PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUALr

Barranquilla, Junio 15 de 2025

Señor (a)
ELKIN DAVID PERTUZ RADA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **7389572**
Coordinador Titulada Virtual
Titulada Virtual
Barranquilla

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes junio del año 2025

Referencia: No **7389572** del año 2025

BELKIS MILENA GUELL MUÑOZ, identificado con la cédula de ciudadanía No. 22.591.655 de Barranquilla, 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: un pago correspondiente al mes de Junio de 2025 por valor de (4.599.511). 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. 027270045126 Davivienda, cuyo titular es el Contratista.

Plazo: Será hasta el (23) de (diciembre) de 2025.

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: (Trascriba las obligaciones específicas del contrato, dentro del siguiente cuadro)

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Formular proyecto formativo, planeación pedagógica del proyecto y recursos didácticos (Guías de aprendizaje, instrumentos de evaluación y material de apoyo) para el desarrollo de las competencias del programa de formación según lineamientos del procedimiento y guía de desarrollo curricular.	Realizar actividades de formación 2025 fichas: Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos (2834749) Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos (2977315) Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos (3070196) Gestión de redes de datos (3199615)	Imágenes de anuncio de la plataforma 2834749 3070196
2	Realizar el alistamiento de las actividades de aprendizaje a orientar teniendo en cuenta: ambientes, número de aprendices, disponibilidad de equipos, modalidad de formación, y duraciones establecidas en las guías de aprendizaje para el logro de los resultados de aprendizaje del programa.	Configuración de actividades en la plataforma Zajuna ficha videojuegos 2977315	Imágenes de configuraciones realizadas en la fecha de la evidencia
3	Orientar el desarrollo de las actividades de Aprendizaje promoviendo el aprendizaje	Realización de sesión en linea semanal en las diferentes fichas	Conferencia web 2977315

	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		
4	Atender con oportunidad y eficiencia las sugerencias indicadas por el Supervisor del Contrato para el cabal cumplimiento de sus obligaciones contractuales	Correo con requerimientos de aprendices	Solicitud 6 junio 2025

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. 9486592625 de la planilla, aportes en linea y periodo 05 25. (Decreto Ley 2106 de 2019 – “Decreto Ley Antitrámites”)

Evidencias en () folios Cordialmente,

Belkis Guell Muñoz

BELKIS MILENA GUELL

Contratista

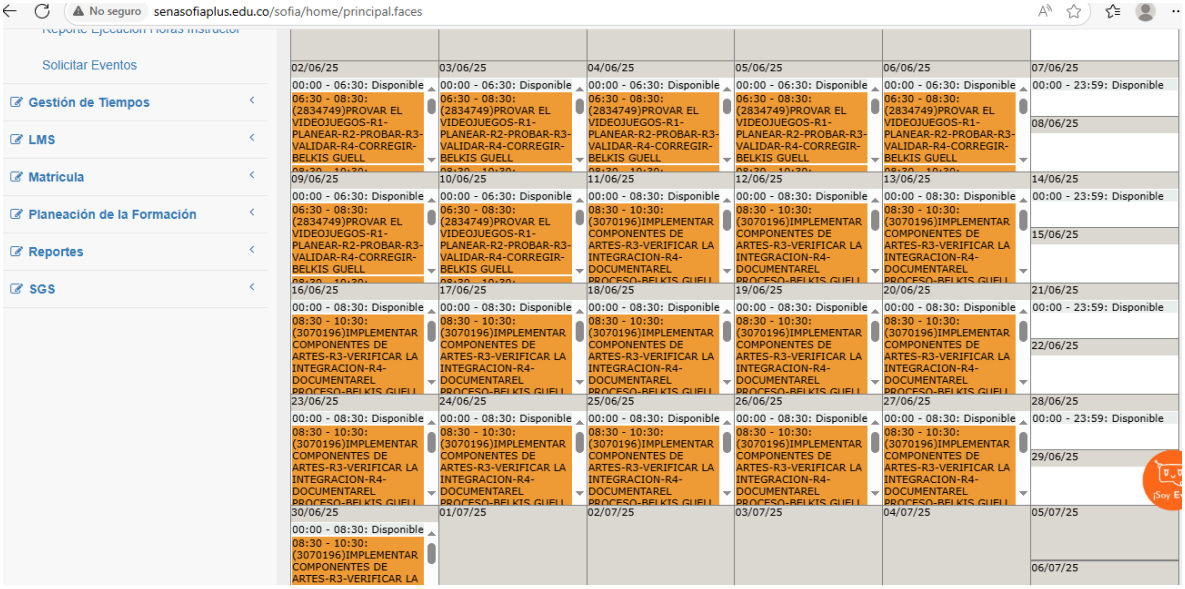
C.C. No. 22.591.655

Recibí a satisfacción:

