



PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Bogotá Agosto-2024

Señor(a)

Ing. Edgar Gelves Albarracín

SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.5804141 de 2024

Dependencia **CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGÍA.**

Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución
contractual Mes Agosto de 2024

Referencia: No CO1.PCCNTR.5804141 del año 2024

Omar Oswaldo Zambrano Arévalo, identificado con la cédula de ciudadanía No. 79575535 de Bogotá, en mi calidad de Contratista del SENA, en (nombre de la dependencia), 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: El valor total del contrato es por la suma de CUARENTA Y CINCO MILLONES OCHOCIENTOS VEINTIOCHO MIL SEISCIENTOS CATORCE MCTE (\$ 45.828.614) MCTE; que se pague de la siguiente manera: a) Un (1) pago por el mes de enero de 2024, por valor de UN MILLON CIENTO SESENTA Y SIETE MIL SEISCIENTOS OCHO PESOS (\$ 1.167.608) M/CTE. b) Diez (10) pagos iguales desde el mes de febrero a noviembre de 2024 por valor de CUATRO MILLONES TRESCIENTOS SETENTA Y OCHO MIL QUINIENTOS TREINTA PESOS (\$ 4.378.530) MCTE, cada uno. c) Un (01) pago el mes de diciembre de 2024, por valor de OCHOCIENTOS SETENTA Y CINCO MIL SETECIENTOS SEIS PESOS (\$ 875.706) M/CTE.



Plazo: Será hasta el 6 de 12 de 2024.

OBJETO:

Prestar los servicios personales de carácter temporal para impartir formación profesional integral titulada, mediante modalidad presencial, como instructor de articulación con la educación media, en los programas de sistemas, Sistemas Teleinformáticas, programación de software y mantenimiento de automatismos industriales, competencias transversales y competencias claves de acuerdo con la programación de cada grupo de aprendices aplicando las metodologías y criterios técnico-pedagógicos establecidos por el SENA.

Obligaciones Específicas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Acompañar y asesorar en forma permanente e integral a los aprendices en el proceso de formación por proyectos durante la vigencia del contrato.	Se inicia el proceso de formación en cada una de las fichas asignadas y sus cronogramas de actividades. Ficha: TPS-2726212- 11° Ficha: TPS-2726209- 11° Ficha: TPS-2726271- 11° Ficha: TPS-2951433. 10°	Se realiza acompañamiento de la formación y el desarrollo de las Guías según cronograma de actividades. - Grados 11° Ficha: TPS-2726212-11° Ficha: TPS-2726209-11° Ficha: TPS-2726271-11° Ficha: TPS-2951433-10°
2	Capacitarse en el idioma inglés y aplicar la certificación como mínimo A2.	Se realizó la capacitación de acuerdo a los programas ofrecidos por el SENA.	Se entrego al Centro de Diseño y Metrología en la Solicitud de Mi Hoja de Vida. – Reposo el Soporte respectivo en la APE.
3	Registrar los juicios de evaluación en el aplicativo SENA Sofía plus y presentar los reportes de evaluación de los aprendices y demás informes requeridos por la coordinación académica dentro de los plazos estipulados.	Se realizará según la programación asignada.	Se registrará en la plataforma SOFIA plus en momento adecuado a su solicitud.



4	Responder por la integridad y buen uso de los materiales, equipos y demás elementos de la institución puesto bajo su cuidado para desarrollar labores propias de su cargo.	Se utilizarán los ambientes para la formación en los Colegios Articulados con el Centro de Diseño y Metrología y se efectuara Inventario de estos y su buen estado los elementos allí encontrados.	Se entrega con el Informe semestral al a dirección general de la articulación con la Media Sena.
5	Realizar el acompañamiento y seguimiento de los aprendices en etapa productiva.	Se inicia al momento de Culminar su etapa Lectiva. Fecha de Inicio : 15 de Abril	Se genera Inducción de etapa productiva manejo de documentación. COLEGIOS
6	Para la formación en modalidad virtual, seguir lo establecido en la Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje -GFPI-G014vs.3. Cumplir la ejecución de la formación que se asigne para el acompañamiento de aprendices en Ambientes Virtuales de Aprendizaje SENA, según lo descrito en la Guía de orientaciones para la formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje SENA, entregado por la Dirección de Formación Profesional.	No aplica	No aplica
7	Las demás actividades que le sean asignadas por el supervisor del contrato y tengan relación con el objeto del contrato	Se realizo reuniones para el planteamiento de las visitas al salon lego de la Articulacion. Se realizo Reunión para el planteamiento y el segundo concurso de habilidades en Programacion de Software.	Se entrega evidencia solicitada al Supervisor al cumplimiento de la asignación. INFORME SEMESTRAL
8	Cumplir con la entrega mensual de las evidencias de las actividades de formación profesional ejecutadas a través tanto de medios físicos como virtuales; de acuerdo con lo establecido por la coordinación académica, en concordancia con lo requerido durante la formación en ambientes virtuales.	Se entregará con el informe mensual.	Drive correspondiente asignado por la coordinación académica o correo asignado por supervisión de Contratos- cbenitezb@sena.edu.co.



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.	XX	XX	XX	XX
2.	XX	XX	XX	XX

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. 78960446 del pago EPS (Compensar) y al Fondo de Pensiones (Colpensiones), operador Mi planilla y periodo Mes de Julio periodo. (Decreto Ley 2106 de 2019 – “Decreto Ley Antitrámites”)



Evidencias en (6) folios

Cordialmente,

Firma

Omar Oswaldo Zambrano Arévalo

Contratista

C.C. No. 79575535

Recibí a satisfacción:

Firma

Ing. Edgar Aurelio Gelvez Albarracín

Supervisor(a) Contrato No. CO1.PCCNTR.5804141de 2024

Cargo Coordinador Académico

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA

FECHA INICIAL: 01/08/2024 00:00:00

FECHA FINAL: 31/08/2024 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA 2726212 - PROGRAMACION DE SOFTWARE .
DE APRENDIZAJE:

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ADMINISTRAR BASE DE DATOS DE ACUERDO CON LOS ESTÁNDARES Y REQUISITOS TÉCNICOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 2. PROGRAMAR SENTENCIAS SQL EN UN SISTEMA MANEJADOR DE BASES DE DATOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL

- **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:** DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 1. RESOLVER PROCESOS LÓGICOS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ALGORITMOS Y EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO.

RAP 2. CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

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

- **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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 2. INTERPRETAR EL INFORME DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN CONFORME A LA IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES DEL NEGOCIO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
- **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:** INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
- **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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	39,90
--------------------------------------	--------------

FICHA 2726209 - PROGRAMACION DE SOFTWARE . **DE APRENDIZAJE:**

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ADMINISTRAR BASE DE DATOS DE ACUERDO CON LOS ESTÁNDARES Y REQUISITOS TÉCNICOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 2. PROGRAMAR SENTENCIAS SQL EN UN SISTEMA MANEJADOR DE BASES DE DATOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL

- **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:** DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 1. RESOLVER PROCESOS LÓGICOS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ALGORITMOS Y EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO.

RAP 2. CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 2. INTERPRETAR EL INFORME DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN CONFORME A LA IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES DEL NEGOCIO.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
- 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: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
- 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 39,90

FICHA 2726271 - PROGRAMACION DE SOFTWARE . DE APRENDIZAJE:

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ADMINISTRAR BASE DE DATOS DE ACUERDO CON LOS ESTÁNDARES Y REQUISITOS TÉCNICOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 2. PROGRAMAR SENTENCIAS SQL EN UN SISTEMA MANEJADOR DE BASES DE DATOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL

• 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: DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 1. RESOLVER PROCESOS LÓGICOS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ALGORITMOS Y EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO.

RAP 2. CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 2. INTERPRETAR EL INFORME DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN CONFORME A LA IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES DEL NEGOCIO.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
- 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: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

- **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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 44,80

FICHA 2951433 - PROGRAMACION DE SOFTWARE . **DE APRENDIZAJE:**

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ADMINISTRAR BASE DE DATOS DE ACUERDO CON LOS ESTÁNDARES Y REQUISITOS TÉCNICOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 2. PROGRAMAR SENTENCIAS SQL EN UN SISTEMA MANEJADOR DE BASES DE DATOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL

- **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:** DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 1. RESOLVER PROCESOS LÓGICOS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ALGORITMOS Y EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO.

RAP 2. CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RAP 2. INTERPRETAR EL INFORME DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN CONFORME A LA IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES DEL NEGOCIO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales
- **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: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
- 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN ASUMIENDO ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE AUTOGESTIÓN

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 24,90

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 149,50

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: OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA

Sistema de Mejora Continua Institucional		CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE FORMACION				
		F001-P002-08-11-9216 Proceso: EJECUCION DE LA FORMACION PROFESIONAL Procedimiento: Desarrollo Curricular				
Instructor: OMAR ZAMBRANO				Trimestre : I	Año: 2024	
HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
FICHA / INSTITUCION	Ficha No. 2726212 - Grado Once IED BRASILIA USME		Ficha No. 2726212 - Grado Once IED BRASILIA USME			
7-8	EJECUCIÓN RAE: CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA. RESULTADO PARCIAL		EJECUCIÓN RAE: CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA. RESULTADO PARCIAL			
8-9						
9-10						
10-11						
11-12						
FICHA / INSTITUCION	Ficha No. 2726209 - Grado Once IED BRASILIA USME	Ficha No. 226271 - Grado Once IED REPUBLICA DE PANAMA	Ficha No. 2726209 - Grado Once IED BRASILIA USME	Ficha No. 226271 - Grado Once IED REPUBLICA DE PANAMA	Ficha No. 2951433 - Grado Décimo IED SAN FRANCISCO DE ASIS	
12-13	EJECUCIÓN RAE: CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA. RESULTADO PARCIAL	EJECUCIÓN RAE: CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA. RESULTADO PARCIAL	EJECUCIÓN RAE: CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA. RESULTADO PARCIAL	EJECUCIÓN RAE: CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA. RESULTADO PARCIAL	INDUCCIÓN RAE: IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL. RESULTADO FINAL	
13-14						
14-15					EJECUCIÓN RAE: CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA. 18 HORAS RESULTADO PARCIAL	
15-16						
16-17						
HORAS	10	5	10	5	5	35

TABLA DE CONTENIDO

GTH_F_062_V10_INFORME_MENSUAL_DE_EJECUCIÓN_CONTRACTUAL JULIO.....	1
INFORME APOYO FORMACIÓN MES JULIO - PLATAFORMA NO ACTIVA.....	6

FICHA-TPS-2726212 TECNICO PROGRAMACION DE SOFTWARE -COLEGIO USME BRASILIA.

Acta de Inicio y planes de trabajo.....	20
Cronograma De Actividades De La Ficha	21
Guías de Aprendizaje.....	22
Asistencia aprendices.....	29
Planes de mejoramiento - No Aplica	
Seguimiento Etapa Productiva-No Aplica	
Juicios evaluativos: No Aplica	

FICHA-TPS-2726209 TECNICO PROGRAMACION DE SOFTWARE -COLEGIO USME BRASILIA.

Acta de Inicio y planes de trabajo.....	31
Cronograma De Actividades De La Ficha	32
Guías de Aprendizaje.....	33
Asistencia aprendices.....	40
Planes de mejoramiento - No Aplica	
Seguimiento Etapa Productiva-No Aplica	
Juicios evaluativos: No Aplica	

FICHA-TPS-2726271 TECNICO PROGRAMACION DE SOFTWARE -COLEGIO PANAMA

Acta de Inicio y planes de trabajo.....	42
Cronograma De Actividades De La Ficha	43
Guías de Aprendizaje.....	44
Asistencia aprendices.....	52
Planes de mejoramiento - No Aplica	
Seguimiento Etapa Productiva-No Aplica	
Juicios evaluativos: No Aplica	

FICHA-TPS-2951433 TECNICO PROGRAMACION DE SOFTWARE -COLEGIO SAN FRANCISCO DE ASIS

Acta de Inicio y planes de trabajo.....	53
Cronograma De Actividades De La Ficha	55
Guías de Aprendizaje.....	56
Asistencia aprendices.....	74
Planes de mejoramiento - No Aplica	
Seguimiento Etapa Productiva-No Aplica	
Juicios evaluativos: No Aplica	

