PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Barranquilla, noviembre de 2024

Señor (a)
ELKIN DAVID PERTUZ RADA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **5769130**
Coordinador Titulada Virtual
Titulada Virtual
Barranquilla

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

Referencia: No 5769130 del año 2024

CANDELARIA VICTORIA SUAREZ BELEÑO, identificado con la cédula de ciudadanía No. 33.065.935 de Magangué (Bol), en mi calidad de Contratista del SENA, en Titulada Virtual, 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: a). un pago correspondiente al mes de noviembre de 2024 por valor de (4.465.545). Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo al cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No. 08111928984 Bancolombia, cuyo titular es el Contratista

Plazo: Será hasta el 14 de diciembre de 2024.

OBJETO: Prestar los servicios profesionales como Instructor para orientar formación titulada y complementaria en el área de Análisis y Desarrollo de Software de acuerdo con la programación establecida por la coordinación académica de Automatización del Centro Nacional Colombo Alemán, cumpliendo con lo establecido en la Guía de Orientaciones para la Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje AVA

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Orientar el desarrollo de las actividades de Aprendizaje promoviendo el aprendizaje significativo, la solución creativa de problemas, el desarrollo de estrategias para el aprendizaje autónomo, el uso de las Tic, el trabajo colaborativo, planteando acciones de refuerzo, mejoramiento y apoyo que motiven y fundamenten al aprendiz para el desarrollo de sus competencias según lo establecido en el procedimiento de ejecución de la formación profesional integral	**Acciones de formación** En la ficha 2790495 se dio continuidad a las guías de aprendizaje 7 y 8 con la realización de sesiones en línea explicando evidencias técnicas programadas. (Ver Anexo 1 del link de las evidencias) se califica y retroalimenta evidencias conforme lo establece el proceso formativo (ver Anexo 2 del link de las evidencias) Se realiza atención con base a los requerimientos de los aprendices de la ficha 2790495 (ver imágenes 1) Para la ficha 2834819 se continua con las sesiones de la codificación de los módulos del software realizando sesiones en línea de Java para lo que se publica anuncio y la conferencia web. (Ver Anexo 3 del link de las evidencias) En la ficha 2834819 se organizan sesiones en línea de apoyo y asesoría para la realización de la codificación de los módulos	Plataforma Zajuna fichas 2790495 – 2834819 – 2977378 – 2977379 de Análisis y Desarrollo de Software 3070194 – 3070195 de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivo Clic en el siguiente enlace para ver las evidencias. https://drive.google.com/file/d/1CkOX6nkhIPlxJfSaEgqdJlGdYwQjaono/view?usp=sharing Plataforma Zajuna fichas 2790495 – 2834819 – 2977378 – 2977379 de Análisis y Desarrollo de Software 3070194 – 3070195 de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivo Clic en el siguiente enlace para ver las evidencias.

		del software del proyecto. (Ver Anexo 4) Se brinda atención aprendices de acuerdo a los requerimientos que se van presentado para la ficha 2834819 (ver imágenes 2) En las fichas 2977378 y 2977379 se da continuidad a la fase 2 con la guía de aprendizaje 3 con la publicación de anuncios de las sesiones en línea (ver imágenes 3 del link de las evidencias) y programación de conferencia para la realización de algoritmos en seudocódigo y en JavaScript. (Ver Anexo 6 del link de las evidencias). De igual forma en las fichas 2977378 y 2977379, se califica y retroalimenta las evidencias de acuerdo a la programación. (ver Anexo7) En las fichas 3070194 y 3070195 se continua con la formación en la guía de aprendizaje 1 de la fase 1 – fase planeación publicando anuncios para las sesiones en línea técnicas programadas. (Ver imágenes 5 del link de las evidencias) Fichas 3070194 y 3070195 se realiza sesión en línea del área técnica de acuerdo a la	https://drive.google.com/file/d/1CkOX6nkhIPlxJfSaEgqdJlGdYwQjaono/view?usp=sharing Plataforma Zajuna fichas 2790495 – 2834819 – 2977378 – 2977379 de Análisis y Desarrollo de Software 3070194 – 3070195 de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivo Clic en el siguiente enlace para ver las evidencias. https://drive.google.com/file/d/1CkOX6nkhIPlxJfSaEgqdJlGdYwQjaono/view?usp=sharing

		programación del cronograma de la formación. (Ver Anexo 8) De igual forma en las fichas 3070194 y 3070195 se inicio sesiones de algoritmos con el objetivo de incentivar la lógica de programación y lograr un buen desarrollo en el videojuego. (Ver anexo 9) Se califica y retroalimentan evidencia de acuerdo a los envíos realizados en las fichas 3070194 y 3070195 (ver anexo 10) y se da respuesta a las inquietudes planteados por los medios de comunicación establecidos (ver imágenes6)	Plataforma Zajuna fichas 2790495 – 2834819 – 2977378 – 2977379 de Análisis y Desarrollo de Software 3070194 – 3070195 de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivo Clic en el siguiente enlace para ver las evidencias. https://drive.google.com/file/d/1CkOX6nkhIPlxJfSaEgqdJlGdYwQjaono/view?usp=sharing
2	Utilizar herramientas tecnológicas que El SENA brinda para la gestión del aprendizaje y apoyo a los procesos formativos, para organizar y desarrollar actividades de aprendizaje y llevar el registro del portafolio de evidencias.	En la ficha 2790495 continua con la realización de sesiones en línea explicando evidencias técnicas programadas. (Ver Anexo 1) Se brinda atención aprendices de acuerdo a los requerimientos que se van presentado para la ficha 2834819 (ver imágenes 2) En las fichas 2977378 y 2977379 se hace programación de	Ver link de las evidencias https://drive.google.com/file/d/1CkOX6nkhIPlxJfSaEgqdJlGdYwQjaono/view?usp=sharing