Firma ELKIN DAVID PERTUZ RADA

Supervisor(a) Contrato **7389572** del año 2025

Coordinador Titulada Virtual


No seguro
senasofiaplus.edu.co/sofia/home/principal.faces
Solicitar Eventos
Gestión de Tiempos
LMS
Matricula
Planeación de la Formación
Reportes
SGS
02/06/25
03/06/25
04/06/25
05/06/25
06/06/25
07/06/25
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (2834749)PROVAR EL VIDEOJUEGOS-R1-PLANEAR-R2-PROBAR-R3-VALIDAR-R4-CORREGIR- BELKIS GUELL
00:00 - 23:59: Disponible
08/06/25
09/06/25
10/06/25
11/06/25
12/06/25
13/06/25
14/06/25
00:00 - 08:30: Disponible
08:30 - 10:30: (3070196)IMPLEMENTAR COMPONENTES DE ARTES-R3-VERIFICAR LA INTEGRACION-R4- DOCUMENTAREL PROCESO-BELKIS GUELL
15/06/25
16/06/25
17/06/25
18/06/25
19/06/25
20/06/25
21/06/25
22/06/25
23/06/25
24/06/25
25/06/25
26/06/25
27/06/25
28/06/25
29/06/25
30/06/25
01/07/25
02/07/25
03/07/25
04/07/25
05/07/25
06/07/25

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: BELKIS MILENA GUELL MUÑOZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO NACIONAL COLOMBO ALEMAN

FECHA INICIAL: 01/06/2025 00:00:00

FECHA FINAL: 30/06/2025 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE:	2834749 - 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

DOCUMENTAR EL PROCESO DE INTEGRACIÓN DEL VIDEOJUEGO CON BASE EN LA VERIFICACIÓN REALIZADA.

VERIFICAR LA INTEGRACIÓN DE LOS RECURSOS AL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO.

• 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN.

ESQUEMATIZAR EL PROTOTIPO FÍSICO DE LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO.

ESTABLECER LOS REQUERIMIENTOS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO PLANTEADO.

VALIDAR EL FUNCIONAMIENTO DE LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO A TRAVÉS DEL PROTOTIPO FÍSICO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CORREGIR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN

PLANEAR EL PROCESO DE PRUEBA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL DISEÑO

PROBAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO A LA PLANEACIÓN

VALIDAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE PRUEBA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Producir la lógica del videojuego de acuerdo con el diseño y técnicas de desarrollo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL CÓDIGO DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO.

• 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 : 14,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	2977315 - 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

DOCUMENTAR EL PROCESO DE INTEGRACIÓN DEL VIDEOJUEGO CON BASE EN LA VERIFICACIÓN REALIZADA.

VERIFICAR LA INTEGRACIÓN DE LOS RECURSOS AL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO.

• 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN.

ESQUEMATIZAR EL PROTOTIPO FÍSICO DE LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO.

ESTABLECER LOS REQUERIMIENTOS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO PLANTEADO.

VALIDAR EL FUNCIONAMIENTO DE LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO A TRAVÉS DEL PROTOTIPO FÍSICO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CORREGIR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN

PLANEAR EL PROCESO DE PRUEBA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL DISEÑO

PROBAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO A LA PLANEACIÓN

VALIDAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE PRUEBA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Producir la lógica del videojuego de acuerdo con el diseño y técnicas de desarrollo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL CÓDIGO DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO.

• 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: 3070196 - 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

DOCUMENTAR EL PROCESO DE INTEGRACIÓN DEL VIDEOJUEGO CON BASE EN LA VERIFICACIÓN REALIZADA.

VERIFICAR LA INTEGRACIÓN DE LOS RECURSOS AL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO.

• 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN.

ESQUEMATIZAR EL PROTOTIPO FÍSICO DE LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO.

ESTABLECER LOS REQUERIMIENTOS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO PLANTEADO.

VALIDAR EL FUNCIONAMIENTO DE LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO A TRAVÉS DEL PROTOTIPO FÍSICO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CORREGIR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN

PLANEAR EL PROCESO DE PRUEBA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL DISEÑO

PROBAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO A LA PLANEACIÓN

VALIDAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE PRUEBA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Producir la lógica del videojuego de acuerdo con el diseño y técnicas de desarrollo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL CÓDIGO DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO.

