CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
FASE PRODUCCIÓN
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
2977323
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO –REGIONAL QUINDIO

FECHA DE INICIO:	25/05/2025
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:	25/05/2025
FECHA FIN:	18/10/2025

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJ	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA	
						INICIA	FINALIZA
Fase 3. Producción	**AP6. Diseñar la lógica y algoritmos de programación del videojuego.**	**GA6-220501088-AA1 -** Planear la metodología de desarrollo	**220501088-01 -** Definir la estructura del código del videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	**Evidencia de producto:** Informe. Requisitos y metodología de desarrollo del videojuego. **GA6-220501088-AA1-EV01. *Calificable.***	ANDRÉS AREVALO	24/05/2025	31/05/2025

		GA6-220501088-AA2 - Plantear el sistema de algoritmia del videojuego		**Evidencia de desempeño:** Diagrama**.** Diseño de Algoritmos de las mecánicas del videojuego. **GA6-220501088-AA2-EV01. *Calificable.***	ANDRÉS AREVALO	02/06/2025	11/06/2025
		GA6-220501088-AA3 - Implementar técnicas de desarrollo y programación orientada a objetos		**Evidencia de producto:** Informe. Técnicas de diseño y desarrollo del videojuego. **GA6-220501088-AA3-EV01. *Calificable.***	ANDRÉS AREVALO	09/06/2025	16/06/2025
		GA6-240201064-AA1 - Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo de acuerdo con las necesidades y problemáticas que lo afectan.	**240201064-01 -** Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades	**Evidencia de producto:** Mapa mental. **GA6-240201064-AA1-EV01. *Calificable.***	IDALY PEREZ	15/06/2025	20/06/2025
		GA6-240201064-AA2 - Elaborar la propuesta de investigación formativa teniendo en cuenta las situaciones de orden social y productivo.	**240201064-02 -** Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación. **240201064-03 -** Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales. **240201064-04 -** Proponer	**Evidencia de desempeño, conocimiento y producto:** Propuesta de investigación. **GA6-240201064-AA2-EV01. *Calificable.***	JAIME LONDOÑO	21/06/2025	29/06/2025

			soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.				
	AP7. Construir el prototipo del videojuego.	**GA6-240202501-AA1 -** Presentar funciones de su ocupación laboral.	**240202501-06 -** Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.	**Evidencia de conocimiento:** Documento escrito. **GA6-240202501-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**JOHANNA AFANADOR**	27/06/2025	05/07/2025
				Evidencia de producto: Video. **GA6-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable.***	**JOHANNA AFANADOR**	04/07/2025	10/07/2025
				Evidencia de desempeño: Foro. **GA6-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA7-220501088-AA1 - Diseñar estructura del prototipo digital.	**220501088-02 -** Construir el prototipo funcional del videojuego siguiendo la estructura de código.	**Evidencia de producto:** Archivo *Unity*. Prototipo de la estructura del videojuego. **GA7-220501088-AA1-EV01.** ***Calificable.***	ANDRÉS AREVALO	10/07/2025	22/07/2025
		GA7-220501088-AA2 - Codificar comportamientos de personajes.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación del comportamiento de personajes del videojuego. **GA7-220501088-AA2-EV01.** ***Calificable.***	ANDRÉS AREVALO	20/07/2025	30/07/2025
		GA7-220501088-AA3 - Codificar comportamientos de elementos de entorno.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la	ANDRÉS AREVALO	28/07/2025	07/08/2025