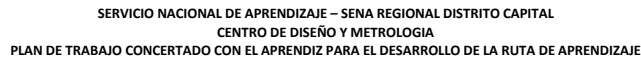
FICHA-TPS-2726212

Tecnico en Programacion de Software

Colegio **USME BRASILIA**

Documentos





	PROGRAMACION DE EVENTOS DE FORMACION - REGIONAL DISTRITO CAPITAL - SENA - CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA						
F002-P002-08-11-9216							
Proceso: EJECUCION DE LA FORMACION PROFESIONAL.							
PROGRAMA: TECNICO EN PROGRAMACION DE SOFTWARE							
Ficha No: 2726212		RUTA DE APRENDIZAJE VERSION: 01 TECPS			PROYECTO:DESARROLLO DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EMPRESARIAL.		
Del Año: 2024		Inicio: 08/07/2024		Finalización: 20/09/2024			
Trimestre de la ficha:							
Trimestre de la ficha:		Jornada: día					
FASE DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	DIA	HORA INICIO	HORA FINAL	INSTRUCTOR
EJECUCIÓN	CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO DE MANERA CORRECTA Y EFICIENTE DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS	669163 - RAP 2. PROGRAMAR SENTENCIAS SQL EN UN SISTEMA MANEJADOR DE BASES DEDATOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE. RESULTADO FINAL	IED COLEGIO USME BRASILIA	LUNES-MIERCOLES	7:00:00	8:00:00	OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO
EJECUCIÓN	CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO DE MANERA CORRECTA Y EFICIENTE DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS	669169 - RAP 2. CREAR COMPONENTES FRONTEND DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE. RESULTADO FINAL	IED COLEGIO USME BRASILIA	LUNES-MIERCOLES	8:00:00	10:00:00	OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO
EVALUACIÓN	EVALUAR LA APLICACIÓN DESARROLLADA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DEFINIDOS POR EL CLIENTE.	611187 - APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN RESULTADO PARCIAL	IED COLEGIO USME BRASILIA	LUNES-MIERCOLES	11:00:00	12:00:00	OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO
Vo. Bo. Coordinador Academico				Recibe Vocer@ de la ficha			





IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Técnico en Programación de Software**
- Código del Programa de Formación: **233104**
- Nombre del Proyecto: **Diseño Y Construcción de Software Para La Gestión De Información En El Sector Empresarial A Través De La Formación Por Proyectos.**
- Fase del Proyecto: Ejecución: **Análisis, Desarrollo, Ejecución o Desarrollo.**
- Actividad de Proyecto: **Construcción de la conexión y el guardar en la programación**
- Competencia: **Proyecto Productivo -**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
- Duración de la Guía:

2. PRESENTACIÓN

Este código PHP establece una conexión a una base de datos MySQL utilizando la extensión mysqli. La extensión mysqli es una de las formas recomendadas de interactuar con bases de datos MySQL en PHP. En esta guía, aprenderemos sobre cada componente del código, cómo funciona y cómo manejar errores.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En el vasto campo de la tecnología de la información y la programación, se encuentran los pilares fundamentales que sostienen el mundo digital en el que vivimos. Este ámbito, en constante evolución, es esencial para comprender cómo funcionan los sistemas informáticos, cómo se desarrollan las aplicaciones que utilizamos a diario y cómo se construyen las soluciones tecnológicas que impulsan el progreso en diversos campos.



1. Introducción

Este código PHP ilustra cómo establecer una conexión a una base de datos MySQL utilizando la extensión mysqli, que es una de las herramientas más recomendadas para interactuar con bases de datos MySQL en PHP. La extensión mysqli ofrece una interfaz orientada a objetos y procedimientos para realizar operaciones de base de datos de manera segura y eficiente. En esta guía, exploraremos cada componente del código, desglosaremos su funcionamiento, y aprenderemos a manejar posibles errores para asegurar una conexión robusta y segura.

2. El Código

```
php Copiar código

<?php

$mysqli = new mysqli('localhost','oza','123','personal');

if($mysqli->connect_error){
    die('Error en la conexion' . $mysqli->connect_error);
}

?>
```

3. Explicación del Código

3.1. Creación de la Conexión

```
php Copiar código

$mysqli = new mysqli('localhost','oza','123','personal');
```

- `new mysqli(...)`: Esta línea crea una nueva instancia de la clase `mysqli`, que es utilizada para manejar la conexión con la base de datos.
- `'localhost'`: Especifica el servidor de la base de datos. En este caso, se está usando `localhost`, lo que significa que la base de datos está en el mismo servidor que el script PHP.
- `'oza'`: Es el nombre de usuario que se usa para conectar a la base de datos.
- `'123'`: Es la contraseña del usuario para acceder a la base de datos.
- `'personal'`: Es el nombre de la base de datos a la que se desea conectar.



3.2. Manejo de Errores

php

 Copiar código

```
if($mysqli->connect_error){  
    die('Error en la conexion' . $mysqli->connect_error);  
}
```

- **\$mysqli->connect_error**: Propiedad que devuelve un mensaje de error si la conexión falla. Si no hay error, esta propiedad estará vacía.
- **die('Error en la conexion' . \$mysqli->connect_error);** La función die detiene la ejecución del script y muestra un mensaje de error. Esto es útil para depurar y notificar si algo salió mal durante la conexión.

4. Buenas Prácticas

1. Seguridad:

- Asegúrate de que las credenciales (nombre de usuario y contraseña) no estén expuestas en el código fuente que pueda ser visto por otros.
- Considera usar variables de entorno para almacenar credenciales y otras configuraciones sensibles.

2. Manejo de Errores:

- Aunque die es útil para pruebas rápidas, en una aplicación en producción, es mejor manejar errores de manera más elegante. Por ejemplo, podrías registrar los errores en un archivo de log en lugar de mostrar mensajes al usuario final.

3. Configuración de la Base de Datos:

- Verifica que la base de datos personal exista y que el usuario oza tenga los permisos adecuados para acceder a ella.

4. Cierre de la Conexión:

- Aunque no es estrictamente necesario cerrar la conexión inmediatamente después de su uso, es una buena práctica hacerlo para liberar recursos. Puedes hacerlo con `$mysqli->close ();`.



5. Ejemplo Completo Mejorado

```
php Copiar código

<?php

// Configuración de la conexión
$host = 'localhost';
$user = 'ora';
$password = '123';
$dbname = 'personal';

// Crear una nueva conexión
$mysqli = new mysqli($host, $user, $password, $dbname);

// Verificar si hubo errores en la conexión
if($mysqli->connect_error){
    // Registrar el error y terminar el script
    error_log('Error de conexión: ' . $mysqli->connect_error, 0);
    die('Error en la conexión con la base de datos.');
```

6. Conclusión

Conectar a una base de datos MySQL con PHP es un proceso relativamente simple usando la extensión mysqli. Sin embargo, siempre es importante seguir las buenas prácticas para asegurar la seguridad y estabilidad de tus aplicaciones. Con esta guía, deberías ser capaz de entender y manejar la conexión a bases de datos en PHP de manera efectiva.

¡Espero que esta guía te haya sido útil! ¿Hay algún aspecto específico del código o del manejo de bases de datos en PHP que te gustaría explorar más a fondo?

Proyecto

Ejemplo :

**SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA EL CONTROL DE INVENTARIOS DE LA
EMPRESA (NOMBRE EMPRESA O NEGOCIO)**

Desarrollado por:

SENA 2023



Agradecimientos

Nota jurado

Resumen (RESUMEN DEL PROYECTO)

Resumen del proyecto tiene como finalidad desarrollar un sistema de información que permita dar solución a las necesidades de la empresa XXX.....

Abstract (el mismo resumen, pero en inglés)

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como finalidad desarrollar un sistema de información que permita dar solución a las necesidades de la empresa XXX a nivel de XXX, ya que actualmente la empresa no cuenta con un proceso efectivo para controlar la información y su documentación legal,

Este proyecto puede ser aplicado en empresas de (Especificar).

3.1. HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

3.1.1. TABULACIÓN DE LA INFORMACIÓN (RECOLECTADA)

3.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ejemplo:

La empresa (nombre empresa o negocio) está ubicada en la localidad de Usme, ofrece los servicios de xxx . Cuenta con servicios , etc y operarios , empleados ,etc

En la actualidad la distribución de los recorridos diarios se lleva a través de planillas físicas donde se registra manualmente el vehículo, conductor y operario asignados al mismo, así como los recorridos que realizan; esta función es realizada por los coordinadores de recorridos. A pesar de que se lleva la información de los recorridos en las planillas, se evidencian inconsistencias en los datos, ya que no se puede acceder fácilmente para identificar la ubicación o el destino de un vehículo.

Para la operación diaria de la empresa es necesario que los vehículos cuenten con la documentación exigida por tránsito y en ocasiones se presentan ausencias de los mismos porque se pasan las fechas de renovación de documentos como SOAT, REVISIÓN, TECNICOMECAÁNICA o PAGO DE IMPUESTOS o la programación de mantenimientos de los mismos, lo que dificulta la operación en la medida que se disminuyen los vehículos disponibles.

No se cuenta con un registro completo de los contactos, tales como conductores, operarios y destinos, en algunos faltan los nombres o apellidos, datos de contacto como teléfonos, direcciones, correos electrónicos entre otros, e incluso hay datos con los que no se cuenta en absoluto. Lo anterior se tiene en un archivo físico que cuenta con las hojas de vida o copias de contratos con los contactos de los destinos.

3.4 OBJETIVOS

3.4.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un Sistema de Información para el control de vehículos y recorridos de la empresa de transporte “La Internacional S.A.”.

3.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS (1 POR CADA FASE)

1. Interpretar el funcionamiento de la empresa para identificar las posibles inconsistencias en sus procesos utilizando las diferentes técnicas de levantamiento de información.
2. Diseñar la interfaz gráfica y la estructura de la base de datos que permita dar cumplimiento a las necesidades de la empresa.
3. Desarrollar el sistema de información tomando como base la arquitectura MVC de acuerdo al lenguaje de programación y al gestor de bases de datos indicado.
4. Realizar plan de pruebas para verificar el correcto funcionamiento del sistema, de acuerdo al cumplimiento de los RQF.
5. Implementar el sistema de información de acuerdo a las necesidades de la empresa de transporte “La Internacional S.A.”

3.5. JUSTIFICACIÓN

El proyecto pretende desarrollar un sistema de información web mediante el uso del lenguaje PHP y el gestor de base de datos MYSQL en un plazo máximo 18 meses, que cuente con los módulos que se detallan a continuación:

MODULO DE USUARIOS: Permite la gestión, autenticación y manejo de roles de usuario (Administrador y Conductor).

				SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL											
				CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA											
				REGISTRO DE ASISTENCIA DE APRENDICES- EJECUCION DE LA FORMACIÓN											
Nombre Instructor				Tipo D.I : No Documento:				Programa de Formación				No Ficha		Código	
OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO				CC 79575535				Tecnico en Programacion de Software				2726212		233104	
Jornada				Día de la semana de la sesión de Formación				Fecha inicio trimestre				Fecha fin trimestre			
MAÑANA				Lunes y Miercoles											
Competencia								Resultado de Aprendizaje							
DESARROLLAR LA SOLUCION DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGIAS DE DESARROLLO								CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO.							
No.	APRENDICES	APELLIDOS Y NOMBRES	TD	Número D.I	ASISTIO	TARDE	FALLAS	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:		
								5/08/2024	12/08/2024	14/08/2024	19/08/2024	21/08/2024	14/08/2024		
1	ACERO ORTIZ	CARLOS SANTIAGO	TI	1022958920	PERDIDA AÑO			PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO		
2	BARRERA BARRAGAN	DAHIAN NICOLAS	TI	1124217073	2	0	0	A	F	A					
3	CABRA MARTINEZ	KEVIN SANTIAGO	TI	1033711843	3	0	0	A	A	A					
4	CORTES PALACIO	PAULA ANDREA	TI	1022952360	2	0	0	A	F	A					
5	GARCIA PALACIOS	ALEJANDRA	TI	1022958591	3	0	0	A	A	A					
6	GONZALEZ ARIAS	BRANDON STEVEN	TI	1022946599	3	0	0	A	A	A					
7	HERNANDEZ GOMEZ	FABIAN DAVID	TI	1022959783	3	0	0	A	A	A					
8	MIRANDA GONZALEZ	NICOLLE SARAY	TI	1140919366	3	0	0	A	A	A					
9	MURILLO AVELLANEDA	SHARIK ESMERALDA	TI	1022953602	3	0	0	A	A	A					
10	PALACIO SALINAS	DANNA VALENTINA	TI	1022958746	2	0	0	A	F	A					
11	RODRIGUEZ ALARCON	JUAN CAMILO	TI	1033713705	2	0	0	A	F	A					
12	SALDARRIAGA FRANCO	YAZMIN VALERIA	TI	1059701015	3	0	0	A	A	A					
13	SOLOZANO MORENO	CARLOS ANDRES	TI	1103104850	3	0	0	A	A	A					
14	SUAREZ SANCHEZ	NICOLAS POUL	TI	1140916087	3	0	0	A	A	A					
15	TORRES RODRIGUEZ	DAVID ALEJANDRO	TI	1140916975	3	0	0	A	A	A					
16	VALENCIA BECERRA	MANUEL IVAN	TI	1111669095	PERDIDA AÑO			PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO		
17	VELANDIA SCHLEIMER	DOMINIQUE DANAE	TI	1029282104	3	0	0	A	A	A					
18	BASTIDAS GARCIA	JUAN DAVID	TI	1021673207	PERDIDA AÑO			PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO		
19	VANEGAS ROMERO	YISSEL DANIELA	TI	1022943969	3	0	0	A	A	A					
20	AVILA MENDEZ	KEVIN ALEJANDRO	TI	1034308831	cambio de ficha			MAÑANA	MAÑANA	MAÑANA	MAÑANA	MAÑANA	MAÑANA		
21	URDANETA MORA	LUIS ALFONSO	PPT	945526713112005	PERDIDA AÑO			PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO	PERDIDA AÑO		
22															
23															
24															
25															
26															
27															
28															
29															
30															
31															
32															
33															
INSTRUCTOR (A): Omar Zambrano								VOCERO O SUBVOCERO (A):							
FIRMA:								FIRMA:							

