CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES

PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA

TÉCNOLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

CENTRO DE INDUSTRIA Y CONSTRUCCIÓN – REGIONAL TOLIMA

FECHA DE INICIO:	20/11/2023
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:	5/2/2024
FECHA FIN:	18/8/2025

Nombre de la Fase	Tiempo de Duración Estimado (Horas)	Actividades de Proyecto	Resultados de Aprendizaje	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	HORAS	Fechas de Entrega		Instructor Responsable	Fecha AP	
							Inicio	Finalización		INICIO	FINAL
Inducción	48	N/A	Reconocer el rol de los participantes en el proceso formativo el papel de los ambientes de aprendizaje y la metodología de formación de acuerdo con la dinámica organizacional del	Actividad 1. Contextualización SENA.	Foro social. *No calificable.* Cuestionario: Dinámica organizacional del SENA *Calificable.*	*48*	*20/11/2023*	*17/12/2023*	INSTRUCTOR TÉCNICO	*20/11/2023*	*17/12/2023*
			Identificar las oportunidades que el SENA ofrece en el marco de la formación profesional de acuerdo con el contexto nacional e internacional.	Actividad 2. Mi ambiente de formación.	Cuestionario: Mi ambiente de formación. *Calificable.* Estudio de caso: La oportunidad de formarme. *Calificable.* Representación gráfica: Reconociendo mi ambiente formativo *Calificable.*						
			Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.	Actividad 3. Trabajo colaborativo.	Conformación de grupos de trabajo. *No calificable.* Relato: Trabajo colaborativo. *Calificable.*						
			Concretar alternativas y acciones de formación para el desarrollo de las competencias del programa de formación con base en la política institucional.	Actividad 4. Mi alternativa productiva.	Portafolio: Mis evidencias *Calificable.* Resumen: Proyección de elección alternativa productiva *Calificable.*						
		AP1.Conceptualizar y estructurar el arte para el videojuego.	220501089-01 -Preparar los recursos gráficos y sonoros a implementar de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	GA1-220501089-AA1 - Identificar los recursos gráficos y audiovisuales para el videojuego.	Evidencia deconocimiento y desempeño:Taller escrito. Entregar el cronograma y lista de requerimientos para el diseño de elementos gráficos yaudiovisuales. GA1- 220501089-AA1-EV01.Calificable.		05/02/24	10/02/24	Instructor Técnico	5/02/2024	7/04/2024
					Evidencia de producto: Bocetos para el concepto de arte del videojuego. GA1-220501089-AA1-EV02. Calificable.		11/02/24	16/02/24			
				GA1-220501089-AA2 - Construir los elementos visuales 2d y/o 3d para elvideojuego	Evidencia deconocimiento y desempeño:Ficha técnica e ilustración para producción de los personajes y elementos visuales 2D y/o 3D. GA1-220501089-AA2-EV01.Calificable.		17/02/24	29/02/24			
					Evidencia de producto:Taller escrito. Producir y entregar los modelos y/o sprites depersonajes y elementos visuales del videojuego. GA1-220501089-AA2-EV02.Calificable.		01/03/24	13/03/24			
				GA1-220501089-AA3 - Adaptar los elementos construidos alvideojuego de acuerdo con el documento de diseño.	Evidencia deconocimiento y producto:Video taller.Optimización deelementos delvideojuego yorganización de recursos de acuerdo a su categorización. GA1-220501089-AA3-EV01.Calificable.		14/03/24	26/03/24			
				GA1-220501089- AA4 -Acondicionar las animaciones 2d y/o 3d para el videojuego.	Evidencia deconocimiento y desempeño:Ficha técnica. Configuración de los loops de animaciones acorde a losrequerimientos de diseño. GA1- 220501089-AA4-EV01.Calificable.		27/03/24	01/04/24			
					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.		02/04/24	07/04/24			
			220501046-01 -Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con lasnecesidades de procesamiento de información ycomunicación.	GA1-220501046-AA1 - Reconocer el software de sistemas, de programación y de aplicaciones de acuerdo con la tecnología empleada.	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.		05/02/24	16/02/24	Instructor Clave Informática		
			220501046-02 -Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientosestablecidos y buenas prácticas.	GA1-220501046-AA2 - Aplicar los términos y funcionalidades de la ofimática de acuerdo con estándares.	Evidencia de conocimiento:Taller - Utilización de las herramientas de Ofimática. Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas. GA1-220501046-AA2-EV01.Calificable.						
