Nombre(s)	Apellido(s)	Nombre de usuario	Institución	Departamento	Correo electrónico	Evidencia: Taller escrito. Entregar el cronograma y lista de requerimientos para el diseño de elementos gráficos y audiovisuales. GA1-220501089-AA1-EV01 (Letra)	Evidencia: Bocetos para el concepto de arte del videojuego. GA1-220501089-AA1-EV02 (Letra)	Evidencia: Ficha técnica e ilustración para producción de los personajes y elementos visuales 2D y/o 3D. GA1-220501089-AA2-EV01 (Letra)	Evidencia: Taller escrito. Producir y entregar los modelos y/o sprites de personajes y elementos visuales del videojuego. GA1-220501089-AA2-EV02 (Letra)	Evidencia: Video taller. Optimización de elementos del videojuego y organización de recursos de acuerdo a su categorización. GA1-220501089-AA3-EV01 (Letra)	Evidencia: Ficha técnica. Configuración de los loops de animaciones acorde a los requerimientos de diseño. GA1-220501089-AA4-EV01 (Letra)	Evidencia: Video. Construcción de archivos 2D y/o 3D individualizados con ciclos de animación para integrar al motor de videojuegos. GA1-220501089-AA4-EV02 (Letra)	Evidencia: Mapa Conceptual - Software y servicios de internet. Relacionar correctamente los tipos de software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01 (Letra)	Evidencia: Taller - Utilización de las herramientas de ofimática. Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas. GA1-220501046-AA2-EV01 (Letra)	Evidencia: Informe. Pertinencia y efectividad de los recursos utilizados según requerimientos. GA1-220501046-AA3-EV01 (Letra)	Evidencia: Video. ¿Cómo nos comunicamos a través del discurso? GA1-240201524-AA1-EV01 (Letra)	Evidencia: Video. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA2-EV01 (Letra)	Evidencia: Infografía. Comunicación de la interpretación del entorno. GA1-240201524-AA3-EV01 (Letra)	Evidencia: Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA4-EV01 (Letra)	Evidencia: Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02 (Letra)	Evidencia: Folleto. GA1-240202501-AA1-EV03 (Letra)	Prueba de Conocimiento:Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01 (Letra)	Evidencia: Infografía de animaciones de los Game Object del juego. GA2-220501089-AA1-EV01 (Letra)
CRISTIAN ANDRES	ACOSTA VALENCIA	1118562513cc			andycos_13@hotmail.com	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
RAUL CAMILO	AGUIRRE URREGO	1014257082cc			rcaguirre2@misena.edu.co	A	A	A	A	A	-	A	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ELIZABETH	BEDOYA CARDONA	1113311247cc			ebedoyac@sena.edu.co	A	A	A	A	A	-	-	A	A	A	A	A	A	A	-	-	A	-
ELKIN	CASTAÑO ARENAS	1087986300cc			castanoelk@gmail.com	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
JAIME ARNOLD	CASTRO MOLANO	1143852697cc			jaimecastro101994@gmail.co	A	A	A	A	A	A	-	D	A	-	A	A	-	-	-	-	A	-
NICOLAS	CASTROSANCHEZ	1110287388cc			NicCS2018@hotmail.com	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-
JOAN EDUARDO	CORDOBA NAVARRC	1015449425cc			joanext@hotmail.com	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
GIA GABRIELA	GOMEZ BEJARANO	1110290949ti			blastymcsplode8@gmail.com	A	A	A	A	A	-	A	A	A	A	-	-	A	A	A	A	A	A
RICHARD HAMILTON	GONZALEZ LUNA	1061715952cc			rgonzaluna@gmail.com	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Yaneth marcela	Guevara salas	1110449889cc			arshavymarcela@gmail.com	A	A	A	A	-	-	-	A	A	A	A	A	A	A	A	A	D	-
ALEXI GUSTAVO	HURTADO CHAVES	1086360218cc			alexihurtado89@gmail.com	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
JOHAN ESTEBAN	MARTINEZ JAIMES	1006554052cc			Johanmarjas@gmail.com	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
YEISON ANDRES	RODRIGUEZ	1115548354ti			ycamilo500@gmail.com	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	D	A
YEIMY DANIELA	RODRIGUEZ GONZAI	1000160127cc			danielarodriguezg16@gmail.c	A	A	A	A	-	-	-	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-	-