FICHA-TPS-2726209

Técnico en Programación de Software

Colegio **USME BRASILIA**

Documentos





SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGÍA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:		Técnico en Programación de Software				Código:	233104	
Ficha:		2726209	Instructor:	Omar Oswaldo Zambrano Arevalo				
Nombre del proyecto			Actividad del Proyecto			Fase del proyecto		
DESARROLLO DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EMPRESARIAL.			PROGRAMA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE DE ESCRITORIO, WEB O MÓVIL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO Y EL ESTÁNDAR DE CODIFICACIÓN.			EJECUCION		
Nombre del aprendiz		Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describe las evidencias	Forma de Entrega de la evidencia		Fecha de entrega	Cumplimiento	
				Físico	Digital		SI	NO
ALMANZA MORENO	JEISON SANTIAGO	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
AMARIS MAHECHA	NICOLAS	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
CORONADO SUAREZ	DIANA MAYERLY	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
ESCOBAR PALOMINO	HARGUYN THOMAS	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
FALLA HERNANDEZ	ANGIE NATALIA	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
GARCIA HERNANDEZ	HEIDY MARLLORY	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
GARCIA ROJAS	JUAN PABLO	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024		X
GOMEZ RODRIGUEZ	ANGELICA MARIA	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
GONZALEZ CIFUENTES	DENNIS CAMILA	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
GONZALEZ GUTIERREZ	MARIA FERNANDA	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
GUTIERREZ GUALACO	DANIAN YULEIDI	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
HERNANDEZ ROJAS	DARLYN MARYANA	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
JIMENEZ JIMENEZ	FABIAN CAMILO	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024		X
LOPEZ PACHON	NIKOL VANNESA	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
LOPEZ PEÑA	SAMUEL DAVID	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
LOZADA SOSA	BRIGITTE ALEJANDRA	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
MARIN MOLINA	MARK SEBASTIAN	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
MOLINA QUINTERO	VALERIA DE LOS ANGELES	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024		X
MONTES ALARCON	AXXEL JOEL	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
ORTEGA ORJUELA	JHOJAN ESTIVEN	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024		X
OSPINA CENTENO	YOVANIS JUNIOR	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
POBEDA MELO	FAIVER ADRIAN	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
RANGEL LOPEZ	BRALLAN DAVID	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024		X
RIOS AGUDELO	ALYSSON CAMILA	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
SALAZAR GIRALDO	JUAN CAMILO	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	
VASQUEZ USME	BRANDON FELIPE	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024		X
AVILA MENDEZ	KEVIN ALEJANDRO	EMPLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la página web del proyecto, conexión, registro, y login, producción en vivo		X	28/08/2024	X	

	PROGRAMACION DE EVENTOS DE FORMACION - REGIONAL DISTRITO CAPITAL - SENA - CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA						
F002-P002-08-11-9216							
Proceso: EJECUCION DE LA FORMACION PROFESIONAL.							
PROGRAMA: TECNICO EN PROGRAMACION DE SOFTWARE							
Ficha No: 2726209		RUTA DE APRENDIZAJE VERSION: 01 TECPS			PROYECTO:DESARROLLO DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EMPRESARIAL.		
Del Año: 2024		Inicio: 08/07/2024		Finalización: 20/09/2024			
Trimestre de la ficha:				Jornada: día			
FASE DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	DIA	HORA INICIO	HORA FINAL	INSTRUCTOR
EJECUCIÓN	CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO DE MANERA CORRECTA Y EFICIENTE DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS	669163 - RAP 2. PROGRAMAR SENTENCIAS SQL EN UN SISTEMA MANEJADOR DE BASES DEDATOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE. RESULTADO FINAL	IED COLEGIO USME BRASILIA	LUNES-MIERCOLES	12:00:00	14:00:00	OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO
EJECUCIÓN	CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO DE MANERA CORRECTA Y EFICIENTE DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS	669169 - RAP 2. CREAR COMPONENTES FRONTEND DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE. RESULTADO FINAL	IED COLEGIO USME BRASILIA	LUNES-MIERCOLES	14:00:00	16:00:00	OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO
EVALUACIÓN	EVALUAR LA APLICACIÓN DESARROLLADA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DEFINIDOS POR EL CLIENTE.	611187 - APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN RESULTADO PARCIAL	IED COLEGIO USME BRASILIA	LUNES-MIERCOLES	16:00:00	17:00:00	OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO
Vo. Bo. Coordinador Academico				Recibe Vocer@ de la ficha			



IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Técnico en Programación de Software**
- Código del Programa de Formación: **233104**
- Nombre del Proyecto: **Diseño Y Construcción de Software Para La Gestión De Información En El Sector Empresarial A Través De La Formación Por Proyectos.**
- Fase del Proyecto: Ejecución: **Análisis, Desarrollo, Ejecución o Desarrollo.**
- Actividad de Proyecto: **Construcción de la conexión y el guardar en la programación**
- Competencia: **Proyecto Productivo -**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
- Duración de la Guía:

2. PRESENTACIÓN

Este código PHP establece una conexión a una base de datos MySQL utilizando la extensión mysqli. La extensión mysqli es una de las formas recomendadas de interactuar con bases de datos MySQL en PHP. En esta guía, aprenderemos sobre cada componente del código, cómo funciona y cómo manejar errores.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En el vasto campo de la tecnología de la información y la programación, se encuentran los pilares fundamentales que sostienen el mundo digital en el que vivimos. Este ámbito, en constante evolución, es esencial para comprender cómo funcionan los sistemas informáticos, cómo se desarrollan las aplicaciones que utilizamos a diario y cómo se construyen las soluciones tecnológicas que impulsan el progreso en diversos campos.



1. Introducción

Este código PHP ilustra cómo establecer una conexión a una base de datos MySQL utilizando la extensión mysqli, que es una de las herramientas más recomendadas para interactuar con bases de datos MySQL en PHP. La extensión mysqli ofrece una interfaz orientada a objetos y procedimientos para realizar operaciones de base de datos de manera segura y eficiente. En esta guía, exploraremos cada componente del código, desglosaremos su funcionamiento, y aprenderemos a manejar posibles errores para asegurar una conexión robusta y segura.

2. El Código

```
php Copiar código

<?php

$mysqli = new mysqli('localhost','oza','123','personal');

if($mysqli->connect_error){
    die('Error en la conexion' . $mysqli->connect_error);
}

?>
```

3. Explicación del Código

3.1. Creación de la Conexión

```
php Copiar código

$mysqli = new mysqli('localhost','oza','123','personal');
```

- `new mysqli(...)`: Esta línea crea una nueva instancia de la clase `mysqli`, que es utilizada para manejar la conexión con la base de datos.
- `'localhost'`: Especifica el servidor de la base de datos. En este caso, se está usando `localhost`, lo que significa que la base de datos está en el mismo servidor que el script PHP.
- `'oza'`: Es el nombre de usuario que se usa para conectar a la base de datos.
- `'123'`: Es la contraseña del usuario para acceder a la base de datos.
- `'personal'`: Es el nombre de la base de datos a la que se desea conectar.



3.2. Manejo de Errores

php

 Copiar código

```
if($mysqli->connect_error){  
    die('Error en la conexion' . $mysqli->connect_error);  
}
```

- **\$mysqli->connect_error**: Propiedad que devuelve un mensaje de error si la conexión falla. Si no hay error, esta propiedad estará vacía.
- **die('Error en la conexion' . \$mysqli->connect_error);** La función die detiene la ejecución del script y muestra un mensaje de error. Esto es útil para depurar y notificar si algo salió mal durante la conexión.

4. Buenas Prácticas

1. Seguridad:

- Asegúrate de que las credenciales (nombre de usuario y contraseña) no estén expuestas en el código fuente que pueda ser visto por otros.
- Considera usar variables de entorno para almacenar credenciales y otras configuraciones sensibles.

2. Manejo de Errores:

- Aunque die es útil para pruebas rápidas, en una aplicación en producción, es mejor manejar errores de manera más elegante. Por ejemplo, podrías registrar los errores en un archivo de log en lugar de mostrar mensajes al usuario final.

3. Configuración de la Base de Datos:

- Verifica que la base de datos personal exista y que el usuario oza tenga los permisos adecuados para acceder a ella.

4. Cierre de la Conexión:

- Aunque no es estrictamente necesario cerrar la conexión inmediatamente después de su uso, es una buena práctica hacerlo para liberar recursos. Puedes hacerlo con `$mysqli->close ();`.



5. Ejemplo Completo Mejorado

```
php Copiar código

<?php

// Configuración de la conexión
$host = 'localhost';
$user = 'ora';
$password = '123';
$dbname = 'personal';

// Crear una nueva conexión
$mysqli = new mysqli($host, $user, $password, $dbname);

// Verificar si hubo errores en la conexión
if($mysqli->connect_error){
    // Registrar el error y terminar el script
    error_log('Error de conexión: ' . $mysqli->connect_error, 0);
    die('Error en la conexión con la base de datos.');
```

6. Conclusión

Conectar a una base de datos MySQL con PHP es un proceso relativamente simple usando la extensión mysqli. Sin embargo, siempre es importante seguir las buenas prácticas para asegurar la seguridad y estabilidad de tus aplicaciones. Con esta guía, deberías ser capaz de entender y manejar la conexión a bases de datos en PHP de manera efectiva.

¡Espero que esta guía te haya sido útil! ¿Hay algún aspecto específico del código o del manejo de bases de datos en PHP que te gustaría explorar más a fondo?

Proyecto

Ejemplo :

**SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA EL CONTROL DE INVENTARIOS DE LA
EMPRESA (NOMBRE EMPRESA O NEGOCIO)**

Desarrollado por:

SENA 2023



Agradecimientos

Nota jurado

Resumen (RESUMEN DEL PROYECTO)

Resumen del proyecto tiene como finalidad desarrollar un sistema de información que permita dar solución a las necesidades de la empresa XXX.....

Abstract (el mismo resumen, pero en inglés)

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como finalidad desarrollar un sistema de información que permita dar solución a las necesidades de la empresa XXX a nivel de XXX, ya que actualmente la empresa no cuenta con un proceso efectivo para controlar la información y su documentación legal,

Este proyecto puede ser aplicado en empresas de (Especificar).

3.1. HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

3.1.1. TABULACIÓN DE LA INFORMACIÓN (RECOLECTADA)

3.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ejemplo:

La empresa (nombre empresa o negocio) está ubicada en la localidad de Usme, ofrece los servicios de xxx . Cuenta con servicios , etc y operarios , empleados ,etc

En la actualidad la distribución de los recorridos diarios se lleva a través de planillas físicas donde se registra manualmente el vehículo, conductor y operario asignados al mismo, así como los recorridos que realizan; esta función es realizada por los coordinadores de recorridos. A pesar de que se lleva la información de los recorridos en las planillas, se evidencian inconsistencias en los datos, ya que no se puede acceder fácilmente para identificar la ubicación o el destino de un vehículo.

Para la operación diaria de la empresa es necesario que los vehículos cuenten con la documentación exigida por tránsito y en ocasiones se presentan ausencias de los mismos porque se pasan las fechas de renovación de documentos como SOAT, REVISIÓN, TECNICOMECAÁNICA o PAGO DE IMPUESTOS o la programación de mantenimientos de los mismos, lo que dificulta la operación en la medida que se disminuyen los vehículos disponibles.

No se cuenta con un registro completo de los contactos, tales como conductores, operarios y destinos, en algunos faltan los nombres o apellidos, datos de contacto como teléfonos, direcciones, correos electrónicos entre otros, e incluso hay datos con los que no se cuenta en absoluto. Lo anterior se tiene en un archivo físico que cuenta con las hojas de vida o copias de contratos con los contactos de los destinos.

3.4 OBJETIVOS

3.4.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un Sistema de Información para el control de vehículos y recorridos de la empresa de transporte “La Internacional S.A.”.

3.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS (1 POR CADA FASE)

1. Interpretar el funcionamiento de la empresa para identificar las posibles inconsistencias en sus procesos utilizando las diferentes técnicas de levantamiento de información.
2. Diseñar la interfaz gráfica y la estructura de la base de datos que permita dar cumplimiento a las necesidades de la empresa.
3. Desarrollar el sistema de información tomando como base la arquitectura MVC de acuerdo al lenguaje de programación y al gestor de bases de datos indicado.
4. Realizar plan de pruebas para verificar el correcto funcionamiento del sistema, de acuerdo al cumplimiento de los RQF.
5. Implementar el sistema de información de acuerdo a las necesidades de la empresa de transporte “La Internacional S.A.”

3.5. JUSTIFICACIÓN

El proyecto pretende desarrollar un sistema de información web mediante el uso del lenguaje PHP y el gestor de base de datos MYSQL en un plazo máximo 18 meses, que cuente con los módulos que se detallan a continuación:

MODULO DE USUARIOS: Permite la gestión, autenticación y manejo de roles de usuario (Administrador y Conductor).

		SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL										
							CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGÍA					
							REGISTRO DE ASISTENCIA DE APRENDICES- EJECUCIÓN DE LA FORMACIÓN					
Nombre Instructor		Tipo D.I :	No Documento:				Programa de Formación			No Ficha	Código	
OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO		CC	79575535				Técnico en Programación de Software			2726209	233104	
Jornada		Día de la semana de la sesión de Formación					Fecha inicio trimestre			Fecha fin trimestre		
Tarde		LUNES Y MIERCOLES										
Competencia							Resultado de Aprendizaje					
DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO							CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO.					
No.	APRENDICES APELLIDOS Y NOMBRES	D.IDENTIDAD	ESTADO	ASISTI O	TARD E	FALLA S	FECHA SESION: 5/08/2024	FECHA SESION: 12/08/2024	FECHA SESION: 14/08/2024	FECHA SESION: 19/08/2024	FECHA SESION: 21/08/2024	FECHA SESION: 26/08/2024
1	ALMANZA MORENO	JEISON SANTIAGO	Formacion	3	0	0	A	A	A			
2	AMARIS MAHECHA	NICOLAS	Formacion	3	0	0	A	A	A			
3	CORONADO SUAREZ	DIANA MAYERLY	Formacion	3	0	0	A	A	A			
4	ESCOBAR PALOMINO	HARGUYN THOMAS	Formacion	3	0	0	A	A	A			
5	FALLA HERNANDEZ	ANGIE NATALIA	Formacion	3	0	0	A	A	A			
6	GARCIA HERNANDEZ	HEIDY MARLLORY	Formacion	3	0	0	A	A	A			
7	GARCIA ROJAS	JUAN PABLO	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario			Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario
8	GOMEZ RODRIGUEZ	ANGELICA MARIA	Formacion	3	0	0	A	A	A			
9	GONZALEZ CIFUENTES	DENNIS CAMILA	Formacion	3	0	0	A	A	A			
10	GONZALEZ GUTIERREZ	MARIA FERNANDA	Formacion	2	0	1	F	A	A			
11	GUTIERREZ GUALACO	DANIAN YULEIDI	Formacion	2	0	1	F	A	A			
12	HERNANDEZ ROJAS	DARLYN MARYANA	Formacion	3	0	0	A	A	A			
13	JIMENEZ JIMENEZ	FABIAN CAMILO	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario			Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario
14	LOPEZ PACHON	NIKOL VANNESA	Formacion	3	0	0	A	A	A			
15	LOPEZ PEÑA	SAMUEL DAVID	Formacion	3	0	0	A	A	A			
16	LOZADA SOSA	BRIGITE ALEJANDRA	Formacion	3	0	0	A	A	A			
17	MARIN MOLINA	MARK SEBASTIAN	Formacion	3	0	0	A	A	A			
18	MOLINA QUINTERO	VALERIA DE LOS ANGELES	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario			Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario
19	MONTES ALARCON	AXXEL JOEL	Formacion	3	0	0	A	A	A			
20	ORTEGA ORJUELA	JHOJAN ESTIVEN	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario			Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario
21	OSPINA CENTENO	YOVANIS JUNIOR	Formacion	3	0	0	A	A	A			
22	POBEDA MELO	FAIVER ADRIAN	Formacion	3	0	0	A	A	A			
23	RANGEL LOPEZ	BRALLAN DAVID	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario			Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario
24	RIOS AGUDELO	ALYSSON CAMILA	Formacion	3	0	0	A	A	A			
25	SALAZAR GIRALDO	JUAN CAMILO	Formacion	3	0	0	A	A	A			
26	VASQUEZ USME	BRANDON FELIPE	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario			Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario	Retiro Voluntario
27	AVILA MENDEZ	KEVIN ALEJANDRO	Formacion	3	0	0	A	A	A			
28												
29												
30												
31												
32												
33												
INSTRUCTOR (A): Omar Zambrano							VOCERO O SUBVOCERO (A):					
FIRMA:							FIRMA:					

FICHA-TPS-2726271

Técnico en Programación de Software

Colegio Panama





SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:		Tecnico en Programación de Software			Código:		233104		
Fecha:		2726271		Instructor:		Omar Oswaldo Zambrano Arevalo			
Nombre del proyecto				Actividad del Proyecto			Fase del proyecto		
DESARROLLO DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EMPRESARIAL.				PROGRAMA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE DE ESCRITORIO, WEB O MÓVIL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO Y EL ESTÁNDAR DE CODIFICACIÓN.			EJECUCION		
Nombre del aprendiz		Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describe las evidencias	Forma de Entrega de la evidencia		Fecha de entrega	Cumplimiento		
				Físico	Digital		SI	NO	
AGUILAR DIAZ	NEYLLI MARIANA	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
BAENA ALVARADO	DANNA MICHELL	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
BAQUERO VARGAS	PAULA ANDREA	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
BERNAL BARRERO	MATEO	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
BLANCO MELO	JHOAN SEBASTIAN	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
BOHORQUEZ RODRIGUEZ	BRITNY KATHERIN	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
CALDERON GIL	MARIA CAMILA	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
CARDENAS BERMUDEZ	NELSON DAVID	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
CORREA VEGA	SANTIAGO	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
CUBILLOS RINCON	DANNA SOFIA	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
GARCES FABRA	KELLY DAILIN	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
GIL	SHEILY VERONICA	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
GUTIERREZ CARRASCAL	GREICY NATHALY	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024			
HERRERA MERCADO	ALFREDO JUNIOR	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
MENDOZA DELGADO	SOFIA	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
MORALES PARADA	INGRID SOFIA	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
MORALES SILVA	ROSALBA	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
MORENO PLAZAS	JEISON FELIPE	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024			
NIÑO PEREZ	CHAMEL SMITH	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
OSPINO NAVARRO	KEVIN DAVID	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
PAEZ ESLAVA	DIEGO NICOLAS	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
PAEZ QUIROGA	WESLY DARLINE	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
PIÑEROS MEDINA	JULIAN CAMILO	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
PULIDO SALAMANCA	JHOJAN ISAAC	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
RAMIREZ CARDONA	THOMAS	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
RAMIREZ CASARES	SANTIAGO	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
RICARDO ESTRADA	JORGE MARIO	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
RODRIGUEZ SEQUEA	LAURA BANESA	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
ROJAS GRIMALDI	JUAN JOSE	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
SILVA CANCINO	ANDRES FELIPE	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
TELLEZ FAJARDO	YOUFETH FELIPE	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
TOCORA MELO	SARA NICOL	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		
VARGAS PINZON	JOHANNES EMANUEL	EMPLLEAR ESTÁNDARES DE CODIFICACION CONSTRUIR LÍNEAS DE CÓDIGO PARA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE. APLICAR CASOS DE PRUEBAS UNITARIAS	Entrega de los diseños de la pagina web del proyecto, conexión, registro, y login, produccion en vivo		X	31/07/2024	X		

	PROGRAMACION DE EVENTOS DE FORMACION - REGIONAL DISTRITO CAPITAL - SENA - CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA							
F002-P002-08-11-9216								
Proceso: EJECUCION DE LA FORMACION PROFESIONAL.								
PROGRAMA: TECNICO EN PROGRAMACION DE SOFTWARE								
Ficha No: 2726271		RUTA DE APRENDIZAJE VERSION: 01 TECPS			PROYECTO:DESARROLLO DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EMPRESARIAL.			
Del Año: 2024		Inicio: 08/07/2024		Finalización: 20/09/2024				
Trimestre de la ficha:		Jornada: día						
FASE DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	DIA	HORA INICIO	HORA FINAL	INSTRUCTOR	
EJECUCIÓN	CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO DE MANERA CORRECTA Y EFICIENTE DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS	669163 - RAP 2. PROGRAMAR SENTENCIAS SQL EN UN SISTEMA MANEJADOR DE BASES DEDATOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CLIENTE. RESULTADO FINAL	IED COLEGIO REPUBLICA DE PANAMA	MARTES-JUEVES	12:00:00	14:00:00	OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO	
EJECUCIÓN	CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO DE MANERA CORRECTA Y EFICIENTE DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS	669169 - RAP 2. CREAR COMPONENTES FRONTEND DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE. RESULTADO FINAL	IED COLEGIO REPUBLICA DE PANAMA	MARTES-JUEVES	14:00:00	16:00:00	OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO	
EVALUACIÓN	EVALUAR LA APLICACIÓN DESARROLLADA DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DEFINIDOS POR EL CLIENTE.	611187 - APLICAR EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES DEL SECTOR PRODUCTIVO, LOS CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y DESTREZAS PERTINENTES A LAS COMPETENCIAS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN RESULTADO PARCIAL	IED COLEGIO REPUBLICA DE PANAMA	MARTES-JUEVES	16:00:00	17:00:00	OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO	
Vo. Bo. Coordinador Academico				Recibe Vocer@ de la ficha				

ver



IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Técnico en Programación de Software**
- Código del Programa de Formación: **233104**
- Nombre del Proyecto: **Diseño Y Construcción de Software Para La Gestión De Información En El Sector Empresarial A Través De La Formación Por Proyectos.**
- Fase del Proyecto: Ejecución: **Análisis, Desarrollo, Ejecución o Desarrollo.**
- Actividad de Proyecto: **Construcción de la conexión y el guardar en la programación**
- Competencia: **Proyecto Productivo -**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
- Duración de la Guía:

2. PRESENTACIÓN

Este código PHP establece una conexión a una base de datos MySQL utilizando la extensión mysqli. La extensión mysqli es una de las formas recomendadas de interactuar con bases de datos MySQL en PHP. En esta guía, aprenderemos sobre cada componente del código, cómo funciona y cómo manejar errores.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En el vasto campo de la tecnología de la información y la programación, se encuentran los pilares fundamentales que sostienen el mundo digital en el que vivimos. Este ámbito, en constante evolución, es esencial para comprender cómo funcionan los sistemas informáticos, cómo se desarrollan las aplicaciones que utilizamos a diario y cómo se construyen las soluciones tecnológicas que impulsan el progreso en diversos campos.



1. Introducción

Este código PHP ilustra cómo establecer una conexión a una base de datos MySQL utilizando la extensión mysqli, que es una de las herramientas más recomendadas para interactuar con bases de datos MySQL en PHP. La extensión mysqli ofrece una interfaz orientada a objetos y procedimientos para realizar operaciones de base de datos de manera segura y eficiente. En esta guía, exploraremos cada componente del código, desglosaremos su funcionamiento, y aprenderemos a manejar posibles errores para asegurar una conexión robusta y segura.

2. El Código

```
php Copiar código

<?php

$mysqli = new mysqli('localhost','oza','123','personal');

if($mysqli->connect_error){
    die('Error en la conexion' . $mysqli->connect_error);
}

?>
```

3. Explicación del Código

3.1. Creación de la Conexión

```
php Copiar código

$mysqli = new mysqli('localhost','oza','123','personal');
```

- `new mysqli(...)`: Esta línea crea una nueva instancia de la clase `mysqli`, que es utilizada para manejar la conexión con la base de datos.
- `'localhost'`: Especifica el servidor de la base de datos. En este caso, se está usando `localhost`, lo que significa que la base de datos está en el mismo servidor que el script PHP.
- `'oza'`: Es el nombre de usuario que se usa para conectar a la base de datos.
- `'123'`: Es la contraseña del usuario para acceder a la base de datos.
- `'personal'`: Es el nombre de la base de datos a la que se desea conectar.



3.2. Manejo de Errores

php

 Copiar código

```
if($mysqli->connect_error){  
    die('Error en la conexion' . $mysqli->connect_error);  
}
```

- **`$mysqli->connect_error`**: Propiedad que devuelve un mensaje de error si la conexión falla. Si no hay error, esta propiedad estará vacía.
- **`die('Error en la conexion' . $mysqli->connect_error);`**: La función `die` detiene la ejecución del script y muestra un mensaje de error. Esto es útil para depurar y notificar si algo salió mal durante la conexión.

4. Buenas Prácticas

1. Seguridad:

- Asegúrate de que las credenciales (nombre de usuario y contraseña) no estén expuestas en el código fuente que pueda ser visto por otros.
- Considera usar variables de entorno para almacenar credenciales y otras configuraciones sensibles.

2. Manejo de Errores:

- Aunque `die` es útil para pruebas rápidas, en una aplicación en producción, es mejor manejar errores de manera más elegante. Por ejemplo, podrías registrar los errores en un archivo de log en lugar de mostrar mensajes al usuario final.

3. Configuración de la Base de Datos:

- Verifica que la base de datos personal exista y que el usuario oza tenga los permisos adecuados para acceder a ella.

4. Cierre de la Conexión:

- Aunque no es estrictamente necesario cerrar la conexión inmediatamente después de su uso, es una buena práctica hacerlo para liberar recursos. Puedes hacerlo con `$mysqli->close();`.