			220501046-03 -Evaluar losresultados, de acuerdo con los requerimientos.	GA1-220501046-AA3 - Analizar la utilidad y lapertinencia entérminos de productividad de los recursos TIC, utilizados deacuerdo con los requerimientos.	Evidencia de producto:Informe. Pertinencia y efectividad de los recursos utilizados según requerimientos. GA1-220501046-AA3-EV01.Calificable.						
			220501046-04 -Optimizar losresultados, de acuerdo con la verificación.	GA1-220501046-AA4 - Aplicar las mejoras de producto orientado desde las TIC, de acuerdo con los requerimientosactuales	Evidencia de desempeño:Plan de mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. GA1-220501046- AA4-EV01.Calificable.						

Fase 1 Planeación	1152		240201524-01 -Analizar los componentes de la comunicación según suscaracterísticas, intencionalidad y contexto.	GA1-240201524-AA1 - Identificar la importancia de los componentes de lacomunicación para transmitir un mensaje según sus características, intencionalidad ycontexto.	Evidencia de desempeño:Video. ¿Cómo nos comunicamos a través del discurso? GA1-240201524-AA1-EV01.Calificable.	1152,00	17/02/24	28/02/24	Instructor Clave Comunicación			
			240201524-02 -Argumentar en forma oral y escrita atendiendo lasexigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante losdistintos sistemas de representación.	GA1-240201524-AA2 - Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo con las diferentes situaciones comunicativas.	Evidencia de desempeño:Video. Lacomunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA2-EV01.Calificable.							
			240201524-03 -Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.	GA1-240201524-AA3 - Interpretar asertivamente situaciones delcontexto, de forma lógica y estructurada, graficando lainformación a transmitir a través de elementos e instrumentos gráficos.	Evidencia de desempeño: Infografía. Comunicación de la interpretación del entorno. GA1- 240201524-AA3-EV01.Calificable.							
			240201524-04 -Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos segúnrequerimientos del contexto.	GA1-240201524-AA4 - Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto deldesempeño laboral.	Evidencia de producto:Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1- 240201524-AA4-EV01.Calificable.							
			240202501-01 -Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.	GA1-240202501-AA1 - Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de unainteracción social oral y escrita.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.Calificable.		29/02/24	11/03/24	Instructor Clave Bilingüismo			
					Evidencia de desempeño:Video presentación. GA1 240202501-AA1- EV02.Calificable.							
					Evidencia de producto:Folleto. GA1- 240202501-AA1-EV03.Calificable.							
		AP2. Integrar el arte en el videojuego	220501089-02 -Integrar recursos gráficos y sonoros al videojuego de acuerdo con el diseño.	GA2-220501089-AA1 - Programar las acciones y animaciones.	Evidencia de producto:Infografía de animaciones de los Game Object del juego. GA2-220501089-AA1- EV01.Calificable.		08/04/24	28/04/24	Instructor Técnico	8/04/2024	9/6/2024	
				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.		29/04/24	09/05/24				
				GA2-220501089-AA3 - Editar y ajustar lossistemas deiluminación 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.		10/05/24	20/05/24				
				GA2-220501089-AA4 - Editar y programar losefectos ysistemas departículas 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.		21/05/24	10/06/24				
			240202501-02 -Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.	GA2-240202501-AA1 - Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01.Calificable.		08/04/24	01/05/24	Instructor Clave Bilingüismo			
					Evidencia de desempeño:Vídeo entrevista virtual. GA2-240202501-AA1- EV02.Calificable.							
					Evidencia de producto:Crónica. GA2- 240202501-AA1-EV03.Calificable.							
				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.							
					Evidencia de desempeño:Vídeo Presentación. GA2 240202501-AA2- EV02.Calificable.							
					Evidencia de producto:Documento escrito. GA2-240202501-AA2- EV03.Calificable.							