		conferencia para la realización de algoritmos en seudocódigo y en JavaScript. (Ver Anexo 6). 3070194 y 3070195 se inició sesiones de algoritmos con el objetivo de incentivar la lógica de programación y lograr un buen desarrollo en el videojuego. (Ver anexo 9)	Ver link de evidencia https://drive.google.com/file/d/1CkOX6nkhIPlxJfSaEgqdJlGdYwQjaono/view?usp=sharing
3	Presentar informes mensuales en los cuales se evidencie los avances respecto al cumplimiento de los indicadores, metas u objetivos propuestos para el área y/o proceso en el que interviene; y un informe final al terminar la ejecución del contrato.	Se realiza el informe mensual de ejecución contractual del mes de enero.	Presentado en este documento.
4	Contar con certificación vigente de norma de competencia (orientar procesos formativos presenciales con base en los planes de formación concertados o la actualización) (orientar formación presencial de acuerdo con procedimiento técnico y normativo)	Se cuenta con este certificado de la norma Orientar formación presencial de acuerdo con los procedimientos técnico y normativa, con fecha de realización de septiembre de 2023 Se cuenta con la certificación a la Norma 240201081 Orientar formación E-Learning de	Certificado de la norma Orientar formación presencial de acuerdo con los procedimientos técnico y normativa. https://drive.google.com/file/d/1zTZIrcJ3jzXDrlQ9f73I5dDD9zrhVjC5/view?usp=sharing Certificado de la norma Orientar formación E-Learning de acuerdo con procedimientos

		acuerdo con procedimientos técnicos y normativa, realizado en mayo de 2024	técnicos y normativa, en el siguiente link https://drive.google.com/file/d/1uz6AXQB8f3piyLVOvswCCppweSOW5c5C/view?usp=sharing
5	Emitir juicios de evaluación con base en la valoración de las evidencias de Aprendizaje, las características y las premisas de evaluación del aprendizaje descritas en la Guía para desarrollar el proceso formativo, el procedimiento de ejecución de la formación y el reglamento del Aprendiz SENA.	Se calificaron juicios evaluativos de acuerdo al proceso formativo en las fichas vigentes	Ver juicios evaluativos en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/1z-G48NDvUFyRp96flRjDBKK93xaNY8_Z?usp=sharing

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. 9474088580 de la planilla, del operador aporte en línea, en el periodo de octubre de 2024. (Decreto Ley 2106 de 2019 – "Decreto Ley Antitrámites")

Cordialmente,

Candelaria Victoria Suárez Beleño
Contratista
C.C. No. 33065935

Recibí a satisfacción:

ELKIN DAVID PERTUZ RADA
Supervisor(a) Contrato 5769130 de 2024
Coordinador Titulada Virtual

Informe de actividades mensuales en la ejecución de la formación realizada del 12 de octubre al 11 de noviembre de 2024.

Instructor: Candelaria Suárez Beleño

ACTIVIDADES EJECUTADAS

Acciones de formación

En las fichas 2790495 – 2834819 – 2977378 – 2977379 de Análisis y Desarrollo de Software

En las fichas 3070194 – 3070195 de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivo

se realizaron las siguientes acciones durante la formación:

En la ficha 2790495 se dio continuidad a las guías de aprendizaje 7 y 8 con la realización de sesiones en línea explicando evidencias técnicas programadas. (Ver publicación de anuncios con resumen y link de la grabación en el Anexo 1)

De igual en la ficha 2790495 se califica y retroalimenta evidencias conforme lo establece el proceso formativo (ver proceso realizado en el Anexo 2)

Se realiza atención con base a los requerimientos de los aprendices de la ficha 2790495 (ver imágenes 1)

Para la ficha 2834819 se continua con las sesiones de la codificación de los módulos del software realizando sesiones en línea de Java para lo que se publica anuncio y la conferencia web. (Ver publicación de anuncios con resumen y link de la grabación en el Anexo 3)

En la ficha 2834819 se organizan sesiones en línea de apoyo y asesoría para la realización de la codificación de los módulos del software del proyecto. (Ver publicación de anuncios con resumen y link de la grabación en el Anexo 4)

Se brinda atención aprendices de acuerdo a los requerimientos que se van presentado para la ficha 2834819 (ver imágenes 2)

Se califica y retroalimenta planes de mejoramiento y evidencias pendientes de la guía de aprendizaje 6 para la ficha 2834819 (ver proceso realizado en el Anexo 5)

En las fichas 2977378 y 2977379 se da continuidad a la fase 2 con la guía de aprendizaje 3 con la publicación de anuncios de las sesiones en línea (ver imágenes 3) y programación de conferencia para la realización de algoritmos en seudocódigo y en JavaScript. (Ver publicación de resumen y link de la grabación en el Anexo 6).