5. Ejemplo Completo Mejorado

```
php Copiar código

<?php

// Configuración de la conexión
$host = 'localhost';
$user = 'ora';
$password = '123';
$dbname = 'personal';

// Crear una nueva conexión
$mysqli = new mysqli($host, $user, $password, $dbname);

// Verificar si hubo errores en la conexión
if($mysqli->connect_error){
    // Registrar el error y terminar el script
    error_log('Error de conexión: ' . $mysqli->connect_error, 0);
    die('Error en la conexión con la base de datos.');
```

6. Conclusión

Conectar a una base de datos MySQL con PHP es un proceso relativamente simple usando la extensión mysqli. Sin embargo, siempre es importante seguir las buenas prácticas para asegurar la seguridad y estabilidad de tus aplicaciones. Con esta guía, deberías ser capaz de entender y manejar la conexión a bases de datos en PHP de manera efectiva.

¡Espero que esta guía te haya sido útil! ¿Hay algún aspecto específico del código o del manejo de bases de datos en PHP que te gustaría explorar más a fondo?

Proyecto

Ejemplo :

**SISTEMA DE INFORMACIÓN PARA EL CONTROL DE INVENTARIOS DE LA
EMPRESA (NOMBRE EMPRESA O NEGOCIO)**

Desarrollado por:

SENA 2023



Agradecimientos

Nota jurado

Resumen (RESUMEN DEL PROYECTO)

Resumen del proyecto tiene como finalidad desarrollar un sistema de información que permita dar solución a las necesidades de la empresa XXX.....

Abstract (el mismo resumen, pero en inglés)

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como finalidad desarrollar un sistema de información que permita dar solución a las necesidades de la empresa XXX a nivel de XXX, ya que actualmente la empresa no cuenta con un proceso efectivo para controlar la información y su documentación legal,

Este proyecto puede ser aplicado en empresas de (Especificar).

3.1. HERRAMIENTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

3.1.1. TABULACIÓN DE LA INFORMACIÓN (RECOLECTADA)

3.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ejemplo:

La empresa (nombre empresa o negocio) está ubicada en la localidad de Usme, ofrece los servicios de xxx . Cuenta con servicios , etc y operarios , empleados ,etc

En la actualidad la distribución de los recorridos diarios se lleva a través de planillas físicas donde se registra manualmente el vehículo, conductor y operario asignados al mismo, así como los recorridos que realizan; esta función es realizada por los coordinadores de recorridos. A pesar de que se lleva la información de los recorridos en las planillas, se evidencian inconsistencias en los datos, ya que no se puede acceder fácilmente para identificar la ubicación o el destino de un vehículo.

Para la operación diaria de la empresa es necesario que los vehículos cuenten con la documentación exigida por tránsito y en ocasiones se presentan ausencias de los mismos porque se pasan las fechas de renovación de documentos como SOAT, REVISIÓN, TECNICOMECAÁNICA o PAGO DE IMPUESTOS o la programación de mantenimientos de los mismos, lo que dificulta la operación en la medida que se disminuyen los vehículos disponibles.

No se cuenta con un registro completo de los contactos, tales como conductores, operarios y destinos, en algunos faltan los nombres o apellidos, datos de contacto como teléfonos, direcciones, correos electrónicos entre otros, e incluso hay datos con los que no se cuenta en absoluto. Lo anterior se tiene en un archivo físico que cuenta con las hojas de vida o copias de contratos con los contactos de los destinos.

3.4 OBJETIVOS

3.4.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un Sistema de Información para el control de vehículos y recorridos de la empresa de transporte “La Internacional S.A.”.

3.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS (1 POR CADA FASE)

1. Interpretar el funcionamiento de la empresa para identificar las posibles inconsistencias en sus procesos utilizando las diferentes técnicas de levantamiento de información.
2. Diseñar la interfaz gráfica y la estructura de la base de datos que permita dar cumplimiento a las necesidades de la empresa.
3. Desarrollar el sistema de información tomando como base la arquitectura MVC de acuerdo al lenguaje de programación y al gestor de bases de datos indicado.
4. Realizar plan de pruebas para verificar el correcto funcionamiento del sistema, de acuerdo al cumplimiento de los RQF.
5. Implementar el sistema de información de acuerdo a las necesidades de la empresa de transporte “La Internacional S.A.”

3.5. JUSTIFICACIÓN

El proyecto pretende desarrollar un sistema de información web mediante el uso del lenguaje PHP y el gestor de base de datos MYSQL en un plazo máximo 18 meses, que cuente con los módulos que se detallan a continuación:

MODULO DE USUARIOS: Permite la gestión, autenticación y manejo de roles de usuario (Administrador y Conductor).

		SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL											
								CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA					
								REGISTRO DE ASISTENCIA DE APRENDICES- EJECUCION DE LA FORMACIÓN					
Nombre Instructor		Tipo D.I.:	No Documento:	Programa de Formación				No Ficha		Código			
OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO		CC	79575535	Tecnico en Programacion de Software				2726271		233104			
Jornada		Día de la semana de la sesión de Formación						Fecha inicio trimestre		Fecha fin trimestre			
Tarde		MARTES Y JUEVES											
Competencia								Resultado de Aprendizaje					
DESARROLLAR LA SOLUCION DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISENO Y METODOLOGIAS DE DESARROLLO								CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO.					
No.	APRENDICES APELLIDOS Y NOMBRES		D.IDENTIDAD	ESTADO	ASISTIO	TARDE	FALLAS	FECHA SESION	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:
								1/08/2024	6/08/2024	8/08/2024	13/08/2024	15/08/2024	20/08/2024
1	AGUILAR DIAZ	NEYLLI MARIANA	TI 1140917056	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
2	BAENA ALVARADO	DANNA MICHELL	TI 1031812208	FORMACION	0	0	6	F	F	F	F	F	F
3	BAQUERO VARGAS	PAULA ANDREA	TI 1019605928	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
4	BERNAL BARRERO	MATEO	TI 1029987937	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
5	BLANCO MELO	JHOAN SEBASTIAN	TI 1014863546	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
6	BOHORQUEZ RODRIGUEZ	BRITNY KATHERIN	TI 1016950226	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
7	CALDERON GIL	MARIA CAMILA	TI 1020752846	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
8	CARDENAS BERMUDEZ	NELSON DAVID	TI 1011095821	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
9	CORREA VEGA	SANTIAGO	TI 1015414760	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
10	CUBILLOS RINCON	DANNA SOFIA	TI 1015413636	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
11	GARCES FABRA	KELLY DAILIN	TI 1063154814	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
12	GIL	SHEILY VERONICA	TI 1101202901	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
13	GUTIERREZ CARRASCAL	GREICY NATHALY	PPT 6694571	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
14	HERRERA MERCADO	ALFREDO JUNIOR	TI 1118820025	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
15	PUERTO HERNANDEZ	MARLON ALFONSO	T.I.1069723136	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
16	MENDOZA DELGADO	SOFIA	TI 1089934927	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
17	MORALES PARADA	INGRID SOFIA	TI 1031649869	FORMACION	3	0	1	F	A	A	A	A	
18	MORALES SILVA	ROSALBA	TI 1050840277	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
19	MORENO PLAZAS	JEISON FELIPE	TI 1028660467	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
20	NIÑO PEREZ	CHAMEL SMITH	TI 1051662088	FORMACION	3	0	1	F	A	A	A	A	
21	OSPINO NAVARRO	KEVIN DAVID	TI 1019038983	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
22	PAEZ ESLAVA	DIEGO NICOLAS	TI 1150184042	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
23	PAEZ QUIROGA	WESLY DARLINE	TI 1016951734	FORMACION	2	0	2	F	A	A	F	A	
24	PIÑEROS MEDINA	JULIAN CAMILO	TI 1011097299	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
25	PULIDO SALAMANCA	JHOJAN ISAAC	TI 1015413414	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
26	RAMIREZ CARDONA	THOMAS	TI 1028862588	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
27	RAMIREZ CASARES	SANTIAGO	TI 1031652383	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
28	RICARDO ESTRADA	JORGE MARIO	TI 1064607021	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
29	RODRIGUEZ SEQUEA	LAURA BANESA	TI 1141716168	FORMACION	0	0	5	F	F	F	F	F	
30	ROJAS GRIMALDI	JUAN JOSE	TI 1025323784	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
31	SILVA CANCINO	ANDRES FELIPE	TI 1015412631	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
32	TELEZ FAJARDO	YOUFETH FELIPE	TI 1031653577	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
33	TOCORA MELO	SARA NICOL	TI 1033694114	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
34	VARGAS PINZON	JOHANNES EMANUEL	TI 1034397952	FORMACION	4	0	0	A	A	A	A	A	
INSTRUCTOR (A): Omar Zambrano								VOCERO O SUBVOCERO (A):					
FIRMA:								FIRMA:					

FICHA-TPS-2951433

Tecnico en Programacion de Software

Colegio San-Francisco de Asis





SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:		Tecnico en Programación de Software				Código:	233104	
Ficha:		2951433	Instructor:	Omar Oswaldo Zambrano Arevalo				
Nombre del proyecto			Actividad del Proyecto				Fase del proyecto	
DESARROLLO DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EMPRESARIAL.			ANALIZAR LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS POR EL CLIENTE CARACTERIZANDO LA INFORMACIÓN A RECOLECTAR PARA ESTABLECER LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON ESTÁNDARES Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS.				ANALISIS	
Nombre del aprendiz		Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describe las evidencias	Forma de Entrega de la evidencia		Fecha de entrega	Cumplimiento	
				Físico	Digital		SI	NO
BARRERA GÓMEZ	ABRIL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024		X
CASTILLO DIAZ	JOHAN SEBASTIAN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
CENDALES OCHOA	DANIEL SANTIAGO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
CRUZ SANTIAGO	LINDA CELIN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
DAZA DIAZ	LAURA SOFIA	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
DAZA ESQUIVEL	ANDRES FELIPE	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
DAZA LUNA	THOMAS	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
DÍAZ PALOMINO	CESAR STEVEN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
GARCIA GUTIERREZ	JAVIER STEVEN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
GARCIA MURCIA	SAMUEL DAVID	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
GOMEZ MALAVER	KEVIN JOHEEL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
HERNANDEZ ARENAS	SAMUEL ANDRES	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
HERNANDEZ ARENAS	JESUS DAVID	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
LARA REYES	STEVEN JOSUE	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
LOPEZ MEJIA	JUAN ESTEBAN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
MENDOZA POVEDA	JULIAN ALEJANDRO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
MUÑOZ QUIROGA	JUAN CARLOS	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
MUÑOZ SIERRA	ANA MARIA	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
PERDOMO ARIAS	JHOENDRY	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
POTOSI ALBARRAN	JHOSTIN ELIEL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
PULIDO ARIAS	DANIEL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
PUPO RODRIGUEZ	ELIAN DAVID	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
RINCON SIERRA	JUAN PABLO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
RODRIGUEZ RIVERA	MARLON ALEJANDRO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
ROVIRA MARTINEZ	SAMUEL FERNANDO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
SECHAGUE MARROQUIN	JUAN SEBASTIAN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
SOLER LEGUIZAMON	DYLANN SANTIAGO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
TIQUE CÁRDENAS	MICHEL NICOLAS	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
URDANETA MATA	YOLANDA LUCILA	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
VASQUEZ NIVIAYO	SAMUEL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
VILLAMIL SANCHEZ	JHOSTIN STWART	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
ZAMORA BERNAL	GABRIEL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	
ZAPATA LOPEZ	JOHAN CAMILO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Construccion de casos de uso, caso practico		X	30/08/2024	X	



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA
PLAN DE TRABAJO CONCERTADO CON EL APRENDIZ PARA EL DESARROLLO DE LA RUTA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación:		Tecnico en Programación de Software			Código:	233104		
Ficha:		2951433	Instructor:	Omar Oswaldo Zambrano Arevalo				
Nombre del proyecto			Actividad del Proyecto			Fase del proyecto		
DESARROLLO DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EMPRESARIAL.			ANALIZAR LOS REQUERIMIENTOS PLANTEADOS POR EL CLIENTE CARACTERIZANDO LA INFORMACIÓN A RECOLECTAR PARA ESTABLECER LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON ESTÁNDARES Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS.			ANALISIS		
Nombre del aprendiz		Actividad de aprendizaje a desarrollar	Describe las evidencias	Forma de Entrega de la evidencia		Fecha de entrega	Cumplimiento	
				Físico	Digital		SI	NO
BARRERA GÓMEZ	ABRIL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024		X
CASTILLO DIAZ	JOHAN SEBASTIAN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
CENDALES OCHOA	DANIEL SANTIAGO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
CRUZ SANTIAGO	LINDA CELIN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
DAZA DIAZ	LAURA SOFIA	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
DAZA ESQUIVEL	ANDRES FELIPE	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
DAZA LUNA	THOMAS	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
DÍAZ PALOMINO	CESAR STEVEN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
GARCIA GUTIERREZ	JAVIER STEVEN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
GARCIA MURCIA	SAMUEL DAVID	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
GOMEZ MALAVER	KEVIN JOHEEL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
HERNANDEZ ARENAS	SAMUEL ANDRES	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
HERNANDEZ ARENAS	JESUS DAVID	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
LARA REYES	STEVEN JOSUE	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
LOPEZ MEJIA	JUAN ESTEBAN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
MENDOZA POVEDA	JULIAN ALEJANDRO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
MUÑOZ QUIROGA	JUAN CARLOS	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
MUÑOZ SIERRA	ANA MARIA	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
PERDOMO ARIAS	JHOENDRY	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
POTOSI ALBARRAN	JHOSTIN ELIEL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
PULIDO ARIAS	DANIEL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
PUPO RODRIGUEZ	ELIAN DAVID	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
RINCON SIERRA	JUAN PABLO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
RODRIGUEZ RIVERA	MARLON ALEJANDRO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
ROVIRA MARTINEZ	SAMUEL FERNANDO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
SECHAGUE MARROQUIN	JUAN SEBASTIAN	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
SOLER LEGUIZAMON	DYLANN SANTIAGO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
TIQUE CÁRDENAS	MICHEL NICOLAS	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
URDANETA MATA	YOLANDA LUCILA	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
VASQUEZ NIVIAYO	SAMUEL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
VILLAMIL SANCHEZ	JHOSTIN STWART	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
ZAMORA BERNAL	GABRIEL	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	
ZAPATA LOPEZ	JOHAN CAMILO	Induccion - ANALISIS DE REQUERIMIENTOS Y ALGORITMIA.	Entrega de la hoja de vida en HTML y representación de casos de uso en HTML		X	30/08/2024	X	