		AP3. Asegurar la calidad de los recursos.	220501089-03 -Verificar la integración de los recursos alvideojuego de acuerdo con eldocumento de diseño.	GA3-220501089-AA1 - Comprobar y sistematizar la integralidad de los recursos del videojuego.	Evidencia de producto:Informe. Lista de fallos/aciertos de los requisitos técnicos. GA3-220501089-AA1- EV01.Calificable.		10/06/24	04/07/24	Instructor Técnico	10/6/2024	11/8/2024	
			220501089-04 -Documentar elproceso deintegración delvideojuego conbase en la verificaciónrealizada	GA3-220501089-AA2 - Corregir y documentar el proceso de ajuste de errores	Evidencia de producto:Informe. Verificación y ajuste de fallos. GA3- 220501089-AA2-EV01.Calificable.		05/07/24	11/08/24				
			240201528-01 -Identificar modelos matemáticos deacuerdo con los requerimientos del problema planteado encontextos sociales y productivo.	GA3-240201528-AA1 - Desarrollar procedimientosaritméticos aplicados a la resolución de problemáticas de la vida cotidiana.	Evidencia de conocimiento: Cuestionarioprocedimientos aritméticos. GA3-240201528-AA1-EV01.Calificable.		10/06/24	21/06/24	Instructor Clave Matemáticas			
			240201528-02 -Plantear problemas matemáticos apartir desituaciones generadas en el contexto social y productivo.	GA3-240201528-AA2 - Resolver problemas deaplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso deherramientas matemáticas.	Evidencia de desempeño: Planteamiento de ecuación. GA3- 240201528-AA2-EV01.Calificable.							
			240201528-03 -Resolver problemas matemáticos apartir desituaciones generadas en el contexto social y productivo.	GA3-240201528-AA3 - Realizar un muestreo estadístico acerca de una situación contextualizada en la vida diaria.	Evidencia de producto:Vídeo sustentación.GA3-240201528-AA3-EV01. Calificable.							
			240201528-04 -Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema planteado.	GA3-240201528- AA4 -Sistematizar elcálculo de perímetros, áreas y volúmenes de figuras planas y sólidos regulares,a partir de un	Evidencia de desempeño:Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA3- 240201528-AA4-EV01.Calificable.							
				GA3-240202501-AA1 - Dialogar sobre	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA3-240202501-AA1-EV01.Calificable.							

			240202501-03 -Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rangovariado de contextos sociales y laborales.	GA3-240202501-AA1 - Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales.	Evidencia de producto:Audio. GA3- 240202501-AA1-EV02. Calificable.		22/06/24	15/07/24	Instructor Clave Bilingüismo		
					Evidencia de desempeño:Foro. GA3-240202501-AA1-EV03.Calificable.						
				GA3-240202501-AA2 - Reportar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos laborales.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA3-240202501-AA2-EV01.Calificable.						
					Evidencia de producto:Audio. GA3- 240202501-AA2-EV02.Calificable.						
					Evidencia de desempeño:Foro. GA3-240202501-AA2-EV03.Calificable.						
Fase 2. Preproducción	576	AP4. Definir los parámetros funcionales y construir elprototipo del videojuego.	220501087-01 -Establecer los requerimientos del videojuego deacuerdo alconcepto planteado.	GA4-220501087-AA1 - Establecer el estado del arte y marco de referencias parael diseño del videojuego.	Evidencia de producto:Informe. Estado del arte y marco de referencias. GA4- 220501087-AA1-EV01.Calificable.	576	12/08/24	20/08/24	Instructor Técnico	12/8/2024	29/9/2024
			220501087-02 -Esquematizar el prototipo físico de las mecánicas del videojuego deacuerdo al concepto.	GA4-220501087-AA2 - Determinar los aspectos fundamentales del videojuego enun high concept document.	Evidencia de producto:Informe. High concept document delvideojuego. GA4- 220501087-AA2-EV01.Calificable.		21/08/24	29/08/24			
				GA4-220501087-AA3 - Realizar la propuesta formal de documento de diseño del videojuego.	Evidencia de desempeño: Exposición.Socialización del High document delvideojuego. GA4-220501087-AA3-EV01.Calificable.		30/08/24	11/09/24			
				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.		12/09/24	20/09/24			
				GA4-220501087-AA5 - Realizar la propuesta formal de pitchdocument.	Evidencia de producto:Pitch del videojuego. GA4-220501087-AA5- EV01.Calificable.		21/09/24	29/09/24			
			220201501-01 -Identificar los principios y leyes de la física en la solución deproblemas de acuerdo al contexto productivo.	GA4-220201501-AA1 - Reconocer los principios y leyes físicas aplicados al contexto productivo.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA4-220201501-AA1-EV01.Calificable.		12/08/24	23/08/24	Instructor Clave Ciencias Naturales		
			220201501-02 -Solucionar problemas asociados con el sector productivo con base en losprincipios y leyes de la física	GA4-220201501-AA2 - Interpretar y explicar los cambios físicos de los cuerpos según las teorías, leyes y principios.	Evidencia de producto:Video-expositivo sobre experimento deaplicación. GA4- 220201501-AA2-EV01.Calificable.						
