PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Girón, junio 12 del 2024

Señor (a)
ADRIANA MARTINEZ RIVERA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No **CO1.PCCNTR.5842778**
Cargo del supervisor Coordinador académico
Centro Industrial de mantenimiento integral
Girón

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes Junio del año 2024

Referencia: No **CO1.PCCNTR.5842778** del año 2024

John freddy becerra castellanos, identificado con la cédula de ciudadanía No. 1098604945 de Bucaramanga, en mi calidad de Contratista del SENA, en CIMI (Centro Industrial de Mantenimiento Integral), en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación, presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: Cuatro millones sesenta y un mil ochocientos veinte pesos

($4.061.820=).

Plazo: Será hasta el (13) de (diciembre) de 2024.

OBJETO: (Trascriba el objeto del contrato, dentro del siguiente cuadro)
Prestar servicios de apoyo a la gestión de carácter temporal para orientar la formación titulada, complementaria y virtual programada en el Centro Industrial de Mantenimiento Integral y su área de influencia en la red de conocimiento de informática, diseño y desarrollo de software en el área temática software, Vigencia 2023.

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Realizar la planeación de las actividades de aprendizaje del proceso formativo basado en el desarrollo curricular del programa de formación	Re-Inducción	
2	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular, proyectos de investigación o transferencias técnicas o pedagógicas, procesos de selección, diseño de talleres e instrumentos de evaluación, procesos de Registro calificado y autoevaluación, labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria, actividades de inducción y reinducción, procesos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación nacional e internacional, identificación, estructuración y definición de las especificaciones técnicas de los bienes y servicios, promoción del portafolio de servicios.	Capacitación	
3	Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) de acuerdo con el diseño curricular, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas asociados a cada red	Ejecutar Proceso de Formación Titulada correspondiente	

	de conocimiento y área temática del objeto contratado.	a las Fichas: 2824003 – 2673126 – 2696521 – 2894667 - 2894667	
4	Evaluar los aprendizajes previos y emitir juicios valorativos sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizaje de las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	No realizó actividad durante el mes en curso	
5	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando se desarrolle formación complementaria.	No realizó actividad durante el mes en curso	No aplica
6	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a) Verificando en el sistema que la totalidad de los aprendices se encuentren matriculados en el respectivo programa de formación. b) Registrar oportunamente los eventos de formación, proyectos y rutas de aprendizaje requeridas para el cumplimiento de las metas institucionales. c). Registrando juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes	No realizó actividad durante el mes en curso	No aplica

	previos en caso de requerirse, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. d). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.		
7	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación		No aplica
8	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación		No aplica
9	Apoyar el seguimiento de la etapa productiva de los aprendices del centro de formación y sus sedes de acuerdo a su perfil y cumpliendo con el procedimiento de formación profesional integral. (cuando aplique).		No aplica
10	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado, quedar a paz y salvo con el Almacén.		No aplica
11	Asistir y participar activamente en las reuniones programadas por la(s) red(es) de conocimiento propias del Centro de Formación a las cuales sea invitado		No aplica
12	Utilizar el LMS Institucional como apoyo a la formación en		No aplica

	cualquiera de las estrategias institucionales.		
13	Cumplir con los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromiso – Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje (Aplica para instructores que apoyan formación virtual).		No aplica
14	Cumplir con los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromISO – Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje (Aplica para instructores que apoyan formación virtual).		No aplica
15	En aplicación de la Ley 1474 de 2011, realizar cuando sea requerido por la entidad el apoyo a la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.		No aplica
16	En aplicación de la Ley 1474 de 2011, realizar cuando sea requerido por la entidad el apoyo a la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.	Se presenta formato mensual de ejecución contractual	Se presenta formato GF y GC a la coordinación académica:
17	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.		No aplica

A continuación, relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.

Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHA DE DESPLAZAMIENTO INICIAL	FECHA DE DESPLAZAMIENTO FINAL
1.				
2.				