				comportamiento de elementos del entorno del videojuego. **GA7-220501088-AA3-EV01.** ***Calificable.***			
		GA7-220501088-AA4 - Codificar comportamientos de entidades autónomas (ai).		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación de Inteligencia Artificial (AI) del videojuego. **GA7-220501088-AA4-EV01.**	ANDRÉS AREVALO	05/08/2025	15/08/2025
		GA7-220501088-AA5 - Codificar comportamientos de flujo de estado, pantallas y niveles del videojuego.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación de interfaz y niveles del videojuego. **GA7-220501088-AA5-EV01.**	ANDRÉS AREVALO	15/08/2025	25/08/2025
	AP8. Realizar el testeo y mejoramiento del código	**GA8-220501088-AA1 -** Implementar técnicas de regresión e iteración para verificar funcionalidad lógica del videojuego.	**220501088-03 -** Verificar el prototipo funcional de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	**Evidencia de desempeño:** Archivo *Unity*. Implementación de batería de pruebas para la verificación de funcionalidad y lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA1-EV01.** ***Calificable.***	LINA MARCELA	25/08/2025	05/09/2025
		GA8-220501088-AA2 - Realizar informe de diagnóstico de la funcionalidad lógica del videojuego.		**Evidencia de producto:** Informe. Diagnóstico de la funcionalidad y la lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA2-EV01.** ***Calificable.***	ANDRÉS AREVALO	01/09/2025	09/09/2025
		GA8-220501088-	**220501088-04 -**	**Evidencia de**			

		AA3 - Ajustar el rediseño de la lógica del videojuego	Ajustar el prototipo funcional de acuerdo con la verificación.	**desempeño:** Archivo *Unity*. Ajustes a la funcionalidad y a la lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA3-EV01.** ***Calificable.***	OSCAR IVÁN JIMÉNEZ A	08/09/2025	20/09/2025
		GA8-220501088-AA4 - Compilar versión prealfa		**Evidencia de desempeño:** Archivo Visual Studio. Compilación de la versión prealfa del videojuego. **GA8-220501088-AA4-EV01.** ***Calificable.***	ANDRÉS AREVALO	18/09/2025	26/09/2025
		GA8-240201529-AA1 - Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico.	**240201529-01 -** Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.	**Evidencia de conocimiento:** DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. **GA8-240201529-AA1-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA8-240201529-AA2 - Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado.	**240201529-02 -** Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social.	**Evidencia de desempeño:** *Pitch* idea de negocio. **GA8-240201529-AA2-EV01.** ***Calificable.***	JAIME LONDOÑO	24/09/2025	28/09/2025
			240201529-03 - Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.	**Evidencia de desempeño:** Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. **GA8-240201529-AA2-EV02.**	JAIME LONDOÑO	28/09/2025	04/10/2025

				Calificable.	JAIME LONDOÑO		
		GA8-240201529-AA3 - Establecer el modelo de negocio del emprendimiento a partir de las necesidades identificadas.	**240201529-04 -** Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social.	**Evidencia de producto:** Plan de negocio. **GA8-240201529-AA3-EV01.** ***Calificable.***		02/10/2025	06/10/2025
		GA8-220601501-AA1 - Identificar estrategias para la prevención y control del impacto ambiental de los accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.	**220601501-01 -** Analizar las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades laborales (ATEL), de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.	**Evidencia de conocimiento:** Análisis de caso de situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. **GA8-220601501-AA1-EV01.** ***Calificable.***	IDALY PEREZ	06/10/2025	10/10/2025
		GA8-220601501-AA2 - Reconocer el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con los	**220601501-02 -** Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por la	**Evidencia de producto:** Diagrama de Ishikawa o Espina de pescado sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). **GA8-220601501-AA2-EV01.**	IDALY PEREZ	10/10/2025	14/10/2025

		planes y programas establecidos por la organización.	organización.	***Calificable.***			
		GA8-220601501-AA3 - Plantear acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST de acuerdo con el área de desempeño.	**220601501-03 -** Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.	**Evidencia de conocimiento:** Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. **GA8-220601501-AA3-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA8-220601501-AA4 - Plantear propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado de acuerdo con el contexto productivo y social.	**220601501-04 -** Proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo, colaborativo, cooperativo y coordinado en el contexto productivo y social.	**Evidencia de producto:** Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. **GA8-220601501-AA4-EV01.** ***Calificable.***	IDALY PEREZ	14/10/2025	18/10/2025

CRONOGRAMA FASE PRODUCCIÓN
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
2879621
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO –REGIONAL QUINDIO