			220201501-03 -Verificar las transformaciones físicas de la materia utilizando herramientas tecnológicas.	GA4-220201501-AA3 - Describir las manifestaciones de energía explicando lasvariables que intervienen según el contexto socialy productivo.	Evidencia de producto:Informe de laboratorio. GA4-220201501-AA3- EV01.Calificable.						
			220201501-04 -Proponer acciones de mejora en los procesos productivos de acuerdo con los principios y leyes de la física	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.	Evidencia de producto:Video-expositivo sobre experimento deaplicación. GA4- 220201501-AA4-EV01.Calificable.						
					Evidencia de producto:Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. GA4-220201501-AA4-EV02.Calificable.						
			240202501-04 -Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso deexpresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.	GA4-240202501-AA1 - Establecer acciones de mejora relacionadas con expresiones, estructuras ydesempeño deacuerdo alprograma de formación.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA4-240202501-AA1-EV01.Calificable.		24/08/24	15/09/24	Instructor Clave Bilingüismo		
					Evidencia de producto:Mapa mental. GA4-240202501-AA1-EV02.Calificable.						
					Evidencia de desempeño:Blog. GA4-240202501-AA1-EV03.Calificable.						
		AP5. Asegurar la calidad del videojuego	220501087-03 -Validar elfuncionamiento de las mecánicas del videojuego a través del prototipo físico.	GA5-220501087- AA1 -Implementación del prototipo para la prueba de la funcionalidad del videojuego.	Evidencia de conocimiento: Cuestionario.Implementación de prototipo con prueba de funcionalidad. GA5- 220501087-AA1-EV01.Calificable.		30/09/24	14/10/24	Instructor Técnico	30/9/2024	17/11/2024
				GA5-220501087-AA2 - Informe de hallazgos en la funcionalidad del videojuego.	Evidencia de producto:Informe. Hallazgos de las funcionalidades del prototipo delvideojuego. GA5-220501087-AA2-EV01.Calificable.		15/10/24	24/10/24			
			220501087-04 -Ajustar lasmecánicas delvideojuego de acuerdo con el proceso de validación.	GA5-220501087-AA3 - Ajuste y corrección de las mecánicas del videojuego.	Evidencia de desempeño:Archivo Unity. Ajustes de las funcionalidades del prototipo del videojuego. GA5- 220501087-AA3-EV01.Calificable.		25/10/24	08/11/24			
				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.		09/11/24	17/11/24			
			230101507-01 -Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.	GA5-230101507-AA1 - Aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades de acuerdo con la valoración del estado general de las	Evidencia de desempeño:Foro temático - identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA5-230101507-AA1- EV01.Calificable.		30/09/24	15/10/24	Instructor Transversal Cultura Física		
			230101507-02 -Practicar hábitos saludables mediante laaplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	GA5-230101507-AA2 - Establecer hábitos de vida saludable, mediante laaplicación de fundamentos denutrición e higiene.	Evidencia de producto:Infografía – Estilos de vida saludable. GA5- 230101507-AA2-EV01.Calificable.						
			230101507-03 -Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia elmejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social.	GA5-230101507- AA3 -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	Evidencia de producto:Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA5- 230101507-AA3-EV01.Calificable.						

		videojuego.	230101507-04 -Implementar un plan de ergonomía y pausas activas según lascaracterísticas de la funciónproductiva.	GA5-230101507-AA4 - Identificar la higiene postural y pausas activas correctas en el desempeño del áreaocupacional, de acuerdo con la naturaleza de la funciónproductiva.	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.							
			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 depaz.	GA5-240201526-AA1 - Diseñar su proyecto de vida, de acuerdo con el reconocimiento de principios y valores éticos.	Evidencia de producto: Presentación del proyecto de vida. GA5- 240201526-AA1-EV01.Calificable.							
