	Versión: 07
	Código: GIL-F-010

Proceso Gestión de Infraestructura y Logística

Formato Acta de Recibo a Satisfacción

Acta N° 3

FECHA:	02 de diciembre de 2024	**CIUDAD/MUNICIPIO:**	Bogotá D.C.
COD REGIONAL:	11	**REGIONAL**	DISTRITO CAPITAL
CENTRO DE COSTO:	9216		
COD CENTRO DE COSTO:	10		
TIPO DE ADQUISICIÓN:	CONTRATO	**TIPO DE ENTREGA:**	UNICA ENTREGA
N° DE ACTO ADMINISTRATIVO:	CO1.PCCNTR.6688953	**FECHA ACTO ADMINISTRATIVO**	02 de septiembre de 2024
RUBRO PRESUPUESTAL	C-3605-1300-3-40402A-3605019-02		
PROVEEDOR CONTRATISTA:	VISTRONICA SAS		
NIT/CEDULA DE CIUDADANIA:	900726280		
VALOR TOTAL:	25.389.488,00		
FECHA DE VENCIMIENTO:	30 de noviembre de 2024		

OBJETO DEL CONTRATO: Contratar la compra de materiales de formación para tecnoacademia Bogotá para el proyecto SGPS-12006-2024. (Lote No. 1 y Lote No. 3)

CANTIDAD BIENES DEVOLUTIVOS 0 **CANTIDAD BIENES DE CONSUM** 232

RECIBIDO A SATISFACCION:

A través del siguiente documento certifico que los bienes recibidos cumplen con las características técnicas y físicas establecidas por el SENA en el acto administrativo.

OBSERVACIONES Se relacionan los elementos entregados por el proveedor VISTRONICA SAS

1		Pantalla Tactil Capacitiva ESP32 WT32-SC01 ESP32 3.5 Pulgadas 1. Módulo ESP32-WROVER-B altamente integrado con bajo consumo de energía 2. Pantalla multitáctil capacitiva de 2 puntos de 320×480 de 3,5 pulgadas para interacciones fáciles. 3. Fácil de programar usando la programación gráfica de arrastrar y soltar 4. Conectividad inalámbrica con Wi-Fi y BLE Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365212	5.00
2		MERGE – Cubo de realidad aumentada, compatible con iOS, teléfono y tablet Android, funciona con gafas de realidad aumentada o realidad virtual, para niños y niñas Dimensiones del producto 2,68 x 2,68 x 2,28 pulgadas Permite cargar, ver y compartir creaciones en 3D Cuenta con más 100 simulaciones científicas interactivas. Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365213	5.00
3		Gafas Luminosas Bluetooth, con Led Intercambiable Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365214	5.00
4		Kit de placa programable que permite convertir casi cualquier cosa en un teclado. El kit incluye: 1 placa programable 1 cable Mini-USB 1 pack de 7 cables con pinza tipo cocodrilo 1 pack de 6 cables Jumper Número de referencia: VIS667 ID Product Order: 365215	8.00
5		Consola Arcade for Education, Pantalla 2,4 Pulgadas, Resolución 320x240, Sensores - Zumbador, Fotocélula, Giroscopio, Motor de Vibración, Puerto de Carga Tipo-C, Voltaje de carga 5V, Capacidad de la Batería 560mAh Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365216	3.00
12		Juego de mesa de roles enfocado en fomentar habilidades de estrategias, Componentes del juego: Tablero, Ejércitos con 40 de infantería, 12 caballería, 8 artillería cada uno, 56 cartas de riesgo, 1 caja de cartas, 5 dados, 5 cajas de guerra, Reglamento Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365223	3.00
13		Batería 3.7v 1000mah Litio Lipo Con Conexión Usb Para Cargar Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365193	10.00
14		IOT: bit (Internet WIFI Extension Board for Micro: Bit) Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365194	10.00
15		Kit de sensores para Micro Bit 45 in 1 con tarjeta de expansión sensor Shield pines macho. Keyestudio Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365195	10.00
16		Micro bit Sensor Shield V2 (Black and Eco-friendly) Keyestudio Número de referencia: VIS1785	10.00
6		Consola Modelo STM32F4, Capacidad 128M-bit, Pantalla 1.8 pulgadas, Tamaño 82x53x22mm, 2 Botones Táctiles, 8 Botones Físicos, Giroscopios +/- 2000 °/s, Acelerómetro +/- 16g, Conectores USB-C, Batería 500mAh Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365217	2.00
7		Diademas de sonido acopladas para la acoplar a los oídos a la recepción de sonidos. Audífonos Gamer con micrófono incorporado., Tipo de conector: Jack 3.5 mm/USB, largo del cable es de 2m. Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365218	16.00
8		Juego didáctico stem Juego de tablero. Juego para aprendizaje de fundamentos de programación, como bucles y condicionales, resolviendo desafíos. El juego fomenta el desarrollo de habilidades en planificación, razonamiento secuencial y resolución de problemas. Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365219	2.00
9		Juego didáctico STEM de programación Programa De Lógica De Programación. Es un juego que consiste en atrapar cristales de poder resolviendo retos de programación. La idea es conseguir que el avatar (O personaje) avance por una serie de mundos recreados a partir de instrucciones lógicas y planificadas, todas relacionadas con fichas de programación como por ejemplo condicionales y demás variables Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365220	2.00
10		juego didáctico de ciberseguridad Es un juego orientado a desarrollar habilidades de programación con STEM, cuanta con 120 desafíos que se resuelven a partir de la codificación y que van aumentando el grado de dificultad. Los desafíos están ambientados en problemáticas de seguridad cibernética Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365221	2.00
11		Tablero de dimensiones 1,5 mt. * 2.5 mt. Lámina acrílica. Con cuadrícula Bordes en aluminio	2.00
21		Modulo Adaptador USB CH340 Para Placa De Desarrollo ESP32-CAM	10.00
22		PLACA DE DESARROLLO TTGO CON TRANSCEPTOR LORA 868/915 MHZ, MODULO GPS NEO-6M Y MOD	4.00
23		Módulo Shield L293D	5.00
24		Panel Solar de 12V a 150mA (1.8W) Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365204	5.00
25		Micro Servomotor SG90 9G	73.00

		ID Product Order: 365196	
17		Tarjeta programable de placa única (SBC) Versión 2. Número de referencia: VIS4378 ID Product Order: 365197	10.00
18		Board NodeMcu WIFI Basado en ESP32	10.00
19		Shield Tarjeta de Expansion de Pines para Modulo ESP32 Número de referencia: VIS1785 ID Product Order: 365199	10.00
20		PLACA DE DESARROLLO WIFI/BLUETOOTH ESP32-S CON CÁMARA OV2640 ESP32-CAM	10.00

FIRMA SUPERVISOR 

NOMBRE COMPLETO FRAN EDWARD PEREZ ORTIZ

N° DE IDENTIFICACIÓN 79849384

CORREO INSTITUCIONAL frperezo@sena.edu.co

CARGO Instructor G14 **N° DE CONTACTO** 3134743284