FECHA DE INICIO:	10/02/2025
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:	10/02/2025
FECHA FIN:	25/05/2025

(Verificar Información dispuesta en las Guías de Aprendizaje y ajustar según sea el caso)

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN	FECHAS DE ENTREGA	
						INICIA	FINALIZA
Fase 3. Producción	**AP6. Diseñar la lógica y algoritmos de programación del videojuego.**	**GA6-220501088-AA1 -** Planear la metodología de desarrollo	**220501088-01 -** Definir la estructura del código del videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	**Evidencia de producto:** Informe. Requisitos y metodología de desarrollo del videojuego. **GA6-220501088-AA1-EV01.** ***Calificable.***	*960 horas* **ANDRÉS ARÉVALO**	10/02/2025	15/02/2025

		GA6-220501088-AA2 - Plantear el sistema de algoritmia del videojuego		**Evidencia de desempeño:** Diagrama**.** Diseño de Algoritmos de las mecánicas del videojuego. **GA6-220501088-AA2-EV01. *Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	15/02/2025	22/02/2025
		GA6-220501088-AA3 - Implementar técnicas de desarrollo y programación orientada a objetos		**Evidencia de producto:** Informe. Técnicas de diseño y desarrollo del videojuego. **GA6-220501088-AA3-EV01. *Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	20/02/2025	28/02/2025
		GA6-240201064-AA1 - Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo de acuerdo con las necesidades y problemáticas que lo afectan.	**240201064-01 -** Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades	**Evidencia de producto:** Mapa mental. **GA6-240201064-AA1-EV01. *Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	24/02/2025	02/03/2025
		GA6-240201064-AA2 - Elaborar la	**240201064-02 -** Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios				

		propuesta de investigación formativa teniendo en cuenta las situaciones de orden social y productivo.	de la investigación. **240201064-03** - Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales. **240201064-04** - Proponer	**Evidencia de desempeño, conocimiento y producto:** Propuesta de investigación. **GA6-240201064-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**RUBEN D. GUTIEREZ**	28/02/2025	06/03/2025

			soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.				
		GA6-240202501-AA1 - Presentar funciones de su ocupación laboral.	**240202501-06 -** Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.	**Evidencia de conocimiento:** Documento escrito. **GA6-240202501-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**JOHANNA AFANADOR**	04/03/2025	10/03/2025
				Evidencia de producto: Video. **GA6-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable.***	**JOHANNA AFANADOR**	08/03/2025	15/03/2025
				Evidencia de desempeño: Foro. **GA6-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***		----------	----------
	AP7. Construir el prototipo del videojuego.	**GA7-220501088-AA1 -** Diseñar estructura del prototipo digital.	**220501088-02 -** Construir el prototipo funcional del videojuego siguiendo la estructura de código.	**Evidencia de producto:** Archivo *Unity*. Prototipo de la estructura del videojuego. **GA7-220501088-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	15/03/2025	22/03/2025
		GA7-220501088-AA2 - Codificar comportamientos de personajes.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación del comportamiento de personajes del videojuego. **GA7-220501088-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	20/03/2025	27/03/2025
		GA7-220501088-AA3 - Codificar comportamientos de elementos de entorno.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación del	**ANDRÉS ARÉVALO**	25/03/2025	31/03/2025

				comportamiento de elementos del entorno del videojuego. **GA7-220501088-AA3-EV01.** ***Calificable.***			
		GA7-220501088-AA4 - Codificar comportamientos de entidades autónomas (ai).		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación de Inteligencia Artificial (AI) del videojuego. **GA7-220501088-AA4-EV01.** ***Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	31/03/2025	07/04/2025
		GA7-220501088-AA5 - Codificar comportamientos de flujo de estado, pantallas y niveles del videojuego.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación de interfaz y niveles del videojuego. **GA7-220501088-AA5-EV01.** ***Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	05/04/2025	10/04/2025
	AP8. Realizar el testeo y mejoramiento del código	**GA8-220501088-AA1 -** Implementar técnicas de regresión e iteración para verificar funcionalidad lógica del videojuego.	**220501088-03 -** Verificar el prototipo funcional de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	**Evidencia de desempeño:** Archivo *Unity*. Implementación de batería de pruebas para la verificación de funcionalidad y lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**VICTOR MONCAYO**	10/04/2025	17/04/2025
		GA8-220501088-AA2 - Realizar informe de diagnóstico de la funcionalidad lógica del videojuego.		**Evidencia de producto:** Informe. Diagnóstico de la funcionalidad y la lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	15/04/2025	20/04/2025
		GA8-220501088-	**220501088-04 -**	**Evidencia de**			