OSCAR JULIAN	ROJAS GARCES	12199989cc			orojasgarces@outlook.com	A	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	D	-	-	-	-	-	-
JERSON	URBINA	1090373780cc			jersonhary@gmail.com	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	D	A	A	A
MARIANA	URCUQUI GOMEZ	1110363232cc			marianaurcuquig@gmail.com	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
						220501089-01 - Preparar los recursos gráficos y sonoros a implementar de acuerdo con el documento de diseño del videojuego. RAP2							Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamient	220501046-02 - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimiento	Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos. RAP11	240201524-01 - Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.	240201524-02 - Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones	240201524-03 - Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad. RAP38	240201524-04 - Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos	240202501-01 - Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita. RAP15		al

Evidencia: Informe de recursos a utilizar en la interacción del videojuego. GA2-220501089-AA2-EV01 (Letra)	Evidencia: Archivo Unity. Disposición de los efectos de iluminación sobre los Game Object y escenas del juego. GA2-220501089-AA3-EV01 (Letra)	Evidencia: Archivo Unity. Implementación del sistema de partículas y sonidos en las escenas del juego visualizado. GA2-220501089-AA4-EV01 (Letra)	Prueba de Conocimiento:Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01 (Letra)	Evidencia: Vídeo entrevista virtual. GA2-240202501-AA1-EV02 (Letra)	Evidencia: Crónica. GA2-240202501-AA1-EV03 (Letra)	Evidencia: Informe. Lista de fallos/aciertos de los requisitos técnicos. GA3-220501089-AA1-EV01 (Letra)	Evidencia: Informe. Verificación y ajuste de fallos. GA3-220501089-AA2-EV01 (Letra)	Prueba de Conocimiento:Cuestionario procedimientos aritméticos. GA3-240201528-AA1-EV01 RDGG (Letra)	Evidencia: Planteamiento de ecuación. GA3-240201528-AA2-EV01 (Letra)	Prueba de Conocimiento:Cuestionario. GA3-240202501-AA1-EV01 (Letra)	Evidencia: Audio. GA3-240202501-AA1-EV02. (Letra)	Prueba de Conocimiento:Cuestionario. GA3-240202501-AA2-EV01 (Letra)	Evidencia: Plan de mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA4-EV01 (Letra)	Evidencia: Video sustentación. GA3-240201528-AA3-EV01 (Letra)	Evidencia: Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA3-240201528-AA4-EV01 (Letra)	Evidencia: Audio. GA3-240202501-AA2-EV02 (Letra)	Foro:Foro. GA3-240202501-AA1-EV03 calificación (Letra)	Foro:Foro. GA3-240202501-AA2-EV03 FIN FASE PLANE calificación (Letra)	Prueba de Conocimiento:Cuestionario. GA2-240202501-AA2-EV01 (Letra)	Evidencia: Video Presentación. GA2-240202501-AA2-EV02 (Letra)	Evidencia: Documento escrito. GA2-240202501-AA2-EV03 (Letra)	Foro:Foro. GA3-240202501-AA1-EV03 foro completo (Letra)	Foro:Foro. GA3-240202501-AA2-EV03 foro completo (Letra)	Total Fase 1 Planeación (Letra)	Evidencia: Informe. Estado del arte y marco de referencias. GA4-220501087-AA1-EV01. (Letra)
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A	A	A	A	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	A
A	-	-	A	-	-	-	-	A	-	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	A
A	A	A	A	A	-	D	-	A	A	A	A	A	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	A
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	-
A	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	-
A	A	A	A	A	-	A	-	A	A	D	A	D	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	-
A	A	A	A	-	-	A	-	D	-	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	-
A	A	A	A	A	-	A	A	A	A	A	A	A	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	A