PROGRAMACION DE EVENTOS DE FORMACION - REGIONAL DISTRITO CAPITAL - SENA - CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA							
F002-P002-08-11-9216							
Proceso: EJECUCION DE LA FORMACION PROFESIONAL.							
PROGRAMA: TECNICO EN PROGRAMACION DE SOFTWARE							
Ficha No: 2951433		RUTA DE APRENDIZAJE VERSION: 01 TECPS				PROYECTO:DESARROLLO DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EMPRESARIAL.	
Del Año: 2024		Inicio: 08/07/2024		Finalización: 20/09/2024			
Trimestre de la ficha:		Jornada: día					
FASE DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	DIA	HORA INICIO	HORA FINAL	INSTRUCTOR
PLANEACIÓN	INTERPRETAR EL INFORME DE REQUERIMIENTOS ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.	669167 - RAP 1. RESOLVER PROCESOS LÓGICOS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ALGORITMOS Y EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO. RESULTADO PARCIAL	IED COLEGIO SAN FRANCISCO DE ASIS	VIERNES	12:00:00	15:00:00	OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO
PLANEACIÓN	INTERPRETAR EL INFORME DE REQUERIMIENTOS ACUERDO A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.	669124 - RAP 2. INTERPRETAR EL INFORME DE REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN CONFORME A LA IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES DEL NEGOCIO. RESULTADO FINAL	IED COLEGIO SAN FRANCISCO DE ASIS	VIERNES	15:00:00	17:00:00	OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO
Vo. Bo. Coordinador Academico				Recibe Vocer@ de la ficha			



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

● Denominación del Programa de Formación:	Técnico en Programación de Software
● Código del Programa de Formación:	233104 - V2
● Nombre del Proyecto (si es formación Titulada)	DESARROLLO DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EMPRESARIAL.
● Fase del Proyecto (si es formación Titulada)	Análisis – Algoritmos -Lógica de Programación
● Actividad de Proyecto (si es formación Titulada)	CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO DE MANERA CORRECTA Y EFICIENTE DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS
● Competencia	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
● Resultados de Aprendizaje Alcanzar:	<ul style="list-style-type: none">● SOLUCIONAR PROBLEMAS DE LÓGICA PROPOSICIONAL.● USAR ESTRUCTURAS SECUENCIALES EN LA CONSTRUCCIÓN DE ALGORITMOS.● UTILIZAR ESTRUCTURAS DE CONTROL EN LA CONSTRUCCIÓN DE ALGORITMOS.● EMPLEAR ESTRUCTURAS CÍCLICAS EN LA CONSTRUCCIÓN DE ALGORITMOS.● CONSTRUIR ALGORITMOS CON ARREGLOS.
● Duración de la Guía	20 - horas



2. PRESENTACIÓN

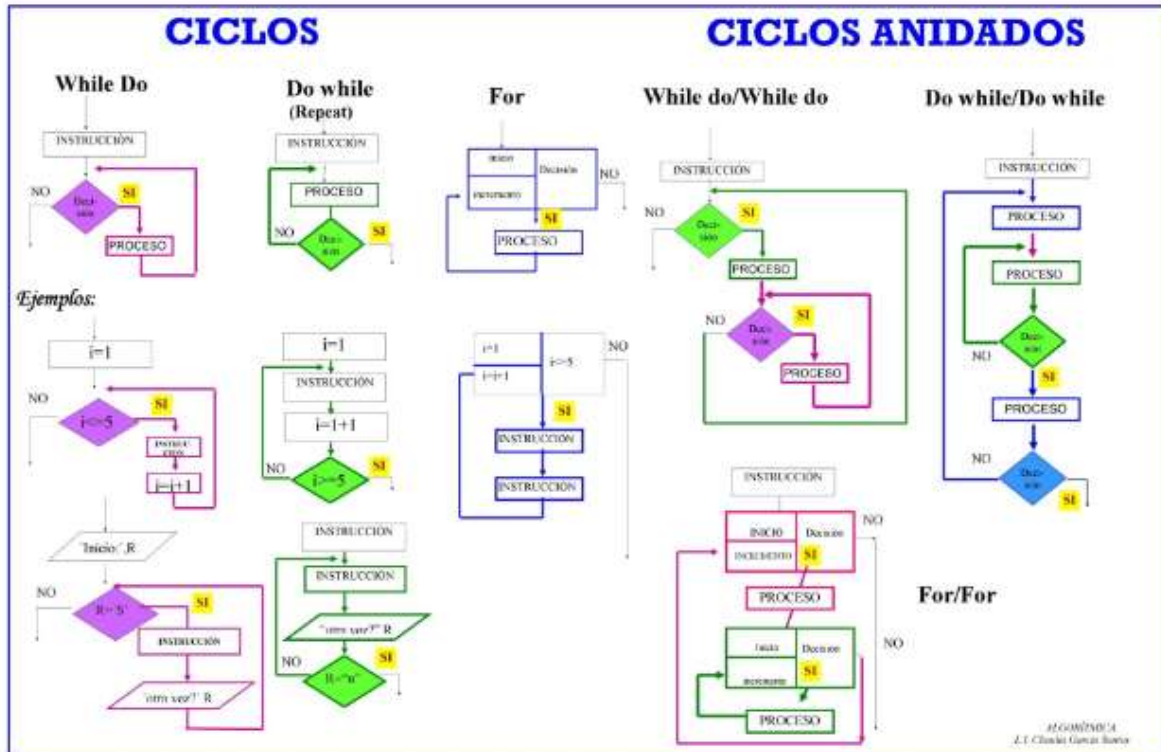
2.1. Introducción a los Ciclos Repetitivos

Los ciclos repetitivos, también conocidos como bucles o estructuras de control iterativas, son una parte fundamental de la programación que permiten ejecutar un bloque de código múltiples veces de manera automática, hasta que se cumpla una condición específica. Son herramientas poderosas que nos permiten automatizar tareas repetitivas, lo que ahorra tiempo y reduce la probabilidad de cometer errores.

¿Por qué son útiles los ciclos repetitivos?

Los ciclos repetitivos son útiles por varias razones:

- **Automatización de tareas repetitivas:** En lugar de escribir el mismo código una y otra vez, podemos utilizar ciclos para ejecutarlo de manera automática, lo que ahorra tiempo y esfuerzo.
- **Manejo de datos:** Los ciclos nos permiten recorrer colecciones de datos, como listas o matrices, para procesar cada elemento de manera individual.
- **Flexibilidad:** Los ciclos nos permiten adaptar el flujo de un programa según las necesidades del usuario o las condiciones del entorno.
- **Estructura clara del código:** Al utilizar ciclos, podemos hacer que nuestro código sea más legible y mantenible al reducir la duplicación de código y organizar la lógica de manera más eficiente.



**Ambiente Requerido:**

Ambiente de Formación Asignado e Internet.

Materiales:

- Equipo de Cómputo, Guía de aprendizaje e Internet.
- Un entorno de programación compatible con ciclos repetitivos, como PSeInt, Python, Java, etc.
- Papel y lápiz para esbozar algoritmos.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

1. Con base en los ejercicios entregados de la guía 1 de algoritmos y lógica de Programación; usted deberá realizar, Tres (3) ejercicios con el ciclo PARA, Tres (3) con el ciclo mientras y tres (3) ejercicios con el ciclo Hacer Mientras. Haciendo que al ejecutarse el ejercicio solo se haga una sola vez para las opciones requeridas por el ejercicio.
2. Con base en la switch de 15 ejercicios planteados de los **PROBLEMAS PARA CICLOS REPETITIVOS**, usted deberá escoger 6 Ejercicios y aplicar en su desarrollo uno de los ciclos repetitivos procurando no repetir el ciclo.

PROBLEMAS PARA CICLOS REPETITIVOS

- 1) Leer 10 números e imprimir solamente los números positivos.
- 2) Leer 20 números e imprimir cuantos son positivos, cuantos negativos y cuantos neutros.
- 3) Leer 15 números negativos y convertirlos a positivos e imprimir la suma de dichos números.
- 4) Suponga que se tiene un conjunto de calificaciones de un grupo de 40 alumnos. Realizar un algoritmo para calcular la calificación media y la calificación más baja de todo el grupo.
- 5) Calcular e imprimir la tabla de multiplicar de un número cualquiera. Imprimir el multiplicando, el multiplicador y el producto.
- 6) Simular el comportamiento de un reloj digital, imprimiendo la hora, minutos y segundos de un día desde las 0:00:00 horas hasta las 23:59:59 horas.



7) Una persona debe realizar un muestreo con 50 personas para determinar el promedio de peso de los niños, jóvenes, adultos y viejos que existen en su zona habitacional. Se determinan las categorías con base en la sig. tabla

<u>CATEGORIA</u>	<u>EDAD</u>
Niños	0 - 12
Jóvenes	13 - 29
Adultos	30 - 59
Ancianos	60 en adelante

8) Determinar cuántos hombres y cuantas mujeres se encuentran en un grupo de n personas, suponiendo que los datos son extraídos alumno por alumno.

9) El Depto. de Seguridad Publica y Transito del D.F. desea saber, de los n autos que entran a la ciudad de México, cuantos entran con calcomanía de cada color. Conociendo el ultimo dígito de la placa de cada automóvil se puede determinar el color de la calcomanía utilizando la sig. relación:

<u>DÍGITO</u>	<u>COLOR</u>
1 o 2	amarilla
3 o 4	rosa
5 o 6	roja
7 o 8	verde
9 o 0	azul

10) Obtener el promedio de calificaciones de un grupo de n alumnos.

11) Calcular el promedio de edades de hombres, mujeres y de todo un grupo de alumnos.

12) Encontrar el menor valor de un conjunto de n números dados.

13) Encontrar el mayor valor de un conjunto de n números dados.

14) Calcular la suma siguiente: $100 + 98 + 96 + 94 + \dots + 0$ en este orden

15) Leer 50 calificaciones de un grupo de alumnos. Calcule y escriba el porcentaje de reprobados. Tomando en cuenta que la calificación mínima aprobatoria es de 70.

Nota: Usted en total deberá entregar 15 Ejercicios correspondiente mente.



Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Desarrollo de ejercicios de algoritmos y lógica de programación.	RECONOCE EMPLEAR ESTRUCTURAS CÍCLICAS EN LA CONSTRUCCIÓN DE ALGORITMOS.	Técnica: Instrumento: Documento PDF, Lista de chequeo
Evidencias de Conocimiento: Define los conceptos propios de la lógica de programación y los algoritmos.	RECONOCE Y CONSTRUIR ALGORITMOS CON ARREGLOS.	Técnica: Instrumento: Documento PDF, Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Algoritmo: Un conjunto de pasos definidos y ordenados que describe cómo resolver un problema o realizar una tarea.

Ciclo o bucle: Una estructura de control que repite un bloque de instrucciones varias veces, basándose en una condición específica.

Bucle While: Un tipo de ciclo en programación que ejecuta un bloque de código mientras una condición dada sea verdadera.

Bucle For: Un tipo de ciclo en programación que repite un bloque de código un número específico de veces, generalmente utilizando una variable de control y una condición de terminación.

Iteración: Cada ejecución de un bucle o ciclo.

Condición de parada: La condición que determina cuándo debe finalizar un ciclo.

Índice de iteración: Una variable que se utiliza para controlar el número de iteraciones en un bucle.

Recursividad: Un enfoque de programación en el que una función se llama a sí misma para resolver un problema más pequeño.

Ciclo infinito: Un ciclo que nunca termina debido a una condición de parada que nunca se cumple, lo que puede provocar que el programa se bloquee o se vuelva no receptivo.

Optimización de bucles: Técnicas para mejorar el rendimiento de los ciclos, como minimizar el número de operaciones dentro de un bucle o utilizar algoritmos más eficientes.