De igual forma en las fichas 2977378 y 2977379, se califica y retroalimenta las evidencias de acuerdo a la programación. (ver proceso realizado en el Anexo 7)

Se realiza atención a los aprendices de acuerdo a las solicitudes realizadas, para las fichas 2977378 y 2977379 (Ver imágenes 4)

En las fichas 3070194 y 3070195 se continua con la formación en la guía de aprendizaje 1 de la fase 1 – fase planeación publicando anuncios para las sesiones en línea técnicas programadas. (Ver imágenes 5)

Fichas 3070194 y 3070195 se realiza sesión en línea del área técnica de acuerdo a la programación del cronograma de la formación. (Ver publicación con resumen y link de la grabación en el Anexo 8)

Informe de actividades mensuales en la ejecución de la formación realizada del 12 de octubre al 11 de noviembre de 2024.

Instructor: Candelaria Suárez Beleño

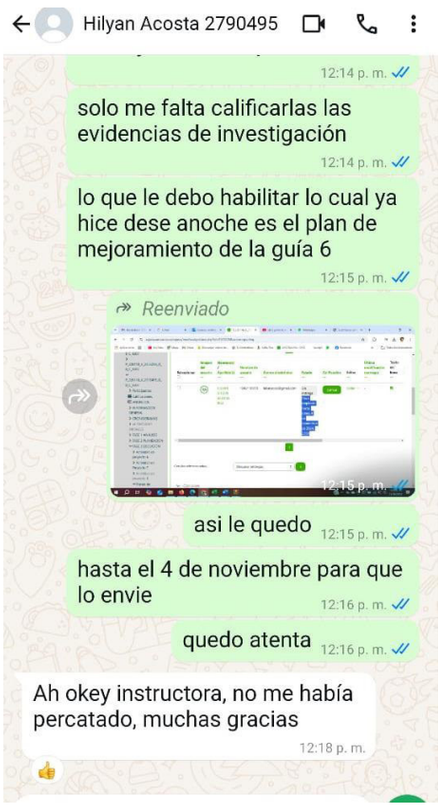
De igual forma en las fichas 3070194 y 3070195 se inicio sesiones de algoritmos con el objetivo de incentivar la lógica de programación y lograr un buen desarrollo en el videojuego. (Ver evidencias del proceso realizado en el anexo 9)

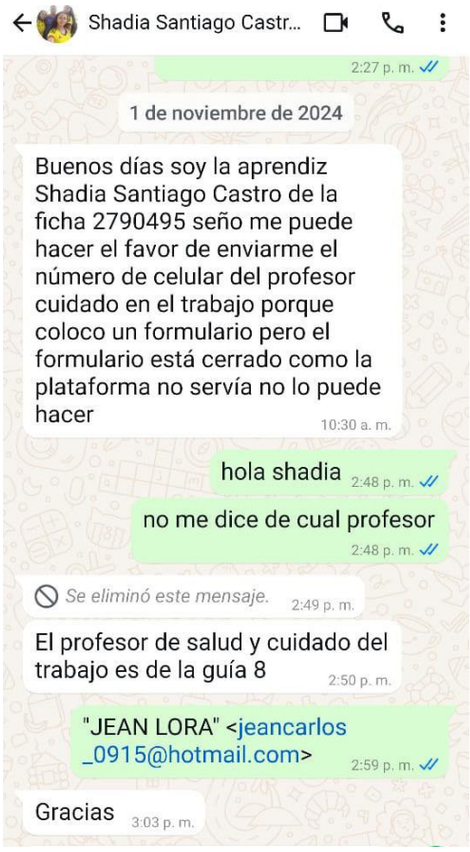
Se califica y retroalimentan evidencia de acuerdo a los envíos realizados en las fichas 3070194 y 3070195 (ver anexo 10) y se da respuesta a las inquietudes planteados por los medios de comunicación establecidos (ver imágenes 6)

Teniendo en cuenta que se presentaron varios días en que la plataforma Zajuna estaba inactiva se creó un plan de contingencia bajo un Classroom donde se subió guías, materiales y demás garantizando la continuidad de la formación en las fichas 2790495, 2834819, 2977378, 2977379, 3070194 y 3070195 (ver evidencia del proceso en el anexo 11)

Para constancia de lo mencionado se presentan las siguientes evidencias algunas tomadas de la plataforma Zajuna, WhatsApp, correos, las actas y procesos mencionados.