Nota 1: Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. **7928635281** de la planilla, **SOI JUNIO** del **2024**. (Decreto Ley 2106 de 2019 – “Decreto Ley Antitrámites”)

Evidencias en 11 folios

Cordialmente,



Firma

John Freddy Becerra Castellanos

Contratista

C.C. No. 1098604945

Recibí a satisfacción:

Firma

Adriana Martínez Rivera

Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR.5842778 del año 2024

Coordinador académico

Evidencias de formación:

Ficha 2673126 y 2696521

2673126: Se procede a calificar la evidencia de desempeño, la cual debe pasar aprendiz por aprendiz a sustentar su codigo con el instructor. Se toma nota de los puntos débiles de cada aprendiz, para luego realizar una nueva explicación la cual también abarca CSS y la introducción al manejo de DOM.

2696521: los aprendices solicitan una profundización en el tema de los proxies y json, la cual de desarrolla antes de pasar a realizar la evidencia de desempeño.

Se finaliza realizando la evidencia de desempeño de programación asíncrona.

Ficha 2894667

Se finaliza las bases del etiquetado semántico para iniciar con el diseño web.

Se realizar la introducción al maqueado web, con la explicación de la guía de aprendizaje y la solución o socialización de los primeros puntos:

- Selectores
    - Decendencia
    - Selectores básicos
    - Selectores combinados
- Box model
    - Propiedades margin
    - Shorthan margin
    - Colapso de márgenes
    - Padding
    - Box-sizing
- Especificidad, herencia y cascada
    - Tipos de elementos css
    - Cascada y especificidad
    - herencia
- bordes

- bordes
- border radius
- box sadow

Ficha 2824003

Se realiza la explicación de los pseudoclases, pseudoelementos y se refuerza las bases de unidades de medidas, colores, márgenes selectores, descendencia y cascada.

Se realiza un ejercicio práctico donde se recopila lo visto y se avanza con lo previsto.

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1) IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación**: Tecnología en Análisis y Desarrollo de Software
- **Código del Programa de Formación:** 2894006
- **Nombre del Proyecto:** Construcción de software integrador de tecnologías orientadas a servicios
- **Fase del Proyecto:** Ejecución
- **Actividad de Proyecto:** Introducción al diseño de aplicaciones web**,** maquetación, de una página web.
- **Competencia:** DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
- **Duración de la Guía:** 30 Horas

2) PRESENTACIÓN

Aprendiz SENA:

El diseño de una página o aplicación web necesita un lenguaje común para que los navegadores puedan interpretarlo y mostrarlo a las personas de la forma correcta. Pero también lo requieren para que otros diseñadores hagan las modificaciones necesarias para su optimización. Uno de estos lenguajes es el CSS, un gran aliado del HTML que transforma la experiencia de tus visitantes. CSS son las siglas en inglés para «hojas de estilo en cascada» (Cascading Style Sheets). Básicamente, es un lenguaje que maneja el diseño y presentación de las páginas y apliaciones web, es decir, cómo lucen cuando un usuario las visita. Funciona junto con el lenguaje HTML que se encarga del contenido básico de los sitios. Con CSS, puedes crear reglas para decirle a tu sitio web cómo quieres mostrar la información y guardar los comandos para elementos de estilo (como fuentes, colores, tamaños, etc.).

El objetivo general de esta guía es poder implementar los conocimientos previos en formación en el etiquetado de componentes web, de igual forma se estará evaluando el uso de GIT y el aprendiz debe estar en plena capacidad de administrar el versionado de un proyecto, desde su creación hasta su compilación y puesta al público.

3) FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

A. Actividades de reflexión inicial.

- Desarrollo de la actividad tipo investigación en la cual el aprendiz debe consultar en internet los siguientes interrogantes y dar un ejemplo de cada uno:
- Selectores:
    - Que es la descendencia **(de un ejemplo)**
    - Que son los selectores **(de un ejemplo)**
    - Selectores básicos **(de un ejemplo de cada uno)**
    - Selectores de atributo **(de un ejemplo de cada uno)**
    - Selectores combinados **(de un ejemplo de cada uno)**
- Box model:
    - Propiedad margin **(de un ejemplo)**
    - Shorthand margin **(de un ejemplo)**
    - Colapso de márgenes **(de un ejemplo)**
    - Padding **(de un ejemplo)**
    - Border **(de un ejemplo)**
- Especidad, herencia y cascada
    - Tipos de elementos **(de un ejemplo)**
    - Cascada y especificidad **(de un ejemplo)**
    - Herencia **(de un ejemplo)**
- Bordes
    - Bordes **(de un ejemplo)**
    - Bordes radius **(de un ejemplo)**
    - Box shadow **(de un ejemplo)**
    - Drop shadow **(de un ejemplo)**
- Colores
    - Colores rgb **(de un ejemplo)**

- Colores hexadecimales **(de un ejemplo)**
- Colores hls **(de un ejemplo)**

- Fondos y gradientes
  - Propiedad background **(de un ejemplo)**
  - Background position y size **(de un ejemplo de cada uno)**
  - Gradientes **(de un ejemplo)**
- Textos
  - Tamaños **(de un ejemplo)**
  - Fuentes **(de un ejemplo)**
  - Como incluir fuentes personalizadas **(de un ejemplo)**
- Unidades de medidas
  - Unidad REM **(de un ejemplo)**
  - Unidad EM **(de un ejemplo)**
  - Como limitar medidas y porcentajes **(de un ejemplo de cada uno)**
  - Unidades viewport **(de un ejemplo de cada una)**

Duración de la actividad 6 hora.

B. Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Discusión en grupo.

- Se discutirá con el grupo el valor de las diferentes propiedades
- Se realizarán preguntas para definir el conocimiento previo y se despejarán las dudas que tengas respecto al diseño web.
- Se darán ejemplos en vivo del modo de implementar las propiedades y se socializa las buenas prácticas en su implementación.

Duración de la actividad 6 hora.

C. Actividades de apropiación del conocimiento.

En esta sección trabajaremos cuatro actividades

1. Diseñar una landing page. Este diseño se trabaja con le grupo y se realiza acompañamiento del instructor, el material será entregado en su momento y se identificaran los puntos a solucionar.

Toda la actividad se realizará con el acompañamiento del instructor, podrá realizar las preguntas requeridas al instructor para solucionar la actividad.

Duración de la actividad 6 horas.

D. Actividades de transferencia del conocimiento.

1. Basados en la propuesta grafica entregada por el instructor, el aprendiz debe lograr etiquetar **(html)** y maquetar **(css)** todo el contenido de la propuesta gráfica, esta propuesta debe cumplir con los siguientes criterios:
    a. Cree un repositorio local
    b. Cree un archivo index.html
    c. Agregue los cambios al staging área
    d. Confirme los cambios, el nombre de la confirmación puede ser “inicio de taller”
    e. Cree una rama con el nombre desarrollo
    f. Ubíquese en la nueva rama
    g. En el archivo index.html etiquete todo el contenido html con su valor semántico
    h. Agregue los cambios al staging área
    i. Confirme los cambios, el nombre de la confirmación puede ser “etiquetas”
    j. Cree una nueva rama con el nombre maquetador
    k. Ubíquese en la nueva rama
    l. Cree un archivo con el nombre main.css
    m. Maquete todo el contenido del taller
    n. Agregue los cambios al staging área
    o. Confirme los cambios
    p. Ubíquese en la rama desarrollo y realice el merge de la rama maquetador
    q. Elimine la rama maquetador

r. Agregue los cambios al staging área
s. Confirme los cambios
t. Ubíquese en la rama main y realice el merge de la rama desarrollo
u. Elimine la rama desarrollo
v. Agregue los cambios al staging área
w. Confirme los cambios
x. Cree un repositorio remoto con el nombre bascio_css
y. Agregue el origen a su repositorio
z. Realice el push a la rama main
aa. Cree una página con su solución
bb. Descargue el repositorio y súbalo a territorium o en su defecto lo envía por correo al instructor (territorium podría estar fuera de servicio)
cc. Envie el link para su validación
dd. Todo el proceso debe quedar registrado con capturas de pantalla que evidencie el trabajo con git.