			240201526-02 -Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.	GA5-240201526-AA2 - Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base lasrelaciones con el contexto social y el sectorproductivo de su programa.	Evidencia de desempeño: Diagrama de sistemas. GA5-240201526-AA2- EV01.Calificable.							
			240201526-03 -Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.	GA5-240201526-AA3 - Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos deacuerdo concriterios de sustentabilidad ética	Evidencia de producto: Estrategia para el uso racional de los recursos naturales. GA5-240201526-AA3-EV01.Calificable.				16/10/24	31/10/24	Instructor Transversal Ética		
			240201526-04 -Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para latransformación de conflictos.	GA5-240201526-AA4 - Reflexionar sobre losacuerdos de paz considerando el contexto social y la dignidad humana.	Evidencia de producto:Solución del caso. GA5-240201526-AA4- EV01.Calificable.							
			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.	GA5-240202501-AA1 - Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral.	Evidencia de conocimiento: Diagrama de flujo. GA5-240202501-AA1- EV01.Calificable.				01/11/24	14/11/24	Instructor Clave Bilingüismo		
					Evidencia de producto:Ensayo. GA5- 240202501-AA1-EV02.Calificable.							
					Evidencia de desempeño:Vídeo. GA5- 240202501-AA1-EV03.Calificable.							
		AP6. Diseñar la lógica y algoritmos de de programación del videojuego.	220501088-01 -Definir la estructura del código del videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	GA6-220501088-AA1 - Planear la metodología de desarrollo	Evidencia de producto:Informe. Requisitos y metodología dedesarrollo del videojuego. GA6-220501088-AA1-EV01.Calificable				18/11/24	26/11/24	Instructor Técnico		
				GA6-220501088-AA2 - Plantear el sistema dealgoritmia del videojuego	Evidencia de desempeño: Diagrama. Diseño de Algoritmos de las mecánicas delvideojuego. GA6-220501088-AA2-EV01.Calificable.				27/11/24	09/12/24			
				GA6-220501088- AA3 -Implementar técnicas de desarrollo y programación orientada aobjetos	Evidencia de producto:Informe. Técnicas de diseño y desarrollo del videojuego. GA6- 220501088-AA3-EV01.Calificable.				10/12/24	09/02/25			
			240201064-01 -Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades	GA6-240201064-AA1 - Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas yculturales del contexto productivo de acuerdo con las necesidades yproblemáticas que lo afectan.	Evidencia de producto:Mapa mental. GA6-240201064-AA1-EV01.Calificable.				18/11/24	01/12/24	Instructor Transversal Investigación Formativa	18/11/2024	9/2/2025
			240201064-02 -Estructurar elproyecto de acuerdo a criteriosde la investigación.	GA6-240201064-AA2 - Elaborar la propuesta de investigación formativa teniendo encuenta lassituaciones de orden social y productivo.	Evidencia de desempeño, conocimiento y producto:Propuesta de investigación. GA6-240201064-AA2-EV01.Calificable.								
			240201064-03 -Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentesnacionales e internacionales.										
			240201064-04 -Proponer soluciones a las necesidades del contexto segúnresultados de la investigación.										
			240202501-06 -Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.	GA6-240202501-AA1 - Presentar funciones de su ocupación laboral.	Evidencia de conocimiento: Documento escrito. GA6-240202501-AA1- EV01.Calificable.				02/12/24	13/12/24	Instructor Clave Bilingüismo		
					Evidencia de producto:Vídeo. GA6- 240202501-AA1-EV02.Calificable.								
					Evidencia de desempeño:Foro. GA6-240202501-AA1-EV03.Calificable.								