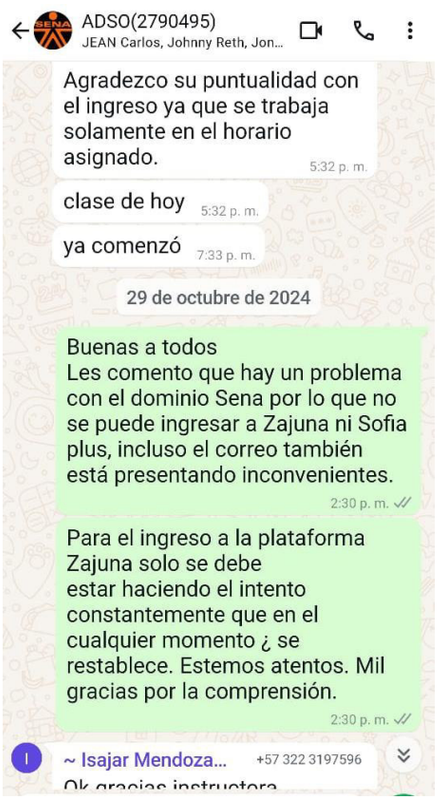
Imágenes 1

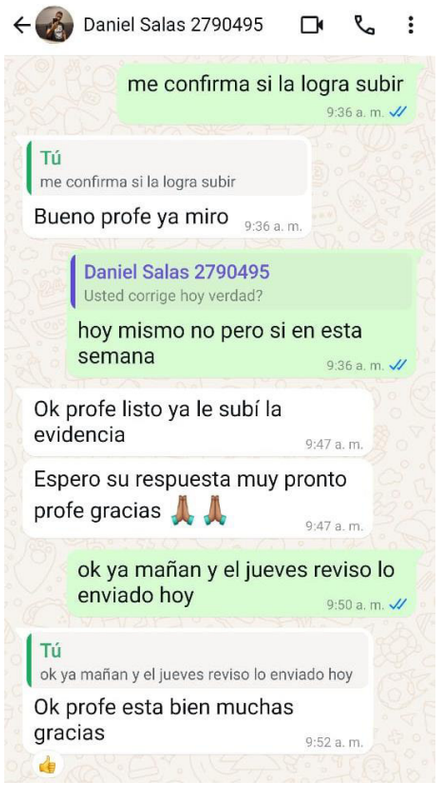




Informe de actividades mensuales en la ejecución de la formación realizada del 12 de octubre al 11 de noviembre de 2024.

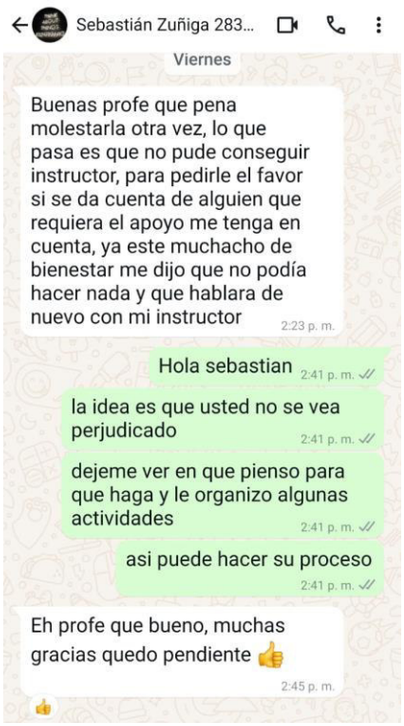
Instructor: Candelaria Suárez Beleño





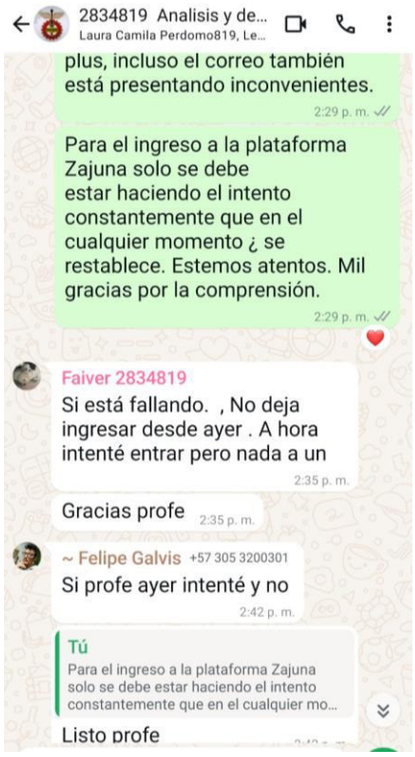
Imágenes 2

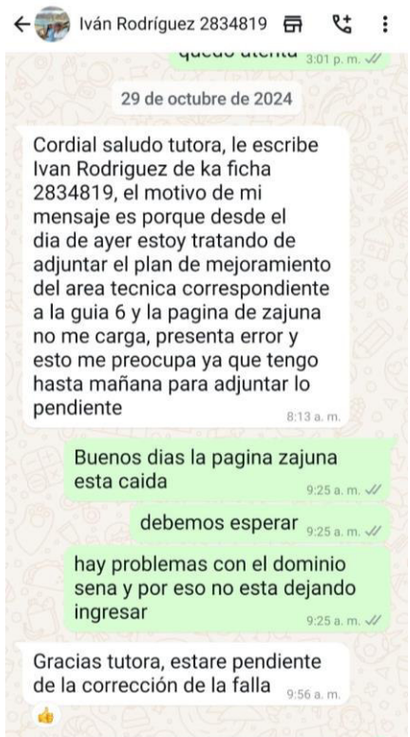




Informe de actividades mensuales en la ejecución de la formación realizada del 12 de octubre al 11 de noviembre de 2024.