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

• Denominación del Programa de Formación:	Técnico en Programación de Software
• Código del Programa de Formación:	233104 - V2
• Nombre del Proyecto (si es formación Titulada)	DESARROLLO DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EMPRESARIAL.
• Fase del Proyecto (si es formación Titulada)	Ejecución – UML -Diagramas Casos de Uso
• Actividad de Proyecto (si es formación Titulada)	CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO DE MANERA CORRECTA Y EFICIENTE DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS
• Competencia	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
• Resultados de Aprendizaje Alcanzar:	669169 - RAP 2. CREAR COMPONENTES FRONTEND DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
• Duración de la Guía	¿? - horas

2. PRESENTACIÓN

2.1. Introducción a los Casos de Uso

"Casos de uso" es un concepto fundamental en el desarrollo de software, especialmente en la metodología de Ingeniería de Software conocida como UML (Lenguaje de Modelado Unificado).

Un caso de uso describe cómo un usuario interactúa con un sistema en particular para lograr un objetivo específico. Aquí tienes una breve introducción:

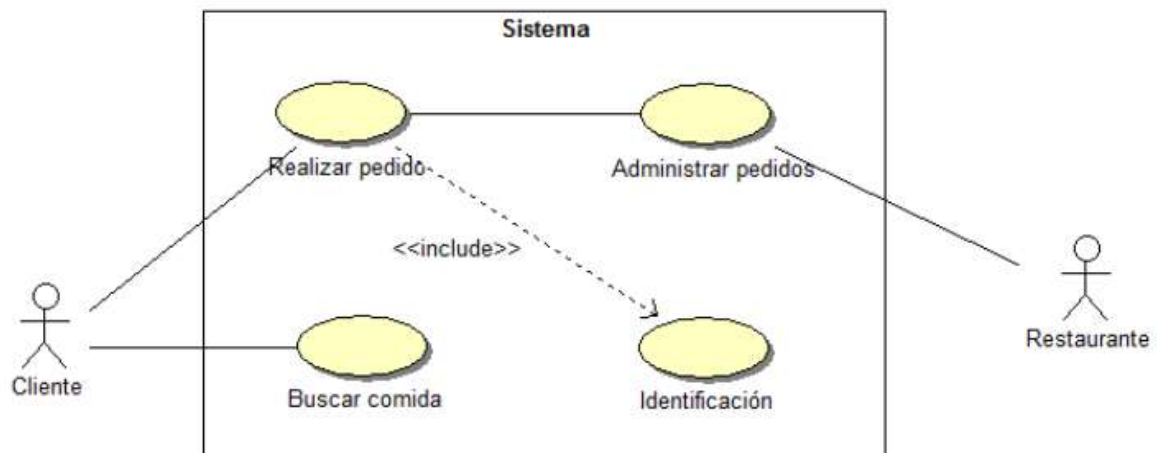
Los casos de uso se utilizan para capturar los requisitos funcionales del sistema desde la perspectiva del usuario. Cada caso de uso representa una secuencia de interacciones entre el usuario y el sistema. Cada caso de uso tiene un nombre descriptivo que refleja la acción que el usuario realiza. Por ejemplo, "Iniciar sesión", "Realizar compra", etc.



2.6 Diagrama de Casos de Uso. Ejemplo

- Dado un sistema online de pedidos a restaurantes, se pide realizar el diagrama de casos de uso de este que refleje el siguiente comportamiento:
- El cliente puede buscar una determinada comida
- El cliente puede solicitar un encargo al restaurante de su elección
- Para poder utilizar el servicio se necesita una cuenta de usuario, por lo que la operación de encargar
- comida debe ser validada previamente
- Los restaurantes pueden visualizar los pedidos que tienen pendientes para poder atenderlos

Diagrama de Casos de Uso. Ejemplo

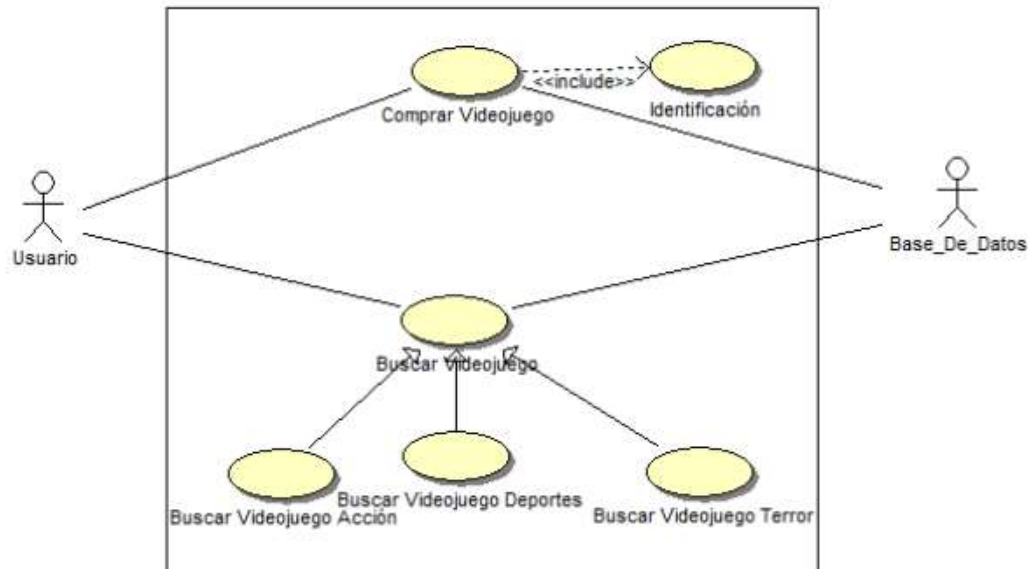


2.6.1 Diagrama de Casos de Uso. Ejemplo

- Se debe diseñar un sistema de compra de videojuegos, en el cual a los usuarios se les permite
- realizar las siguientes acciones:
- Buscar videojuegos. La búsqueda cambia dependiendo de la categoría del videojuego, que son:
- Acción
- Deportes
- Terror
- Comprar un videojuego concreto
- Todas las operaciones anteriores contrastan con base de datos
- La compra de un videojuego realiza un proceso de validación



Diagrama de Casos de Uso. Ejemplo



Documentos de Apoyo

<https://www.youtube.com/watch?v=fVFNxiWOkEo&t=131s>

<https://www.youtube.com/watch?v=fJa3cshrFWs&t=127s>

https://www.youtube.com/watch?v=fJa3cshrFWs&list=PL_sKnfG3FScO5mJLVUEIYceuoO1bv3JjP

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es):** El objetivo de esta actividad es la construcción de un caso de uso implica un proceso de análisis y documentación que requiere una comprensión clara de las necesidades del usuario y los objetivos del sistema. Aquí tienes algunos pasos para formular la actividad de construcción de un caso de uso:
 1. **Identificar los actores:** Comienza por identificar los diferentes tipos de usuarios o sistemas externos que interactúan con el sistema que estás desarrollando. Estos actores pueden ser clientes, administradores, sistemas externos, etc.
 2. **Entender los objetivos del sistema:** Para cada actor identificado, determina cuáles son sus objetivos al interactuar con el sistema. Esto te ayudará a comprender qué funcionalidades son necesarias para satisfacer las necesidades del usuario.
 3. **Recopilar requisitos:** Reúne información detallada sobre las funcionalidades que se requieren para cumplir con los objetivos del usuario. Esto puede involucrar entrevistar a los stakeholders, revisar documentación existente, realizar sesiones de lluvia de ideas, etc.



IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Técnico en Programación de Software**
- Código del Programa de Formación: **233104**
- Nombre del Proyecto: **Diseño Y Construcción de Software Para La Gestión De Información En El Sector Empresarial A Través De La Formación Por Proyectos.**
- Fase del Proyecto: Ejecución: **Análisis, Desarrollo, Ejecución o Desarrollo.**
- Actividad de Proyecto:
- Competencia:
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
- Duración de la Guía:

2. PRESENTACIÓN

En el mundo de la informática, es fundamental comprender y dominar una variedad de conceptos y tecnologías. Esta presentación tiene como objetivo evaluar los conocimientos previos en temas como la recolección de información, algoritmos en pseudocódigo, casos de uso, HTML y PHP. A través de esta evaluación, podremos identificar fortalezas y áreas de mejora en cada uno de estos temas clave.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En el vasto campo de la tecnología de la información y la programación, se encuentran los pilares fundamentales que sostienen el mundo digital en el que vivimos. Este ámbito, en constante evolución, es esencial para comprender cómo funcionan los sistemas informáticos, cómo se desarrollan las aplicaciones que utilizamos a diario y cómo se construyen las soluciones tecnológicas que impulsan el progreso en diversos campos.



1. Introducción a HTML

HTML (HyperText Markup Language) es el lenguaje de marcado estándar para crear páginas web. Estructura el contenido de una página usando etiquetas.

2. Estructura Básica de un Documento HTML

Todo documento HTML comienza con una estructura básica:

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<meta charset="UTF-8">
```

```
<title>Mi Página Web</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<h1>iHola, Mundo!</h1>
```

```
<p>Este es un párrafo de ejemplo.</p>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

- **<!DOCTYPE html>**: Declara el tipo de documento.
- **<html>**: Elemento raíz que envuelve todo el contenido de la página.
- **<head>**: Contiene metadatos y enlaces a archivos CSS y scripts.
- **<meta charset="UTF-8">**: Define la codificación de caracteres.
- **<title>**: Define el título de la página que aparece en la pestaña del navegador.
- **<body>**: Contiene el contenido visible de la página.



3. Etiquetas Comunes

- Encabezados: `<h1>`, `<h2>`, `<h3>`, ..., `<h6>` (tamaño decreciente).
- Párrafos: `<p>`.
- Enlaces: `<a href="URL">Texto del enlace</a>`.
- Imágenes: ``.
- Listas:
 - Ordenada: `<ol><li>Ítem 1</li><li>Ítem 2</li></ol>`.
 - Desordenada: `<ul><li>Ítem 1</li><li>Ítem 2</li></ul>`.

TABLAS

`<table>`

`<tr>`

`<th>Encabezado 1</th>`

`<th>Encabezado 2</th>`

`</tr>`

`<tr>`

`<td>Dato 1</td>`

`<td>Dato 2</td>`

`</tr>`

`</table>`



4. Atributos

Los atributos proporcionan información adicional sobre los elementos. Se colocan dentro de la etiqueta de apertura.

```
<a href="https://www.ejemplo.com" target="_blank">Enlace</a>
```

5. Comentarios

Los comentarios en HTML no se muestran en el navegador:

```
<!-- Este es un comentario -->
```

6. Práctica y Recursos

- W3Schools:

<https://www.w3schools.com/html/default.asp>

- MDN Web Docs:

- [Referencia de HTML](#)



ACTIVIDA-1

Como programador, se le ha asignado la tarea de crear una página web simple con tres secciones: "Mis Metas de Aprendizaje", "Mis Logros" y "Recursos Útiles". Cada sección debe utilizar distintos elementos HTML, como listas, tablas y enlaces, para proporcionar información y recursos relacionados con el aprendizaje de HTML. Su objetivo es construir la página siguiendo estas instrucciones.

Instrucciones:

Aquí están las etiquetas HTML utilizadas en la codificación proporcionada:

<!DOCTYPE html>: Define la versión de HTML que se está utilizando.

<html>: Define el comienzo del documento HTML.

<head>: Contiene metadatos y enlaces a scripts y hojas de estilo.

<meta>: Proporciona metadatos sobre el documento HTML, como el conjunto de caracteres y la configuración de la vista.

<title>: Define el título del documento que aparecerá en la pestaña del navegador.

<style>: Permite definir estilos CSS dentro del documento HTML.

<body>: Contiene el contenido visible del documento.

<h1>, <h2>: Etiquetas para los encabezados del documento, donde <h1> es el más importante y <h2> es secundario.

<p>: Define un párrafo de texto.

: Define una lista desordenada.

: Define un elemento de lista dentro de una lista desordenada.

<table>: Define una tabla.

<tr>: Define una fila dentro de una tabla.

<th>: Define un encabezado de columna o fila dentro de una tabla.

<td>: Define una celda de datos dentro de una tabla.