		ProducciónAP7.Construir el prototipo del videojuego.	220501088-02 -Construir el prototipo funcional del videojuego siguiendo laestructura de código.	GA7-220501088-AA1 - Diseñar estructura del prototipo digital.	Evidencia de producto:Archivo Unity. Prototipo de la estructura del videojuego. GA7- 220501088-AA1 EV01.Calificable.				10/02/25	26/02/25			
				GA7-220501088-AA2 - Codificar comportamientos de personajes.	Evidencia de desempeño:Archivo Visual Studio. Script de laprogramación delcomportamiento depersonajes delvideojuego. GA7- 220501088-AA2 EV01.Calificable.				27/02/25	15/03/25			
				GA7-220501088-AA3 - Codificar comportamientos de elementos deentorno.	Evidencia de desempeño:Archivo Visual Studio. Script de laprogramación del comportamiento de elementos del entorno del videojuego. GA7-220501088-AA3-EV01.Calificable.				16/03/25	01/04/25		10/2/2025	4/05/2025
				GA7-220501088-AA4 - Codificar comportamientos de entidades autónomas (ai).	Evidencia de desempeño:Archivo Visual Studio. Script de laprogramación de Inteligencia Artificial (AI) del videojuego. GA7-220501088-AA4-EV01.Calificable.				02/04/25	18/04/25			

Fase 3.Producción	960			GA7-220501088-AA5 - Codificar comportamientos de flujo de estado, pantallas y niveles del videojuego.	Evidencia de desempeño:Archivo Visual Studio. Script de laprogramación de interfaz y niveles del videojuego. GA7- 220501088-AA5-EV01.Calificable.	960	19/04/25	04/05/25	Instructor Técnico		
		AP8. Realizar el testeo y mejoramiento del código	220501088-03 -Verificar el prototipo funcional de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	GA8-220501088- AA1 -Implementar técnicas deregresión eiteración para verificar funcionalidad lógica delvideojuego.	Evidencia de desempeño:Archivo Unity. Implementación de batería de pruebas para la verificación de funcionalidad y lógica del videojuego. GA8- 220501088-AA1-EV01.Calificable.		05/05/25	17/05/25		5/5/2025	15/06/2025
				GA8-220501088-AA2 - Realizar informe de diagnóstico de la funcionalidad lógica delvideojuego.	Evidencia de producto:Informe. Diagnóstico de la funcionalidad y la lógica del videojuego. GA8-220501088-AA2- EV01.Calificable.		18/05/25	25/05/25			
			220501088-04 - Ajustar el prototipo funcional de acuerdo con la verificación.	GA8-220501088- AA3 - Ajustar el rediseño de la lógica delvideojuego	Evidencia de desempeño:Archivo Unity. Ajustes a la funcionalidad y a la lógica del videojuego. GA8-220501088-AA3- EV01.Calificable.		26/05/25	07/06/25			
				GA8-220501088-AA4 - Compilar versión prealfa	Evidencia de desempeño:Archivo Visual Studio. Compilación de la versión prealfa del videojuego. GA8- 220501088-AA4-EV01.Calificable.		08/06/25	15/06/25			
			240201529-01 -Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.	GA8-240201529-AA1 - Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano yeconómico.	Evidencia de conocimiento:DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. GA8- 240201529-AA1-EV01.Calificable.		05/05/25	16/05/25	Instructor Transversal Emprendimiento		
			240201529-02 -Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social.	GA8-240201529-AA2 - Definir el modelo denegocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado.	Evidencia de desempeño:Pitch idea de negocio. GA8-240201529-AA2- EV01.Calificable.						
			240201529-03 -Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales ytendencias		Evidencia de desempeño:Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. GA8-240201529-AA2-EV02. Calificable.						
			240201529-04 -Valorar lapropuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades delsector productivo y social.	GA8-240201529-AA3 - Establecer el modelo de negocio del emprendimiento a partir de las necesidadesidentificadas.	Evidencia de producto:Plan de negocio. GA8-240201529-AA3-EV01.Calificable.						
			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.	GA8-220601501-AA1 - Identificar estrategias para la prevención y control del impacto ambiental de los accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con las políticas organizacionalesy 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.		17/05/25	28/05/25	Instructor Clave Ciencias Naturales		
			220601501-02 -Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes yprogramas establecidos por la organización.	GA8-220601501-AA2 - Reconocer el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales deacuerdo con los planes y programas establecidos por la organización.	Evidencia de producto:Diagrama de Ishikawa o Espina de pescado sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedadeslaborales (ATEL). GA8-220601501-AA2-EV01. Calificable.						
			220601501-03 -Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes yprogramas ambientales y SST, según el área de desempeño.	GA8-220601501-AA3 - Plantear acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes oprogramas ambientales y de SST de acuerdo con el área dedesempeño.	Evidencia de conocimiento:Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. GA8- 220601501-AA3-EV01.Calificable.						