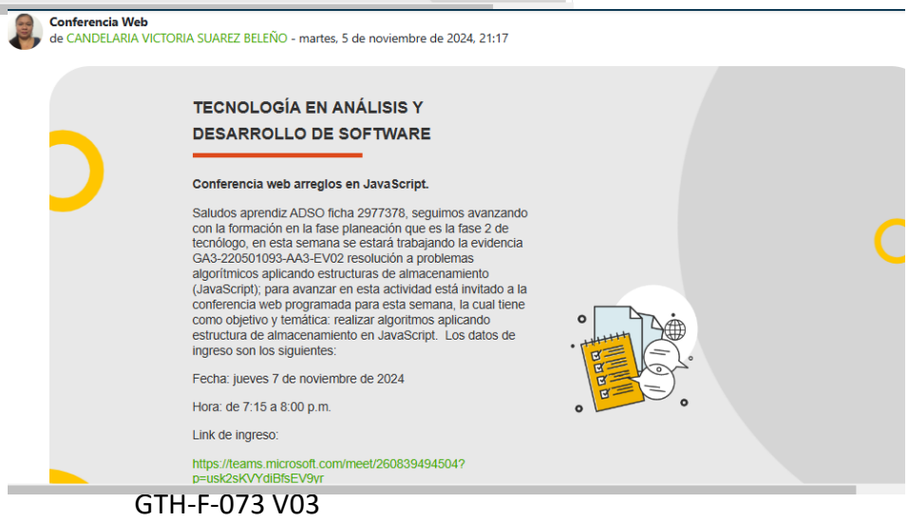
Instructor: Candelaria Suárez Beleño





Imágenes 3

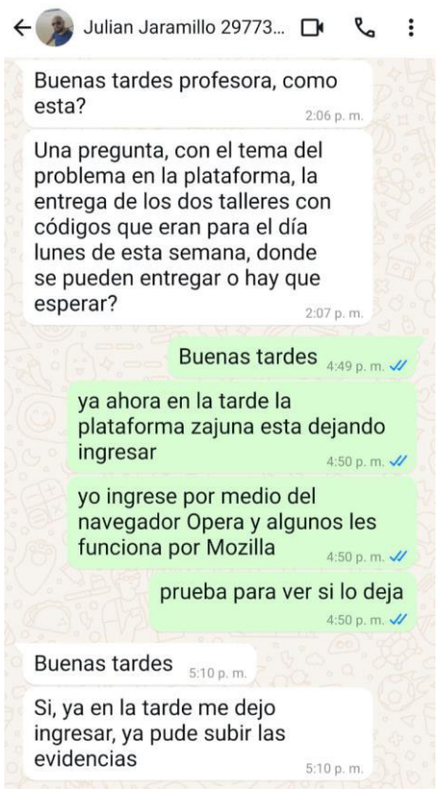


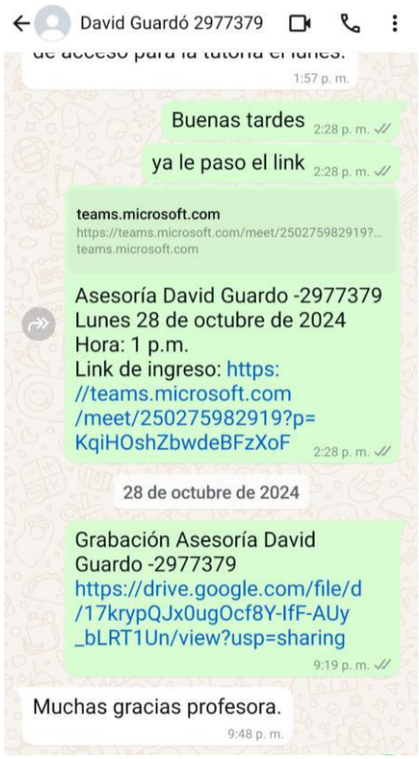


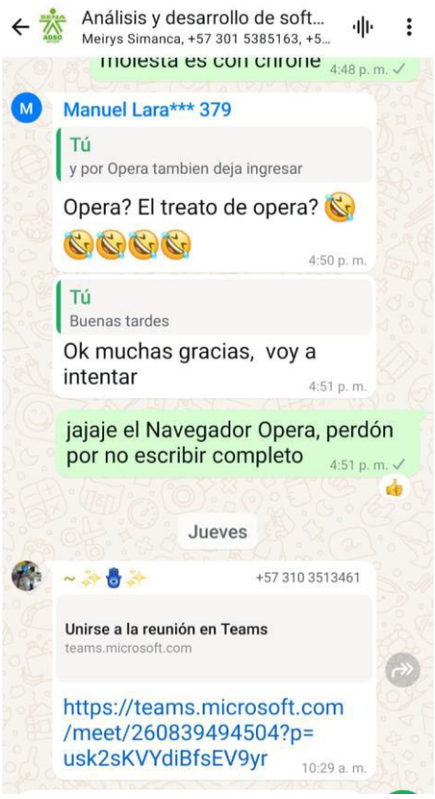
Informe de actividades mensuales en la ejecución de la formación realizada del 12 de octubre al 11 de noviembre de 2024.