• 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: 3199615 - GESTION DE REDES DE DATOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ADMINISTRAR HARDWARE Y SOFTWARE DE SEGURIDAD EN LA RED A PARTIR DE NORMAS INTERNACIONALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Administrar infraestructura tecnológica de red según modelos de referencia y procedimiento técnico
• 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:	Configurar dispositivos activos de interconexión según especificaciones del diseño y protocolos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONFIGURAR DISPOSITIVOS DE CÓMPUTO DE ACUERDO CON ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO Y PROTOCOLOS TÉCNICOS

• 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 red inalámbrica local según especificaciones del diseño y estándares técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

PLANIFICAR LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS COMPONENTES INALÁMBRICOS EN LA RED DE DATOS DE ACUERDO CON ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO Y NORMATIVIDAD VIGENTE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar tecnologías de voz sobre IP de acuerdo con el diseño y normas técnicas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

PLANIFICAR LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS EQUIPOS Y SOFTWARE DE COMUNICACIÓN DE VOZ SOBRE IP (VOIP), SEGÚN EL DISEÑO ESTABLECIDO.

• 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

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 140,00

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
09/06/2025	13/06/2025	OTROS	20,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	20,00

INSTRUCTOR: BELKIS MILENA GUELL MUÑOZ

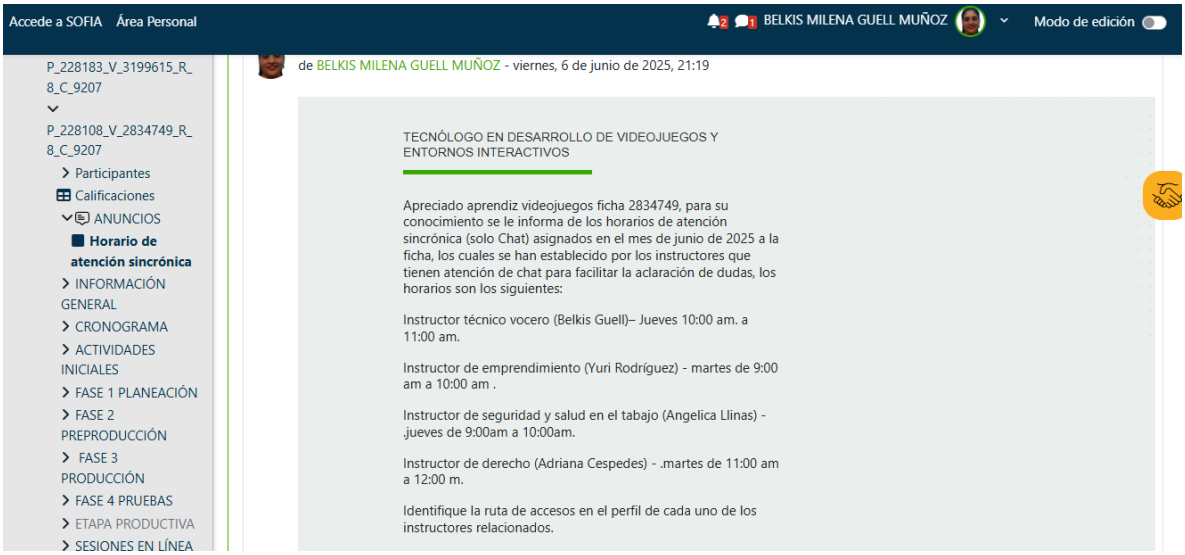
CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO NACIONAL COLOMBO ALEMAN

EVIDENCIAS

Periodo: 1 al 30 junio

Programas: Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos– 2834749 – 2977315 – 3070196 - 3199615

