para realizar el mantenimiento preventivo y correctivo a una computadora y mejorar el desempeño y alargar la vida útil de éste.

Así mismo, los beneficiarios adquirirán los conocimientos necesarios para: Realizar mantenimientos preventivos y correctivos de equipos de computación, instalar, desinstalar y corregir problemas de funcionamiento para el uso de programas del computador; Desarrollarán durante el curso habilidades y destrezas en cuanto a ensamblar y desensamblar computadoras personales y sus periféricos.

Obtendrán los conocimientos para instalar y actualizar programas como Sistemas Operativos y aplicativos de computadoras, a su vez, adquirirán los conceptos, términos, equipos y dispositivos que conforman una red, así como supervisar y configurar redes lógicas y físicas LAN, para sistemas operativos Per to Peer o Cliente Servidor.

Contenido Programático del Módulo 5 - MANTENIMIENTO DE EQUIPOS I

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Conceptos de Informática y Windows	Definición y componentes del PC Conceptos de Informática: Hardware y Software Reconocimiento del entorno de Windows Periféricos de entrada y salida
Componentes del Equipo de Computo	Conceptos básicos de electricidad y electrónica El chasis de la computadora Consejos a tener en cuenta a la hora de cambiar o comprar un chasis
Sistema Operativo	¿Qué es un sistema operativo? Interfaz gráfica y línea de comandos Conseguir cualquier versión de sistema operativo Creación de un medio de instalación Booteable Uniboot & Booteable Multiboot
Mantenimiento Predictivo	¿Qué es mantenimiento predictivo? ¿Qué se hace en un mantenimiento preventivo de hardware? Creación de una imagen de sistema Restablecer una imagen de sistema

MANTENIMIENTO DE EQUIPOS II

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Conceptos de Informática y Windows	Trabajo con carpetas y archivos Carpetas comprimidas Copia de seguridad Dispositivos de almacenamiento de información
Nociones Básicas para Navegar en Internet	World Wide Web Buscadores y Navegadores Habituales Ventanas y Pestañas & Opciones de Internet Barra de navegación, Barra de herramientas y Barra del explorador Correo electrónico, Web mail y correo pop
Mantenimiento Correctivo	Instalación y configuración de software Arquitectura del computador Circuitos y Redes Mantenimiento correctivo
Mantenimiento Preventivo	Manejo de sistemas operativos Mantenimiento preventivo Monitores e impresoras Emprendimiento y Servidores

OFIMÁTICA Y PLATAFORMA DE GOOGLE

Este módulo de Ofimática y plataforma google ofrece a los participantes el conocimiento en los aspectos más importantes de la Ofimática, así como la utilización básica de los sistemas operativos (Word, Excel y Power Point).

También conocer los conceptos generales del programa de tratamiento de textos, hojas de cálculo y aplicaciones informáticas para presentaciones, a su vez, reconocer la importancia y el uso del diseño de documentos a partir del uso de las buenas prácticas de documentación y los diferentes procesadores de texto, utilizando correctamente las herramientas adecuadas para el diseño y realización de presentaciones, aplicando la hoja de cálculo para la gestión empresarial.

Introducir a los usuarios en la búsqueda y navegación a través de internet, por último, aplicar los conocimientos adquiridos a través del trabajo colaborativo utilizando herramientas gratuitas como lo es Google Workspace.

Contenido Programático del Módulo 6

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Conceptos de Ofimática	Concepto de Ofimática Microsoft Office: Word – PowerPoint Microsoft Excel: Hoja de cálculo Adobe Acrobat Reader
Plataforma Google	Breve explicación de cómo iniciar sesión en la cuenta Google Crear un usuario Acceder a la aplicación Documentos y familiarizarnos con la interfaz gráfica
Mundo Google	Análisis de Datos Ciberseguridad Diseño de Experiencia del Usuario Soporte de Tecnologías de la Información
Herramientas Google	Drive Contactos Fotos Centro de anuncios Google Marketing Plataform

MARTKETING DIGITAL

El curso de Marketing Digital les proporcionará a los participantes una comprensión profunda de las diferentes estrategias que se pueden utilizar para promocionar un producto o servicio en línea.

Fortalecerán sobre el posicionamiento en motores de búsqueda (SEO), la publicidad en línea (SEM), el marketing de contenidos, las redes sociales y mucho más, a su vez, las estrategias que le permitirán llegar a una audiencia objetivo y generar resultados positivos.

En este curso de marketing digital el participante adquirirá las habilidades necesarias para planificar y ejecutar campañas exitosas. Aprenderás a establecer objetivos claros, definir tu audiencia objetivo, crear mensajes persuasivos y seleccionar las plataformas adecuadas para promocionar tus productos o servicios. Además, te enseñarán cómo medir y evaluar el rendimiento de tus campañas, para poder realizar ajustes y maximizar tu retorno de inversión.

Cada uno de los participantes definirá, desarrollara y ejecutara estrategias eficientes de marketing digital, que fortalecerán el diseño y la gestión de campañas efectivas para la promulgación de su negocio en línea utilizando eficientemente las redes sociales.