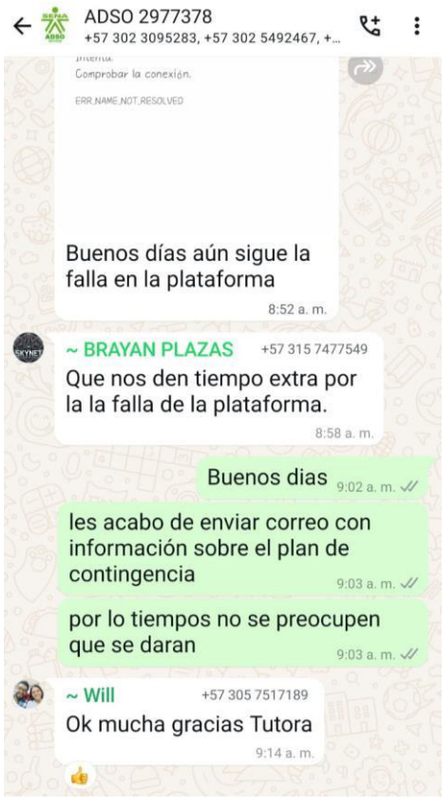
Instructor: Candelaria Suárez Beleño

Imágenes 4





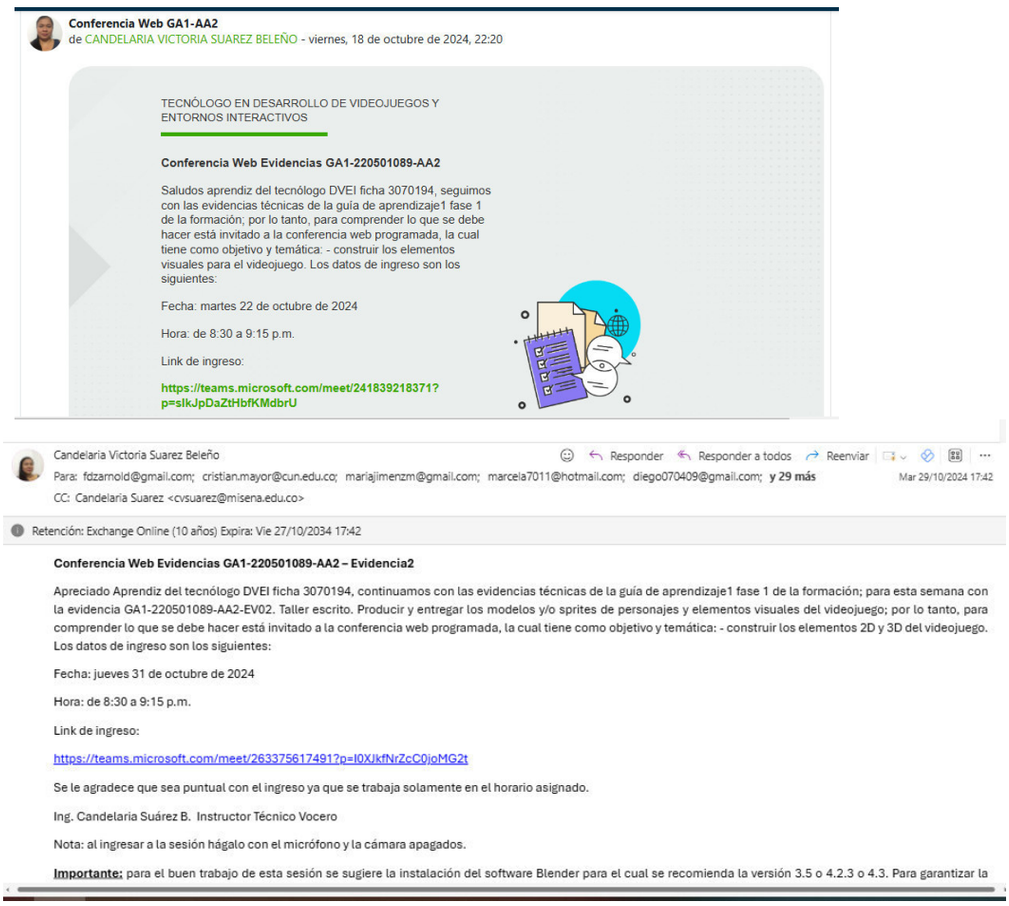




Informe de actividades mensuales en la ejecución de la formación realizada del 12 de octubre al 11 de noviembre de 2024.

Instructor: Candelaria Suárez Beleño

Imágenes 5



Conferencia Web GA1-AA2
de CANDELARIA VICTORIA SUAREZ BELEÑO - viernes, 18 de octubre de 2024, 22:20

TECNÓLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

Conferencia Web Evidencias GA1-220501089-AA2

Saludos aprendiz del tecnólogo DVEI ficha 3070194, seguimos con las evidencias técnicas de la guía de aprendizaje1 fase 1 de la formación; por lo tanto, para comprender lo que se debe hacer está invitado a la conferencia web programada, la cual tiene como objetivo y temática: - construir los elementos visuales para el videojuego. Los datos de ingreso son los siguientes:

Fecha: martes 22 de octubre de 2024

Hora: de 8:30 a 9:15 p.m.

Link de ingreso:

https://teams.microsoft.com/meet/241839218371?p=sIkJpDaZtHbfKMdbrU

Candelaria Victoria Suarez Beleño — Responder — Responder a todos — Reenviar — Mar 29/10/2024 17:42

Para: fdzarnold@gmail.com; cristian.mayor@cun.edu.co; mariajimenzm@gmail.com; marcela7011@hotmail.com; diego070409@gmail.com; **y 29 más**

CC: Candelaria Suarez <cvsuarez@misena.edu.co>

Retención: Exchange Online (10 años) Expira: Vie 27/10/2034 17:42

Conferencia Web Evidencias GA1-220501089-AA2 – Evidencia2

Apreciado Aprendiz del tecnólogo DVEI ficha 3070194, continuamos con las evidencias técnicas de la guía de aprendizaje1 fase 1 de la formación; para esta semana con la evidencia GA1-220501089-AA2-EV02. Taller escrito. Producir y entregar los modelos y/o sprites de personajes y elementos visuales del videojuego; por lo tanto, para comprender lo que se debe hacer está invitado a la conferencia web programada, la cual tiene como objetivo y temática: - construir los elementos 2D y 3D del videojuego. Los datos de ingreso son los siguientes:

Fecha: jueves 31 de octubre de 2024

Hora: de 8:30 a 9:15 p.m.

Link de ingreso:

https://teams.microsoft.com/meet/263375617491?p=I0XJkfNrZcC0joMG2t

Se le agradece que sea puntual con el ingreso ya que se trabaja solamente en el horario asignado.

Ing. Candelaria Suárez B. Instructor Técnico Vocero

Nota: al ingresar a la sesión hágalo con el micrófono y la cámara apagados.