A	-	-	D	A	-	-	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	A
A	A	A	A	A	-	A	A	A	A	A	A	A	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	A
A	A	A	A	A	-	A	A	A	A	A	A	A	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	A
A	A	A	D	A	-	A	-	A	A	D	-	D	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	A
-	-	-	A	A	-	-	-	A	A	A	A	A	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	-
A	A	A	A	A	-	A	A	A	A	A	A	A	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D	A
A	A	A	A	A	-	A	-	A	A	A	A	A	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	A
220501089-02 - Integrar recursos gráficos y sonoros videojuego de acuerdo con el diseño. RAP3			240202501-02 - Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.RAP19			220501089-03 - Verificar la integración de los recursos al videojuego de acuerdo con el documento de diseño. RAP4	220501089-04 - Documentar el proceso de integración del videojuego con base en la verificación	240201528-01 - Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del roblema planteado en contextos sociales y RAP58	240201528-02 - Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.	240202501-03 - Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y RAP16		220501046-04 - Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación. RAP13		240201528-03 - Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y	240201528-04 - Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el	240202501-03 - Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y RAP16						220501087-01 - Establecer los requerimientos del videojuego de acuerdo al concepto planteado.

Evidencia: Informe. High concept document del videojuego. GA4-220501087-AA2-EV01 (Letra)	Evidencia: Exposición. Socialización del high document del videojuego. GA4-220501087-AA3-EV01 (Letra)	Evidencia: Boceto. Wireframe del videojuego compartido en archivo digital. GA4-220501087-AA4-EV01 (Letra)	Evidencia: Pitch del videojuego. GA4-220501087-AA5-EV01 (Letra)	Prueba de Conocimiento:Cuestionario. GA4-220201501-AA1-EV01 RDGG (Letra)	Evidencia: Video-expositivo sobre experimento de aplicación. GA4-220201501-AA2-EV01 RDGG (Letra)	Evidencia: Informe de laboratorio. GA4-220201501-AA3-EV01 (Letra)	Evidencia: Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. GA4-220201501-AA4-EV02 (Letra)	Prueba de Conocimiento:Cuestionario. GA4-240202501-AA1-EV01 (Letra)	Evidencia: Mapa mental. GA4-240202501-AA1-EV02 (Letra)	Evidencia: Cuestionario. Implementación de prototipo con prueba de funcionalidad. GA5-220501087-AA1-EV01 (Letra)	Evidencia: Informe. Hallazgos de las funcionalidades del prototipo del videojuego. GA5-220501087-AA2-EV01 (Letra)	Evidencia: Archivo Unity. Ajustes de las funcionalidades del prototipo del videojuego. GA5-220501087-AA3-EV01 (Letra)	Evidencia: Infografía comparativa. Ajustes realizados a las funcionalidades del prototipo. GA5-220501087-AA4-EV01 (Letra)	Evidencia: Infografía – Estilos de vida saludable. GA5-230101507-AA2-EV01 (Letra)	Evidencia: Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas. GA5-230101507-AA4-EV01 (Letra)	Evidencia: Presentación del proyecto de vida. GA5-240201526-AA1-EV01 (Letra)	Evidencia: Estrategia para el uso racional de los recursos naturales. GA5-240201526-AA3-EV01 (Letra)	Evidencia: Solución del caso. GA5-240201526-AA4-EV01 (Letra)	Evidencia: Diagrama de flujo. GA5-240202501-AA1-EV01 (Letra)	Evidencia: Video. GA5-240202501-AA1-EV03 (Letra)	Evidencia: Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA5-230101507-AA3-EV01 (Letra)	Evidencia: Diagrama de sistemas. GA5-240201526-AA2-EV01 (Letra)	Evidencia: Ensayo. GA5-240202501-AA1-EV02 (Letra)	Evidencia: Video-expositivo sobre experimento de aplicación. GA4-220201501-AA4-EV01 (Letra)	Foro:Blog. GA4-240202501-AA1-EV03 - NO PRESENTAR calificación (Letra)