Esta actividad es individual donde se busca que el aprendiz sin apoyo del instructor mida su avance y apropiación del tema.

Duración de la actividad 12 horas.

4) ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: **Evidencias de Desempeño:** • Evaluación(es). • Taller(es).		**Técnica:** Observación directa

Evidencias de Producto: • Código fuente • Repositorio remoto y local. • Link de publicación		

5) GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Aplicaciones web:** Las aplicaciones web son programas informáticos que se ejecutan en un navegador web y que permiten a los usuarios realizar diversas tareas y acceder a diferentes funciones a través de internet.
- **GIT:** sistema de control de versiones distribuido ampliamente utilizado para el seguimiento de cambios en el código fuente durante el desarrollo de software.
- **Compilación:** proceso de traducir el código fuente de un programa informático a un formato ejecutable que la computadora puede entender y ejecutar.
- **Repositorio:** Un repositorio en el contexto de la informática, especialmente en el desarrollo de software, se refiere a un lugar centralizado donde se almacenan y gestionan archivos y recursos relacionados con un proyecto específico.
- **Staging área:** El área de staging, también conocida como "área de preparación" o "índice", es una etapa intermedia en el proceso de trabajar con Git. Cuando realizas cambios en tus archivos de código fuente y estás listo para confirmar esos cambios en Git, primero los "añades" al área de staging antes de "confirmar" definitivamente esos cambios en el historial de Git.
- **Commit:** En Git, un "commit" es una operación que registra los cambios realizados en los archivos de un repositorio en un punto específico de tiempo. Cada commit tiene un mensaje descriptivo que proporciona información sobre los cambios realizados en ese commit en particular. Los commits son la unidad básica de trabajo en Git y forman parte del historial de versiones del repositorio.
- **Branch:** En Git, una "branch" (rama) es una línea independiente de desarrollo que permite a los desarrolladores trabajar en características específicas del proyecto sin afectar el flujo de trabajo principal o "master". Cada rama en un repositorio de Git representa una versión

separada del código, y los cambios realizados en una rama no afectan a otras ramas hasta que se fusionan.

- **Merge:** En Git, el comando merge se utiliza para combinar los cambios de una rama (branch) en otra. Esta operación se realiza típicamente cuando se quiere incorporar el trabajo realizado en una rama secundaria de vuelta a la rama principal (por lo general, master o main).
- **Deploy:** El término "deploy" (despliegue) en el contexto del desarrollo de software se refiere al proceso de implementar y poner en funcionamiento una aplicación o una actualización de software en un entorno de producción, donde los usuarios finales pueden interactuar con ella. Este proceso implica tomar el código fuente de la aplicación, compilarlo (si es necesario), configurar cualquier infraestructura requerida, y finalmente lanzar la aplicación para su uso público.

6) REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS

7) CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**John Freddy Becerra Castellanos**	**Instructor**	**CIMI**	**31 – mayo - 2024**

8) CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JOHN FREDDY BECERRA CASTELLANOS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/06/2024 00:00:00

FECHA FINAL: 12/06/2024 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2824003 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 DEFINIR ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE A

02 ELABORAR PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEFINIDAS.

03 VALIDAR LAS CONDICIONES DE LA PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS INTERESES DE LAS PARTES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	8,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	2982644 - DISEÑO Y DESARROLLO DE FRONT-END CON HTML 5 CSS- JAVASCRIPT

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Construir sitios web según técnicas de interoperabilidad y protocolos técnicos

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 14,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 22,00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 0,00

INSTRUCTOR: JOHN FREDDY BECERRA CASTELLANOS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

Centro Industrial de Mantenimiento Integral

FORMATO HORAS APLICADAS A LA FORMACIÓN U OTRAS ACTIVIDADES

Versión: 07

NOMBRE DEL INSTRUCTOR : John Freddy Becerra Castellanos **No. DE IDENTIFICACIÓN:** 1098604945