Contenido Programático del Módulo 7 - MARTKETING DIGITAL I

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Conceptos y Fundamentos del Marketing Digital	Conceptos y Elementos Comportamiento Consumidor, Mercado y Ventas
Segmentación y Públicos para campañas publicitarias	Introducción a la Segmentación y Públicos Investigación con Estadísticas de público Creación de Públicos por intereses y comportamientos
Estrategias de Comercialización	Herramientas para promover un Negocio en línea Marketing de contenido y Redes Sociales Herramientas de social media Copys Efectivos (Textos Personalizados)
Análisis y Métricas	Métricas para Controlar Campañas Personalización y Columnas Análisis de Resultados

MARTKETING DIGITAL II

EJE TEMATICO	CONTENIDO
Conceptos y Fundamentos del Marketing Digital	Marketing y Comunicación Publicidad: Medios, tipos y valores
Segmentación y Públicos para campañas publicitarias	Creación de Públicos sitios web Creación de Públicos con listas de mails Creación de Públicos con números celulares Creación de públicos a partir de interacciones de Redes Sociales
Estrategias de Comercialización	Inspiraciones de otros anuncios Creación de Imágenes Potentes
Análisis y Métricas	Crear Informes de Campañas Publicitarias Como interpretar datos Toma de Decisiones Rápidas

3. PLAZO DE EJECUCION

Cada curso tendrá una duración de cuarenta (40) horas, siendo ejecutados para cumplir las capacitaciones de 350 beneficiarios en el término estimado de SIETE (07) MESES.

4. VALORES

Tratándose de un convenio Interadministrativo en el que se aúnan esfuerzos académicos, administrativos, logísticos, financieros y tecnológicos, los aportes serán de la siguiente forma:

1- APORTE DE LA ALCALDÍA DEL MUNICIPIO DE CÚCUTA-SECRETARIA GENERAL es la propuesta de **CIENTO SETENTA MILLONES DE PESOS M/TE ($169.999.900.00.oo),** conforme al análisis de costo presentado por la entidad.

2- APORTES del **CENTRO TECNOLOGICO DE CÚCUTA** será en la suma de **VEINTI CUATRO MILLONES SEISCIENTOS NOVENTA Y NUEVE MIL CIENTO CINCUENTA PESOS MCTE ($24.699.150.oo),** siendo distribuidos de la siguiente manera:

CONCEPTO	CANTIDAD	COSTO UNITARIO POR ALUMNO	VALOR TOTAL
Gastos Administrativos			
Admisión y registro	350	$ 15,428.00	$5,399,800.00
Derechos académicos			
Acceso a la plataforma Q10	350	$ 12,000.00	$4,200,000.00
Servicios complementarios			
Actividades de caracterización y bienestar institucional	350	$ 10,571.00	$3,699,850.00
Ceremonia de entrega certificados	350	$ 17,142.00	$5,999,700.00
Actividades de promoción y divulgación	350	$ 15,428.00	$5,399,800.00
			$24.699.150.00

CONTROL DE CAMBIOS

FECHA	VERSIÓN	RAZÓN DEL CAMBIO
24 /03 / 2023	1.0	Versión original

	ELABORÓ	REVISÓ	APROBÓ
Nombre:	Yormary Andrea García Castillejo	Andrés Cornejo	Edwin Hernney Duarte Gómez
Cargo:	Diseño y Planeación Curricular	Área Académica	Director General
Fecha:	30/05/2024	30/05/2024	30/05/2024

E_791

CENTRO TECNOLÓGICO DE CÚCUTA
Estrategia de Innovación y Competitividad
Nit. 807009100-7

San José de Cúcuta, mayo 29 de 2024

EL DIRECTOR DEL CENTRO

TECNOLÓGICO DE CÚCUTA CREADO MEDIANTE DECRETO N°059 DEL 11 FEBRERO DE 2.004

CERTIFICA:

Que, el CENTRO TECNOLÓGICO DE CÚCUTA está en capacidad institucional, jurídica, técnica, operativa y administrativa de atender la demanda educativa de trescientos cincuenta (350) estudiantes en los SMART PLACE de la ciudad, ubicados en:

- INEM José Eusebio Caro del Barrio Guaimaral
- Colegio Alejandro Gutiérrez Calderón del Barrio Cundinamarca.
- Colegio Rafael Uribe Uribe del Barrio Doña Nidia.
- Colegio Simón Bolivar del Barrio San Martín.
- Colegio Julio Pérez Ferrero sede 4 del Barrio Simón Bolivar.
- Corregimiento de San Pedro.
- Corregimiento Buena Esperanza

La oferta educativa comprende capacitaciones en:

Desarrollo De Software, Electrónica Y Robótica (Arduino), Diseño E Impresión 3d, Producción De Contenido Digital (Fotografía, Audio, Video, Diseño), Informática (Mantenimiento De Equipos), Ofimática Y Plataforma De Google, Marketing Digital, informática básica, desarrollo de videojuegos en 2D y redes sociales.

En constancia de lo anterior se expide la presente el día VEINTINUEVE (29) del mes de MAYO del 2024.

EDWIN HERNNEY DUARTE GÓMEZ
Director General
Centro Tecnológico de Cúcuta

Proyecto	Cristian Sneider Mendoza Rodríguez – Apoyo Jurídico
Reviso	Paola Andrea Chavarro Barrero – Abogado externo
Aprobó	Orley Alexander Maldonado Ramon – Abogado Externo