Importante: para el buen trabajo de esta sesión se sugiere la instalación del software Blender para el cual se recomienda la versión 3.5 o 4.2.3 o 4.3. Para garantizar la

Imágenes 6



Oscar Corredor 30701...

así? Aún así entre esa estructura tiene inicio nudo y desenlace, solo que necesite expandirla para que se desarrollara mejor 10:17 a. m.

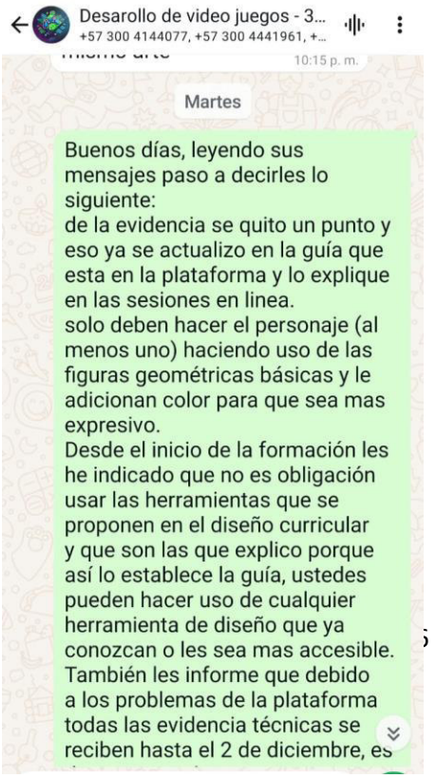
Otra cosa sobre la actividad de ayer, es obligatorio usar blender? Habría posibilidad que el SENA me prestará un equipo para poder hacer esa actividad, ayer intenté instalar Blender y no me funcionó 10:23 a. m.

buenas tardes 2:45 p. m.

Oscar Corredor 3070194
El guión de la historia debe tener esa estructura de inicio nudo y desenlace? Porque mi historia necesito 7 actos puedo p...

0:31 2:46 p. m.

Oscar Corredor 3070194
Otra cosa sobre la actividad de ayer, es obligatorio usar blender? Habría posibilidad que el SENA me prestará un equipo para po...



Desarollo de video juegos - 3...
+57 300 4144077, +57 300 4441961, +...

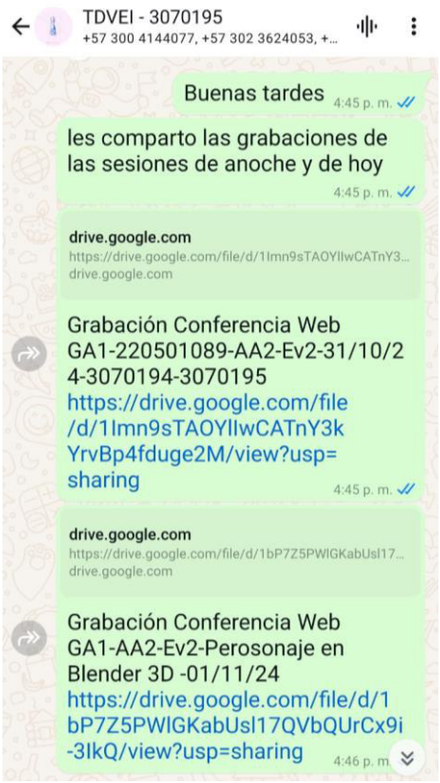
10:15 p. m.

Martes

Buenos días, leyendo sus mensajes paso a decirles lo siguiente:
de la evidencia se quito un punto y eso ya se actualizo en la guía que esta en la plataforma y lo explique en las sesiones en linea.
solo deben hacer el personaje (al menos uno) haciendo uso de las figuras geométricas básicas y le adicionan color para que sea mas expresivo.
Desde el inicio de la formación les he indicado que no es obligación usar las herramientas que se proponen en el diseño curricular y que son las que explico porque así lo establece la guía, ustedes pueden hacer uso de cualquier herramienta de diseño que ya conozcan o les sea mas accesible.
También les informe que debido a los problemas de la plataforma todas las evidencia técnicas se reciben hasta el 2 de diciembre, es

Informe de actividades mensuales en la ejecución de la formación realizada del 12 de octubre al 11 de noviembre de 2024.

Instructor: Candelaria Suárez Beleño





Anexo 1

Link de publicación sesión en línea con su anuncio y resumen en la ficha 2790495
https://drive.google.com/file/d/13d3UjkYdNuHHu5R4yR3yRNGZFe3wR1sa/view?usp=sharing

Anexo 2

Calificación y retroalimentación de evidencia en la ficha 2790495
https://drive.google.com/file/d/1defX5hTvxxee-LbKXojIGWzRRvLUPOpt/view?usp=sharing

Anexo 3

Ficha 2834819 link de sesiones en línea con sus anuncios y resumen de las sesiones de las ultima sesiones de java
https://drive.google.com/file/d/1u2gkycV9sKZjdC--RPfsPaUQr4fWT9GK/view?usp=sharing

Anexo 4

En la ficha 2834819 sesiones de apoyo y asesoría para la realización de la codificación del software del proyecto.
https://drive.google.com/file/d/1kX1-2AK2bOGz4UIpl8fvo5pDMwYJkgjS/view?usp=sharing

Anexo 5

Calificación y retroalimentación de evidencias de planes de mejoramientos y evidencias en la ficha 2834819.
https://drive.google.com/file/d/1RgNrbh3ui9BDRbg6XfVJk1bUp9aH792T/view?usp=sharing

Informe de actividades mensuales en la ejecución de la formación realizada del 12 de octubre al 11 de noviembre de 2024.