FECHA INICIO REPORTE: 01 – Junio – 2024 **FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE:** 11 – Junio – 2024

FECHA	HORA INCIO	HORA FINALIZACION	No HORAS	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE U OTRAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS	No FICHA (Cuando aplique)	No CEDULA APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	NOMBRE DEL APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	FIRMA APRENDIZ O PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	OBSERVACIONES
04/06/24	6:30	9:00	2	Pseudoclases CSS	2821003	1102354168	Carlos Alberto	[illegible]	
05/06/24	6:30	11:30	5	Socializar Proyectos JS	2696521	1095793874	Liseth Johana Lizcano	Liseth Lizcano B	
05/06/24	6:30	11:30	5	Evaluacion Asincrona	2696521	1099737501	Jhon Carreño	[illegible]	
06/06/24	6:30	11:30	5	Evaluacion Asincronia JS.	2696521	1097095963	Darly Hernandez	Darly Hernandez	
07/06/24	6:30	11:30	5	Introduccion CSS	2673126	1005209965	Julian Silva	Julian Silva	
07/06/24	6:30	6:30	5	Resolucion Asincronia	2894667	1140424793	Edixon Castillo	EDIXON	
	TOTAL HORAS								

Nota: El número de documento, nombres y firmas, se deben registrar por fila, no se admiten firmas o datos cruzados.

FIRMA COORDINADOR ACADEMICO

John F Becerra C.

FIRMA INSTRUCTOR

Powered by CamScanner

INFORME POSCUENTA MAYO 2024

Girón, mayo del 2024

Señor(a)
ADRIANA MARTINEZ RIVERA
SUPERVISOR CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.5842778**
Centro Industrial de Mantenimiento Integral
Girón

Asunto: Informe poscuenta de ejecución contractual Mes mayo del año 2024

JOHN FREDDY BECERRA CASTELLANOS, identificado con C.C. 109860945; en calidad de contratista del CIMI, contrato **5842778**/2024, relaciono las actividades desarrolladas **desde el 10 mayo del 2024 hasta el 31 de mayo** del 2024:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Realizar la planeación de las actividades de aprendizaje del proceso formativo basado en el desarrollo curricular del programa de formación	No realizó actividad durante el mes en curso	
2	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular, proyectos de investigación o transferencias técnicas o pedagógicas, procesos de selección, diseño de talleres e instrumentos de evaluación, procesos de Registro calificado y autoevaluación, labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria, actividades de inducción y reinducción, procesos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación nacional e internacional, identificación, estructuración y definición de las especificaciones técnicas de los bienes y servicios, promoción del portafolio de servicios.	No realizó actividad durante el mes en curso	No aplica

3	Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) de acuerdo con el diseño curricular, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas asociados a cada red de conocimiento y área temática del objeto contratado.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada correspondiente a las Fichas: 2824003 – 2373126 – 2696521 - 2894667	
4	Evaluar los aprendizajes previos y emitir juicios valorativos sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizaje de las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	Se evaluó las fichas 2673126 y 2696521, luego se enviaron las acciones de mejora a los aprendices que lo requerían.	
5	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando se desarrolle formación complementaria.	No realizó actividad durante el mes en curso	No aplica
6	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a) Verificando en el sistema que la totalidad de los aprendices se encuentren matriculados en el respectivo programa de formación. b) Registrar oportunamente los eventos de formación, proyectos y rutas de aprendizaje requeridas para el cumplimiento de las metas institucionales. c). Registrando juicios evaluativos del	Se registro ruta de formación para el complementario (HTML, CSS y JavaScript), este complementario es requerido para suplir el tiempo que no se dio formación en diciembre y enero.	No aplica