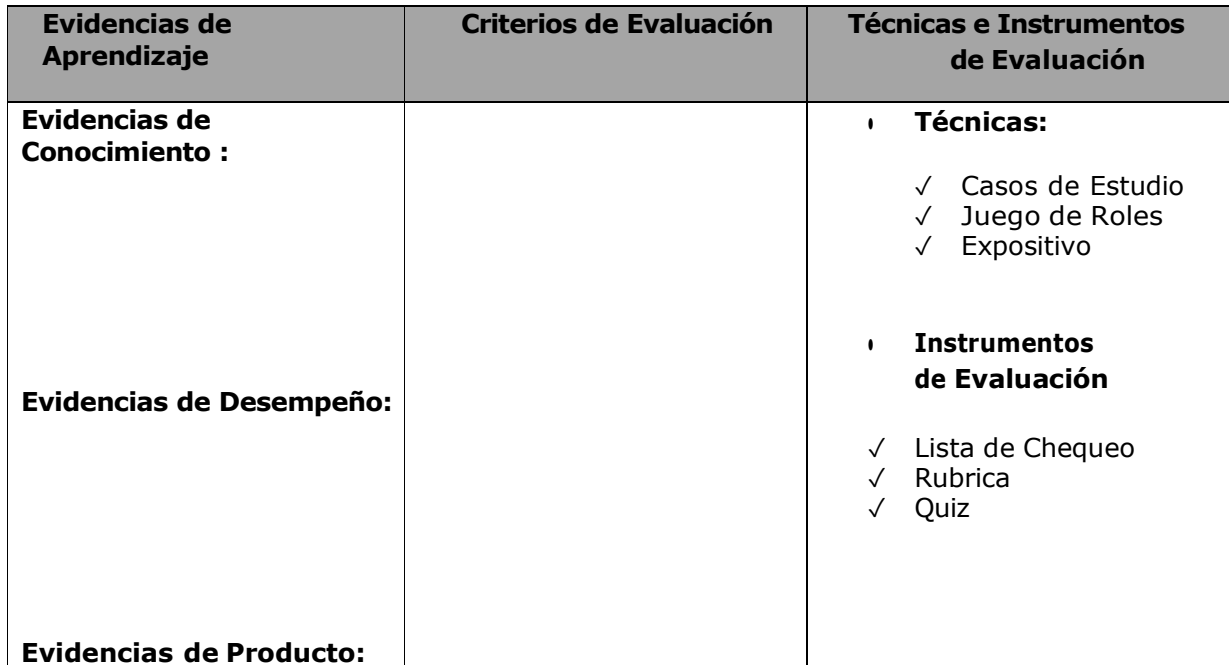
<a>: Define un enlace hipertexto.

href="...": Atributo utilizado dentro de la etiqueta <a> para especificar la URL de destino del enlace.

Estas son las principales etiquetas que puede utilizar para lograr su Objetivo

ACTIVIDAD-2

Con los casos de usos realizados del Hotel deberá realizar en un programa de diseño las pantallas no funcionales representando los casos de uso y después deberá realizar la codificación en HTML para ver representado tu trabajo.



Archivo

Algoritmo: Un conjunto de instrucciones precisas y finitas que describen cómo realizar una tarea o resolver un problema.

Eficiencia: La capacidad de un algoritmo para realizar una tarea de manera rápida y con pocos recursos.

Complejidad espacial: La cantidad de memoria que un algoritmo necesita para ejecutarse en función del tamaño de la entrada.

Algoritmo de búsqueda: Un algoritmo que encuentra la ubicación de un elemento específico dentro de una lista de elementos.

Algoritmo recursivo: Un algoritmo que se define en términos de sí mismo, es decir, que se llama a sí mismo para resolver instancias más pequeñas del problema.



Algoritmo de búsqueda binaria: Un algoritmo eficiente que busca un elemento en una lista ordenada dividiendo repetidamente la lista a la mitad.

Actor: Un actor es un usuario o un sistema que interactúa con el sistema en cuestión. En un caso de uso, los actores representan roles que interactúan con el sistema.

Caso de Uso: Un caso de uso describe una interacción entre el sistema y los actores para lograr un objetivo específico. Describe lo que el sistema hace para satisfacer las necesidades de un actor en particular.

Escenario: Un escenario es una secuencia de acciones que describe una interacción entre el sistema y uno o más actores. Cada caso de uso puede tener múltiples escenarios que describen diferentes situaciones o caminos a través del caso de uso.

Diagrama de Casos de Uso: Un diagrama de casos de uso es una representación gráfica de los casos de uso en un sistema. Muestra los actores y los casos de uso, así como las relaciones entre ellos.

Relación de Inclusión: Una relación de inclusión en un diagrama de casos de uso indica que un caso de uso incluye o "utiliza" otro caso de uso. Es útil para reutilizar funcionalidades comunes entre diferentes casos de uso.

Relación de Extensión: Una relación de extensión en un diagrama de casos de uso indica que un caso de uso puede ser extendido por otro caso de uso en ciertas condiciones. Es útil para modelar funcionalidades opcionales o variantes dentro de un caso de uso principal.

HTML

Siglas de HyperText Markup Language (Lenguaje de Etiquetas de Hipertexto), es el lenguaje predominante para la construcción de páginas web. Se utiliza para describir la estructura y el contenido en forma de texto, así como para complementar el texto con otros objetos, como por ejemplo, imágenes. Los archivos creados en este lenguaje suelen identificarse por su extensión del tipo: "nombre_archivo.html".

Elemento HTML: Un elemento HTML es un componente fundamental de una página web. Está definido por etiquetas, como <p> para párrafos, <h1> para encabezados, para imágenes, etc.

Atributo HTML: Los atributos HTML proporcionan información adicional sobre los elementos HTML. Por ejemplo, el atributo src en la etiqueta especifica la URL de la imagen que se debe mostrar.

Etiqueta de apertura y cierre: En HTML, la mayoría de los elementos tienen una etiqueta de apertura (<etiqueta>) y una etiqueta de cierre (</etiqueta>). El contenido entre estas etiquetas es lo que se muestra en la página web.

Atributo href: Es un atributo comúnmente usado en la etiqueta <a> (ancla) para especificar la URL a la que se debe enlazar el usuario cuando hace clic en el texto o la imagen.

Elemento de lista: En HTML, puedes crear listas ordenadas () y no ordenadas (). Estos elementos contienen elementos de lista () que representan los elementos individuales de la lista.

Elemento de formulario: Los formularios HTML (<form>) son utilizados para recopilar datos del usuario. Pueden contener varios tipos de campos de entrada, como cuadros de texto, botones, casillas de verificación, botones de opción, etc.

Comentario HTML: Los comentarios en HTML se pueden insertar para incluir notas o aclaraciones.



PHP: PHP (Hypertext Preprocessor) es un lenguaje de programación ampliamente utilizado para el desarrollo web del lado del servidor.

Versión 8: PHP 8 es una versión importante de PHP lanzada en noviembre de 2020, que introduce numerosas mejoras y características nuevas en comparación con versiones anteriores.

JIT (Just-In-Time): PHP 8 introduce la compilación JIT, que es una técnica de optimización que compila el código PHP en código de máquina nativo durante la ejecución, lo que puede mejorar significativamente el rendimiento de las aplicaciones.

Typed Properties: En PHP 8, puedes declarar propiedades de clases con tipos específicos, lo que ayuda a mejorar la seguridad y la legibilidad del código.

Union Types: PHP 8 permite definir tipos de variables que pueden ser de varios tipos diferentes, lo que proporciona una mayor flexibilidad en la declaración de tipos.

Named Arguments: Esta característica permite pasar argumentos a una función especificando el nombre del parámetro al que se está pasando el valor, lo que hace que las llamadas a funciones sean más legibles y menos propensas a errores.

Match Expression: Similar a un switch pero más expresivo y conciso, el operador de coincidencia (match) en PHP 8 permite comparar una expresión con múltiples valores y ejecutar código dependiendo de la coincidencia.

Nullsafe Operator: PHP 8 introduce el operador nullsafe (?->), que permite acceder a métodos o propiedades de un objeto sin provocar un error si el objeto es nulo, simplificando la escritura de código seguro contra null.

Constructor Property Promotion: Esta característica simplifica la definición de propiedades de clase y su inicialización en el constructor, reduciendo la cantidad de código repetitivo necesario.

Throw Expression: PHP 8 introduce una sintaxis más concisa para lanzar excepciones, utilizando la expresión throw en lugar de la declaración throw.

5. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

6. CONTROL DEL DOCUMENTO

Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
			GFPI-F-135 V01



Autor (es)	Omar Oswaldo Zambrano Arevalo	Instructor - Contratista CDM	Coordinacion Sena	Marzo de 2024
-------------------	--	---	------------------------------	----------------------

7. CONTROL DE CAMBIOS.

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

			SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA REGIONAL DISTRITO CAPITAL										
								CENTRO DE DISEÑO Y METROLOGIA					
								REGISTRO DE ASISTENCIA DE APRENDICES- EJECUCION DE LA FORMACIÓN					
Nombre Instructor			Tipo D.I :		No Documento:		Programa de Formación			No Ficha		Código	
OMAR OSWALDO ZAMBRANO AREVALO			CC		79575535		Tecnico en Programacion de Software			2951433		233104	
Jornada			Día de la semana de la sesión de Formación					Fecha inicio trimestre			Fecha fin trimestre		
Tarde			VIERNES										
Competencia								Resultado de Aprendizaje					
DESARROLLAR LA SOLUCION DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGIAS DE DESARROLLO								INDUCCIÓN: RAE: IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRALDE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL. RESULTADO FINAL					
								CODIFICAR EL SOFTWARE EMPLEANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SELECCIONADO.					
No.	APRENDICES APELLIDOS Y NOMBRES		D.IDENTIDAD	ESTADO	ASISTIO	TARDE	FALLAS	FECHA SESION	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:	FECHA SESION:
								2/08/2024	9/08/2024	16/08/2024			
1	BARRERA GÓMEZ	ABRIL	TI 1039686031	Formacion	0	0	3	F	F	F			
2	CASTILLO DIAZ	JOHAN SEBASTIAN	CC 1013589486	Formacion	3	0	0	A	A	A			
3	CENDALES OCHOA	DANIEL SANTIAGO	TI 1025145553	Formacion	3	0	0	A	A	A			
4	CRUZ SANTIAGO	LINDA CELIN	TI 1028865723	Formacion	3	0	0	A	A	A			
5	DAZA DIAZ	LAURA SOFIA	TI 1021679024	Formacion	3	0	0	A	A	A			
6	DAZA ESQUIVEL	ANDRES FELIPE	TI 1025534898	Formacion	3	0	0	A	A	A			
7	DAZA LUNA	THOMAS	TI 1014669154	Formacion	3	0	0	A	A	A			
8	DÍAZ PALOMINO	CESAR STEVEN	TI 1014991333	Formacion	3	0	0	A	A	A			
9	GARCIA GUTIERREZ	JAVIER STEVEN	TI 1019765203	Formacion	3	0	0	A	A	A			
10	GARCIA MURCIA	SAMUEL DAVID	TI 1018417979	Formacion	0	0	3	F	F	F			
11	GOMEZ MALAVER	KEVIN JOHEEL	TI 1012918610	Formacion	3	0	0	A	A	A			
12	HERNANDEZ ARENAS	SAMUEL ANDRES	TI 1026275380	Formacion	0	0	3	F	F	F			
13	HERNANDEZ ARENAS	JESUS DAVID	TI 1026269317	Formacion	3	0	0	A	A	A			
14	LARA REYES	STEVEN JOSUE	TI 1142919680	Formacion	0	0	3	F	F	F			
15	LOPEZ MEJIA	JUAN ESTEBAN	TI 1019089620	Formacion	3	0	0	A	A	A			
16	MENDOZA POVEDA	JULIAN ALEJANDRO	TI 1013613051	Formacion	3	0	0	A	A	A			
17	MUÑOZ QUIROGA	JUAN CARLOS	TI 1032681712	Formacion	3	0	0	A	A	A			
18	MUÑOZ SIERRA	ANA MARIA	TI 1028785904	Formacion	3	0	0	A	A	A			
19	PERDOMO ARIAS	JHOENDRY	PPT 3700896	Formacion	3	0	0	A	A	A			
20	POTOSI ALBARRAN	JHOSTIN ELIEL	TI 1010204460	Formacion	3	0	0	A	A	A			
21	PULIDO ARIAS	DANIEL	TI 1028488782	Formacion	0	0	3	F	F	F			
22	PUPO RODRIGUEZ	ELIAN DAVID	TI 1050458142	Formacion	3	0	0	A	A	A			
23	RINCON SIERRA	JUAN PABLO	TI 1011093006	Formacion	0	0	3	F	F	F			
24	RODRIGUEZ RIVERA	MARLON ALEJANDRO	TI 1071629017	Formacion	3	0	0	A	A	A			
25	ROVIRA MARTINEZ	SAMUEL FERNANDO	TI 1023901092	Formacion	3	0	0	A	A	A			
26	SECHAGUE MARROQUIN	JUAN SEBASTIAN	TI 1026268081	Formacion	3	0	0	A	A	A			
27	SOLER LEGUIZAMON	DYLANN SANTIAGO	TI 1031542313	Formacion	3	0	0	A	A	A			
28	TIQUE CÁRDENAS	MICHEL NICOLAS	CC 1028781410	Formacion	3	0	0	A	A	A			
29	URDANETA MATA	YOLANDA LUCILA	PPT 5125623	Formacion	3	0	0	A	A	A			
30	VASQUEZ NIVAYO	SAMUEL	TI 1013620757	Formacion	3	0	0	A	A	A			
31	VILLAMIL SANCHEZ	JHOSTIN STWART	TI 1021680804	Formacion	3	0	0	A	A	A			
32	ZAMORA BERNAL	GABRIEL	TI 1076505409	Formacion	3	0	0	A	A	A			
33	ZAPATA LOPEZ	JOHAN CAMILO	T.I.1025534898	INACTIVO	3	0	0	A	A	A			
INSTRUCTOR (A):Omar Zambrano								VOCERO O SUBVOCERO (A):					
FIRMA:								FIRMA:					