Instructor: Candelaria Suárez Beleño

Anexo 6

Programación de conferencia para la realización de algoritmos en seudocódigo y en JavaScript en las fichas 2977378 y 2977379

https://drive.google.com/file/d/1oYKaOZEcTWwm9CnFjqNZ8ikr21qzX4vt/view?usp=sharing

Anexo 7

En las fichas 2977378 y 2977379 se califica y retroalimenta las evidencias de acuerdo a la programación

https://drive.google.com/file/d/1PyQss0AUn3LXm6EFQfJ-ScF-kj260LGQ/view?usp=sharing

Anexo 8

Evidencia de sesión en línea dando continuidad a las evidencias técnicas de la fase 1 en las fichas 3070194 y 3070195

https://drive.google.com/file/d/1_tO-HLMVgqgKRAcuoJ1FhjKtvy4zHkq6/view?usp=sharing

Anexo 9

En las fichas 3070194 y 3070195 Sesiones de algoritmos para fortalecer la lógica de programación y poder hacer el desarrollo del videojuego

https://drive.google.com/file/d/1ZmTP2slKRUJWi8rx0JM4cy3CXBw6pix3/view?usp=sharing

Anexo 10

Calificación y retroalimentación de evidencia de acuerdo a los envíos realizados en las fichas 3070194 y 3070195

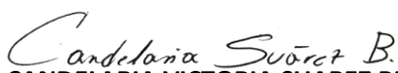
https://drive.google.com/file/d/1wCdgniElXWykcroP3T4dHo41RqkuEXqJ/view?usp=sharing

Anexo 11

Plan de contingencia en las fichas 2790495, 2834819, 2977378, 2977379, 3070194 y 3070195 bajo un Classroom debido a la inactividad en Zajuna por varios días.

https://drive.google.com/file/d/1wVNHLZy_VmTJ9nQmhHBi96JS7BjYRd00/view?usp=sharing

Atentamente,



CANDELARIA VICTORIA SUAREZ BELEÑO

Instructor contratista

PERIODO: CUARTO TRIMESTRE 2024

HORAS	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
6:30 a 7:30	CT3-ESTRUCTURAR,R1-R2,R3	CT2-EVALUAR,R3	CT3-ESTRUCTURAR,R1-R2,R3	CT2-EVALUAR,R3	2977378
7:30 a 8:30	CT3-ESTRUCTURAR,R1-R2,R3	CT2-EVALUAR,R3	CT3-ESTRUCTURAR,R1-R2,R3	CT2-EVALUAR,R3	2977379
8:30 a 9:30					
9:30 a 10:30					
10:30 a 11:30					
11:30 a 12:30					
12:30 a 13:30	3070194 Implementar componentes de arte R1 PREPARAR	3070194	3070194 Implementar componentes de arte R1 PREPARAR	3070194	3070194 Implementar componentes de arte R1 PREPARAR
13:30 a 14:30					
14:30 a 15:30	CT5-DESARROLLAR LA SOLUCION-R4	CT5-DESARROLLAR LA SOLUCION-R4	CT5-DESARROLLAR LA SOLUCION-R4	CT5-DESARROLLAR LA SOLUCION-R4	2834819
15:30 a 16:30					
16:30 a 17:30					
17:30 a 18:30	CT5-DESARROLLAR LA SOLUCION-R4	CT5-DESARROLLAR LA SOLUCION-R4	CT5-DESARROLLAR LA SOLUCION-R4	CT5-DESARROLLAR LA SOLUCION-R4	CT5-DESARROLLAR LA SOLUCION-R4
18:30 a 19:30	2790495	2790495	2790495	2790495	2790495
19:30 a 20:30	3070194 Implementar componentes de arte R1 PREPARAR	3070194	3070194 Implementar componentes de arte R1 PREPARAR	3070194	3070194 Implementar componentes de arte R1 PREPARAR
20:30 a 21:30	3070194 Implementar componentes de arte R1 PREPARAR	3070195	3070194 Implementar componentes de arte R1 PREPARAR	3070195	3070194 Implementar componentes de arte R1 PREPARAR

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: CANDELARIA VICTORIA SUAREZ BELEÑO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO NACIONAL COLOMBO ALEMAN

FECHA INICIAL: 01/11/2024 00:00:00

FECHA FINAL: 30/11/2024 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE:	3070194 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	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:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR COMPONENTES DE ARTE Y AUDIO DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

PREPARAR LOS RECURSOS GRÁFICOS Y SONOROS A IMPLEMENTAR DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir la lógica del videojuego de acuerdo con el diseño y técnicas de desarrollo

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2977379 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

04 CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

03 DESARROLLAR PROCESOS LÓGICOS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ALGORITMOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 21,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2977378 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

04 CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

03 DESARROLLAR PROCESOS LÓGICOS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ALGORITMOS.

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

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	21,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2834819 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

04 CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

03 DESARROLLAR PROCESOS LÓGICOS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ALGORITMOS.

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 21,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2790495 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

04 CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

03 DESARROLLAR PROCESOS LÓGICOS A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ALGORITMOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 42,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	3070195 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	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:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR COMPONENTES DE ARTE Y AUDIO DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

PREPARAR LOS RECURSOS GRÁFICOS Y SONOROS A IMPLEMENTAR DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir la lógica del videojuego de acuerdo con el diseño y técnicas de desarrollo
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 21,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 168,00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 0,00

INSTRUCTOR: CANDELARIA VICTORIA SUAREZ BELEÑO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO NACIONAL COLOMBO ALEMAN