	reconocimiento de aprendizajes previos en caso de requerirse, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. d). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.		
7	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación		No aplica
8	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo y asistir a las convocatorias que el centro programa.		No aplica
9	Apoyar el seguimiento de la etapa productiva de los aprendices del centro de formación y sus sedes de acuerdo a su perfil y cumpliendo con el procedimiento de formación profesional integral. (cuando aplique).		No aplica
10	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado, quedar a paz y salvo con el Almacén.		No aplica
11	Asistir y participar activamente en las reuniones programadas por la(s) red(es) de conocimiento propias del Centro de Formación a las cuales sea invitado.		No aplica
12	Utilizar el LMS Institucional como apoyo a la formación en cualquiera de las estrategias institucionales.		No aplica
13	Cumplir con los lineamientos de orientación del desempeño del		No aplica

	instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromISO – Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje (Aplica para instructores que apoyan formación virtual).		
14	Apoyar los procesos de Contratación de Bienes y Servicios en todas sus etapas Preparatoria (requerimiento de la necesidad, cotizaciones, consolidación de información, verificación de precios en el mercado), Precontractual (evaluaciones, respuesta observaciones) y post contractual (apoyo técnico de la ejecución)		No aplica
15	En aplicación de la Ley 1474 de 2011, realizar cuando sea requerido por la entidad el apoyo a la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.		No aplica
16	En aplicación de la Ley 1474 de 2011, realizar cuando sea requerido por la entidad el apoyo a la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.		Se presenta formato GF y GC a la coordinación académica:
17	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.		No aplica

Cordialmente,



John Freddy Becerra castellanos

Contratista
C.C. No. 1098604945

Recibí a satisfacción:

ADRIANA MARTINEZ RIVERA
SUPERVISOR CONTRATO No. **CO1. PCCNTR.5842778 / 2024**

Evidencia formación

Ficha 2673126 y 2696521

Introducción a la asincronía con JavaScript, se trabaja en la guía de aprendizaje, asincronía la cual los aprendices previamente investigaron los puntos solicitados por el instructor.

Iniciamos con los temporizadores, asincronía, callbacks, promesas y funciones asíncronas.

Se deja la guía de aprendizaje en la cual dieron respuesta a 25 puntos en los cuales se buscaba profundizar en el tema,

Luego de desarrolla la guía se habla con los aprendices para que ellos sean los encargados de demostrar si lograron entender el tema. Pasando a exponer las personas que deseen ganar puntos extras y así la evaluación de desempeño sea más fácil para ellos.

Dia a día van pasando las personas que deseen exponer sus puntos y de igual forma se despejan las dudas que van quedando, el ejercicio fue:

Un aprendiz pasa a exponer o dar una demostración del punto y los aprendices restantes deben realizar preguntas para que así nos quede claro que el entiende el tema y los restantes logren entender el tema, si el aprendiz no logra hacerse entender se habla con los aprendices para saber que fue lo que no entendieron, luego se explica las partes o puntos que no lograron entender para dejar claro el tema.

Con estas bases los aprendices inician a desarrollar los 25 puntos de la guía de aprendizaje.

Ficha 2428003

Se inicia a socializar con explicaciones por el instructor de los temas:

- Descendencia
- Box model
- Especificidad, herencia y cascada
- Bordes
- Colores
- Fondos y gradientes
- Textos
- Unidades de medida
- Imágenes y listas
- Pseudoclases

Estos temas se desarrollan, primero hablando con los aprendices, luego se indica que vamos a trabajar basados en la investigación que ellos realizaron y por último paso a dar ejemplos en el monitor donde se explica paso a paso el desarrollo de cada ítem y sus sub ítems.

Se desarrolla en el monitor ejercicios donde se logra desmotar cada sub ítem y se realizan las preguntas requeridas para que los aprendices den su punto de vista y se logra despejar las dudas que surgen en cada tema.

Ficha 2894667

Se trabaja con las etiquetas de captura de información “Los inputs”, se realizar una explicación con una demostración de cada input y se explica el porque es importante saber el funcionamiento de estas etiquetas, de igual forma se habla de los atributos de estas etiquetas y para que nos sirven en el etiquetado web.

Se deja un ejercicio en el cual los aprendices deben validar un formulario y así lograra demostrar que superaron la prueba entendiendo el funcionamiento de las etiquetas con los inputs.