		AA3 - Ajustar el rediseño de la lógica del videojuego	Ajustar el prototipo funcional de acuerdo con la verificación.	**desempeño:** Archivo *Unity*. Ajustes a la funcionalidad y a la lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA3-EV01.** ***Calificable.***	**OSCAR IVÁN JIMÉNEZ A**	20/04/2025	27/04/2025
		GA8-220501088-AA4 - Compilar versión prealfa		**Evidencia de desempeño:** Archivo Visual Studio. Compilación de la versión prealfa del videojuego. **GA8-220501088-AA4-EV01.** ***Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	25/04/2025	30/04/2025
		GA8-240201529-AA1 - Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico.	**240201529-01 -** Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.	**Evidencia de conocimiento:** DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. **GA8-240201529-AA1-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA8-240201529-AA2 - Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado.	**240201529-02 -** Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social.	**Evidencia de desempeño:** *Pitch* idea de negocio. **GA8-240201529-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**RUBEN D. GUTIEREZ**	30/04/2025	03/05/2025
			240201529-03 - Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.	**Evidencia de desempeño:** Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. **GA8-240201529-AA2-EV02.**	**RUBEN D. GUTIEREZ**	03/05/2025	09/05/2025

				Calificable.			
		GA8-240201529-AA3 - Establecer el modelo de negocio del emprendimiento a partir de las necesidades identificadas.	**240201529-04 -** Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social.	**Evidencia de producto:** Plan de negocio. **GA8-240201529-AA3-EV01.** ***Calificable.***	**RUBEN D. GUTIEREZ**	07/05/2025	10/05/2025
		GA8-220601501-AA1 - Identificar estrategias para la prevención y control del impacto ambiental de los accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.	**220601501-01 -** Analizar las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades laborales (ATEL), de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.	**Evidencia de conocimiento:** Análisis de caso de situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. **GA8-220601501-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	10/05/2025	17/05/2025
		GA8-220601501-AA2 - Reconocer el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con los	**220601501-02 -** Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por la	**Evidencia de producto:** Diagrama de Ishikawa o Espina de pescado sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). **GA8-220601501-AA2-EV01.**	**MARICELA MANTILLA**	15/05/2025	20/05/2025

		planes y programas establecidos por la organización.	organización.	***Calificable.***			
		GA8-220601501-AA3 - Plantear acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST de acuerdo con el área de desempeño.	**220601501-03 -** Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.	**Evidencia de conocimiento:** Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. **GA8-220601501-AA3-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA8-220601501-AA4 - Plantear propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado de acuerdo con el contexto productivo y social.	**220601501-04 -** Proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo, colaborativo, cooperativo y coordinado en el contexto productivo y social.	**Evidencia de producto:** Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. **GA8-220601501-AA4-EV01.** ***Calificable.***	**MARICELA MANTILLA**	20/05/2025	25/05/2025

Nota 1: Para el caso de las especializaciones tecnológicas no se desarrolla proceso de inducción.
Nota 2: Deberá ajustar este documento, añadiendo la cantidad de casillas necesarias para las actividades, evidencias, RAP y demás información concerniente con el programa a desarrollar.
Nota 3: El cronograma deberá ser ajustado con los tiempos reales de formación, teniendo en cuenta las fechas registradas en el Sistema de Gestión Académica, los plazos para el desarrollo
de las actividades y las guías de aprendizaje.
Nota 4: Una vez ajustado cambiar el color verde de la fuente por color negro.