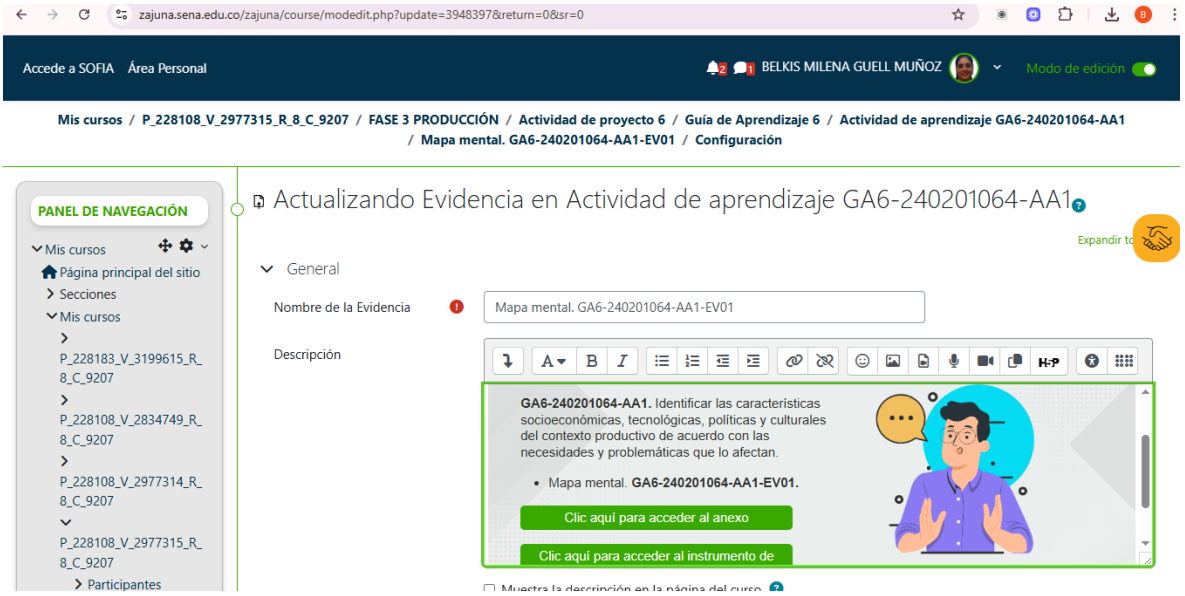
Anuncios en la plataforma 2834749

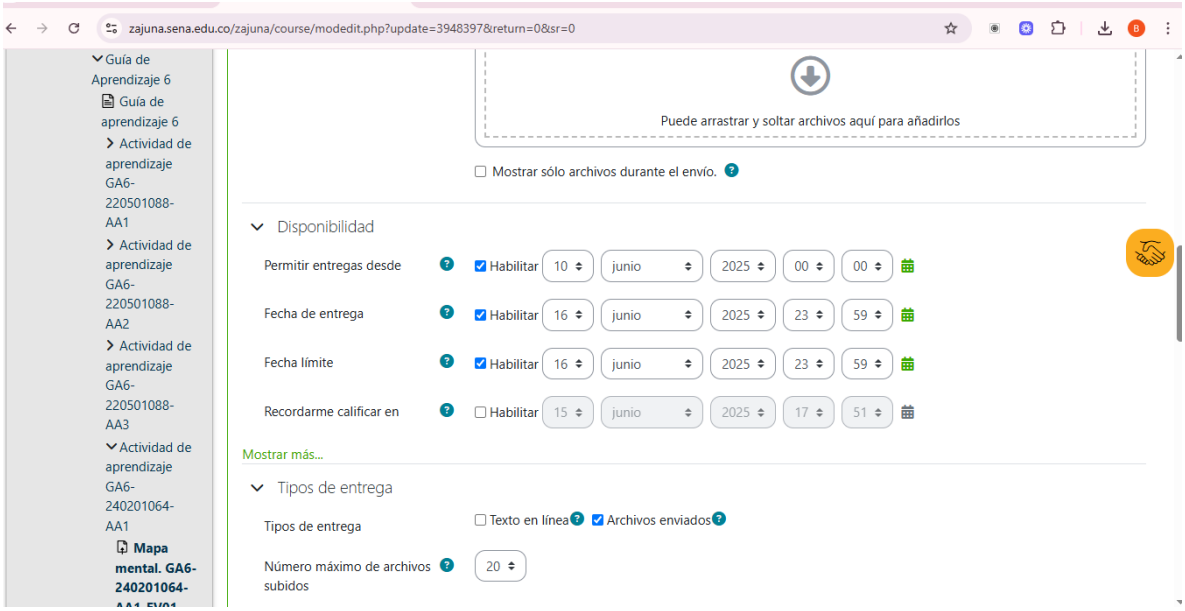


3070196

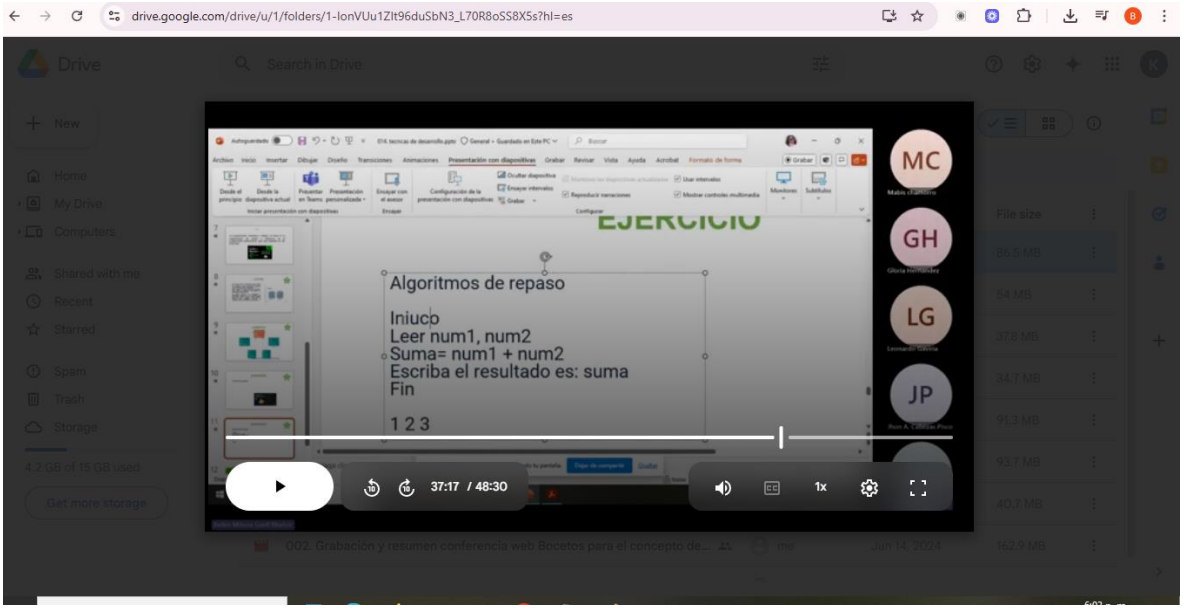


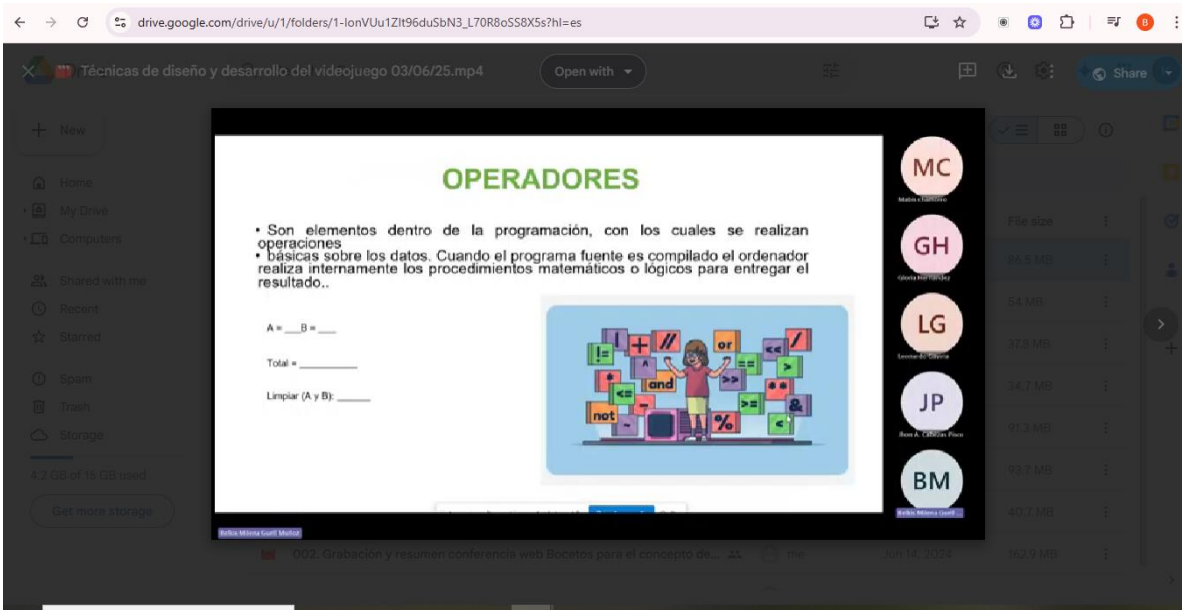
Configuración de actividades en la plataforma Zajuna ficha 2977315 Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos





Realización de sesiones en linea semanales en las diferentes fichas





Atender con oportunidad y eficiencia las sugerencias indicadas por el Supervisor del Contrato para el cabal cumplimiento de sus obligaciones contractuales – correo 6 junio 2025