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JOHN FREDDY BECERRA CASTELLANOS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 10/05/2024 00:00:00

FECHA FINAL: 31/05/2024 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2673126 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 PLANEAR ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.

02 CONSTRUIR LA BASE DE DATOS PARA EL SOFTWARE A PARTIR DEL MODELO DE DATOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 DEFINIR ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE A

02 ELABORAR PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEFINIDAS.

03 VALIDAR LAS CONDICIONES DE LA PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS INTERESES DE LAS PARTES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 MODELAR LAS FUNCIONES DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL INFORME DE REQUISITOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 DESPLEGAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON LA ARQUITECTURA Y LAS POLÍTICAS ESTABLECIDAS.

03 DOCUMENTAR EL PROCESO DE IMPLANTACIÓN DE SOFTWARE SIGUIENDO ESTÁNDARES DE CALIDAD.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 41,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2696521 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 PLANEAR ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.

02 CONSTRUIR LA BASE DE DATOS PARA EL SOFTWARE A PARTIR DEL MODELO DE DATOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 DEFINIR ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE A

02 ELABORAR PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEFINIDAS.

03 VALIDAR LAS CONDICIONES DE LA PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS INTERESES DE LAS PARTES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 MODELAR LAS FUNCIONES DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL INFORME DE REQUISITOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 DESPLEGAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON LA ARQUITECTURA Y LAS POLÍTICAS ESTABLECIDAS.

03 DOCUMENTAR EL PROCESO DE IMPLANTACIÓN DE SOFTWARE SIGUIENDO ESTÁNDARES DE CALIDAD.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 36,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2824003 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 PLANEAR ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.

02 CONSTRUIR LA BASE DE DATOS PARA EL SOFTWARE A PARTIR DEL MODELO DE DATOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 DEFINIR ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE A

02 ELABORAR PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEFINIDAS.

03 VALIDAR LAS CONDICIONES DE LA PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS INTERESES DE LAS PARTES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 MODELAR LAS FUNCIONES DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL INFORME DE REQUISITOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 DESPLEGAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON LA ARQUITECTURA Y LAS POLÍTICAS ESTABLECIDAS.

03 DOCUMENTAR EL PROCESO DE IMPLANTACIÓN DE SOFTWARE SIGUIENDO ESTÁNDARES DE CALIDAD.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	11,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2982644 - DISEÑO Y DESARROLLO DE FRONT-END CON HTML 5 CSS- JAVASCRIPT

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Construir sitios web según técnicas de interoperabilidad y protocolos técnicos

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 28,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2894667 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 PLANEAR ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.

02 CONSTRUIR LA BASE DE DATOS PARA EL SOFTWARE A PARTIR DEL MODELO DE DATOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 DEFINIR ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEL SOFTWARE A

02 ELABORAR PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEFINIDAS.

03 VALIDAR LAS CONDICIONES DE LA PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS INTERESES DE LAS PARTES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 MODELAR LAS FUNCIONES DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL INFORME DE REQUISITOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 DESPLEGAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON LA ARQUITECTURA Y LAS POLÍTICAS ESTABLECIDAS.

03 DOCUMENTAR EL PROCESO DE IMPLANTACIÓN DE SOFTWARE SIGUIENDO ESTÁNDARES DE CALIDAD.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	24,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	141,70

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s:	0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	0,00

INSTRUCTOR: JOHN FREDDY BECERRA CASTELLANOS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

Centro Industrial de Mantenimiento Integral

Versión: 07

FORMATO HORAS APLICADAS A LA FORMACIÓN U OTRAS ACTIVIDADES

NOMBRE DEL INSTRUCTOR : John Freddy Becerra Castellanos **No. DE IDENTIFICACIÓN:** 1098604445

FECHA INICIO REPORTE: 10 - Mayo - 2024 **FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE:** 31 - Mayo - 2024