			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 productivoy social.	GA8-220601501-AA4 - Plantear propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado de acuerdo con el contexto productivo ysocial.	Evidencia de producto:Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. GA8- 220601501-AA4-EV01.Calificable.						
			220501090-01 -Planear el proceso de prueba del videojuego de acuerdo al diseño	GA9-220501090-AA1 - Definir indicadores ytécnicas de testeo.	Evidencia de producto:Informe. Diseño del plan de pruebas de la funcionalidad delvideojuego. GA9-220501090-AA1-EV01.Calificable.		16/06/25	24/06/25	Instructor Técnico		
			220501090-02 -Probar elvideojuego deacuerdo a la planeación	GA9-220501090-AA2 - Realizar pruebas de funcionalidad.	Evidencia de desempeño:Archivo Unity. Implementación de las pruebas defuncionalidad devideojuego. GA9- 220501090-AA2-EV01.Calificable.		25/06/25	21/07/25			
			220501090-03 -Validar elvideojuego de acuerdo con el proceso de prueba	GA9-220501090-AA3 - Realizar informes de testeo alfa.	Evidencia de producto:Informe. Diagnóstico de la funcionalidad del videojuego en versión alpha. GA9 220501090-AA3-EV01.Calificable.		22/07/25	30/07/25			
			220501090-04 -Corregir elvideojuego de acuerdo con el proceso de validación	GA9-220501090-AA4 - Realizar acciones deiteración y regresión para la corrección del videojuego.	Evidencia de desempeño:Archivo Unity. Videojuego con ajustes de funcionalidades. GA9-220501090-AA4- EV01.Calificable.		31/07/25	18/08/25			
			210201501-01 -Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los	GA9-210201501-AA1 - Comparar las condiciones del trabajo en el devenir histórico de acuerdo con los derechos	Evidencia de conocimiento:Taller. GA9-210201501 AA1-EV01.Calificable.						

Fase 4. Pruebas	384	AP9. Realizar, documentar y aplicar ajustes según pruebas del videojuego	derechos fundamentales en el trabajo.	fundamentales.	Evidencia de desempeño:Foro sobrecaracterísticas del trabajo en contexto local. GA9-210201501- AA1 EV02.Calificable.	384	16/06/25	27/06/25	Instructor Transversal Derechos Fundamentales	16/6/2025	18/8/2025
			210201501-02 -Valorar laimportancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	GA9-210201501-AA2 - Reconocer los derechos humanos laborales con base en el estudio de los derechos humanos yfundamentales en el trabajo.	Evidencia de producto:Informe sobre trabajo decente, ciudadanía laboral, derechos individuales y colectivos en el trabajo. GA9-210201501-AA2-EV01.Calificable.						
					Evidencia de desempeño:Foro sobre el convenio colectivo del trabajo y la libertad sindical. GA9-210201501-AA2-EV02.Calificable.						
					Evidencia de conocimiento:Gráfico sobre la negociación colectiva. GA9-210201501-AA2-EV03.Calificable.						
					Evidencia de conocimiento: Infografía sobre la huelga. GA9- 210201501-AA2-EV04.Calificable.						
			210201501-03 -Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales.	GA9-210201501-AA3 - Establecer la importancia de los derechos de los pueblos, de la solidaridad y la paz de acuerdo con losindicadores de desarrollo humano.	Evidencia de conocimiento:Mapa mental violación de derechos del trabajo. GA9-210201501-AA3-EV01.Calificable.						
					Evidencia de desempeño:Foro estudio de caso. GA9-210201501-AA3- EV02.Calificable.						
					Evidencia de conocimiento:Cuadro comparativo sobre el derecho de petición y la acción de tutela. GA9-210201501-AA3-EV03.Calificable.						
					Evidencia deproducto: Texto argumentativo. GA9-210201501-AA3- EV04.Calificable.						
			2102015O1-04 -Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	GA9-210201501- AA4 -Comprender laimportancia de las acciones e instituciones encargadas de la protección de los derechos deltrabajo, lospueblos y la naturaleza según el contextoterritorial específico.	Evidencia de desempeño:Foro Estado social de derecho. GA9- 210201501-AA4-EV01.Calificable.						
					Evidencia de producto: Presentación. GA9-210201501-AA4-EV02.Calificable.						