FECHA	HORA INCIO	HORA FINALIZACION	No HORAS	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE U OTRAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS	No FICHA (Cuando aplique)	No CEDULA APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	NOMBRE DEL APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	FIRMA APRENDIZ O PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	OBSERVACIONES
10/05/24	6:30	11:30	5	Formularios HtmL	2894667	1098798449	Helder Felipe Amado	Helder Felipe A.	
10/05/24	12:30	5:30	5	Socialización Asincrona	2673126	1102354168	Carlos Alberto García		
14/05/24	6:30	9:00	2.5	Sesión CSS	2824003	1098831679	Guillermo Garrido		
15/05/24	630	11:30	5	Taller Asincrona	2696521	1094791825	Laura P. Ortega.	Laura O.	
15/05/24	12:30	5:30	5	Socializar, Asincrona	2673126	1026063958	Abel Sánchez C.		
16/05/24	6:30	11:30	5	Taller Asincrona	2696521	1005907906	Juan Sebastian Tobar	Juan Sebastian T.	
17/05/24	6:30	11:30	5	Formulario HtmL	289667	1096700885	santi990mutis	santiago.M	
17/05/24	12:30	5:30	5	Socializar Asincrona	2673126	1102548259	Juan David Olave H	Juan David Olave	
21/05/24	6:30	9:00	2.5	Socializar CSS	2824003	1126591970	Javier Echeverri	Javier Ech	
22/05/24	6:30	11:30	5	Socializar Asincrona	2696521	1095909321	Angelica Agudelo	Angelica A	
22/05/24	12:30	5:30	5	Socializar Asincrona	2673126	1094734501	Jhon Carreño		
23/05/24	6:30	11:30	5	Socializar Asincrona	2696521	1112620503	Juan David Fernandez		
24/05/24	6:30	11:30	5	Socializar Asincrona	2894667	1094734044	Luisa Ramos	Luisa Ramos	
24/05/24	12:30	5:30	5	Socializar Asincrona	2673126	1095304172	Johan Hernandez	Johan Hernandez	
28/05/24	6:30	9:00	2.5	Socializar CSS	2824003	1126591970	Javier Alzate	Javier E	
29/05/24	6:30	11:30	5	Socializar Asincrona	2696521	1095700	Andres Barrera	Andres Barrera	
29/05/24	12:30	5:30	5	Socializar Asincrona	2673126	1147314091	Eduardo Escobar	Eduardo E.	
30/05/24	6:30	11:30	5	Socialización Asincrona	2696521	1094738376	Jesus Galvis		
		TOTAL HORAS							

Nota: El número de documento, nombres y firmas, se deben registrar por fila, no se admiten firmas o datos cruzados.

FIRMA COORDINADOR ACADEMICO

John F Becerra C.

FIRMA INSTRUCTOR

Centro Industrial de Mantenimiento Integral

FORMATO HORAS APLICADAS A LA FORMACIÓN U OTRAS ACTIVIDADES

Versión: 07

NOMBRE DEL INSTRUCTOR : John Freddy Becerra Castellanos   No. DE IDENTIFICACIÓN: 1098604945

FECHA INICIO REPORTE: 10 - Mayo - 2024   FECHA FINALIZACIÓN DEL REPORTE: 31 - Mayo - 2024

FECHA	HORA INCIO	HORA FINALIZACION	No HORAS	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE U OTRAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS	No FICHA (Cuando aplique)	No CEDULA APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	NOMBRE DEL APRENDIZ Ó PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	FIRMA APRENDIZ O PERSONA QUE AUTORIZA LA ACTIVIDAD	OBSERVACIONES
31/05/24	6:30	11:30	5	Formulación 120 mL	2894667	1097782507	Manuel steven Ardila Suárez	[signature]	
31/05/24	12:30	5:30	5	Emulsión [illegible]	2673126	1096064246	Yesid Stiven Rubén	[signature]	
	TOTAL HORAS								

Nota: El número de documento, nombres y firmas, se deben registrar por fila, no se admiten firmas o datos cruzados.

FIRMA COORDINADOR ACADEMICO

John F Becerra C

FIRMA INSTRUCTOR