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A	-	A	-	-	A	-	-	D	-	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A	-	A	-	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-	-	A	A	-	A	A	D	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	A	-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-	-	-	-	-	-
A	-	-	-	-	A	A	A	-	-	-	-	-	-	D	-	-	A	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A	-	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-	-	-	-	-	-	-
A	-	A	A	D	A	A	A	A	A	A	A	-	-	A	A	A	A	A	D	D	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A	-	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-	-	-	-	-	-	-
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-	-	-	-	-	-	-
220501087-02 - Esquematizar el prototipo físico de las mecánicas del videojuego de acuerdo concepto.			220201501-01 - Identificar los principios y leyes de la física en la solución de problemas de acuerdo al contexto productivo.	220201501-02 - Solucionar problemas asociados con el sector productivo con base en los principios y leyes de la física	220201501-03 - Verificar las transformaciones físicas de la materia utilizando herramientas tecnológicas.	220201501-04 - Proponer acciones de mejora en los procesos productivos de acuerdo con los principios y leyes	240202501-04 - Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.	220501087-03 - Validar el funcionamiento de las mecánicas del videojuego a través del prototipo físico.	220501087-04 - Ajustar las mecánicas del videojuego de acuerdo con el proceso de validación.	230101507-02 - Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	230101507-04 - Implementar un plan de ergonomía y pausas activas según las características de la función productiva.	240201526-01 - Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una	240201526-03 - Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad	240201526-04 - Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformació	240202501-05 - Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.	230101507-03 - Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos	240201526-02 - Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para		220201501-04 - Proponer acciones de mejora en los procesos productivos de acuerdo con los principios y leyes de la física	Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.

Foro:Blog. GA4-240202501-AA1-EV03 foro completo (Letra)	Foro:Foro temático - identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA5-230101507-AA1-EV01 FIN FASE PRE calificación (Letra)	Foro:Foro temático - identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA5-230101507-AA1-EV01 foro completo (Letra)	Total Fase 2 Preproducción (Letra)	Evidencia: Informe. Requisitos y metodología de desarrollo del videojuego. GA6-220501088-AA1-EV01-AARE (Letra)	Evidencia: Diagrama. Diseño de Algoritmos de las mecánicas del videojuego. GA6-220501088-AA2-EV01-AARE (Letra)	Evidencia: Informe. Técnicas de diseño y desarrollo del videojuego. GA6-220501088-AA3-EV01-AARE (Letra)	Evidencia: Mapa mental. GA6-240201064-AA1-EV01-MMTILLA (Letra)	Evidencia: Propuesta de investigación. GA6-240201064-AA2-EV01-RDGU (Letra)	Evidencia: Documento escrito. GA6-240202501-AA1-EV01 - INGLÉS JPAQ (Letra)	Evidencia: Video. GA6-240202501-AA1-EV02 - INGLÉS JPAQ (Letra)	Evidencia: Archivo Unity. Prototipo de la estructura del videojuego. GA7-220501088-AA1-EV01.- AARE (Letra)	Evidencia: Archivo Visual Studio. Script de la programación del comportamiento de personajes del videojuego. GA7-220501088-AA2-EV01-AARE (Letra)	Evidencia: Archivo Visual Studio. Script de la programación de Inteligencia Artificial (AI) del videojuego. GA7-220501088-AA4-EV01-AARE (Letra)	Evidencia: Archivo Visual Studio. Script de la programación del comportamiento de elementos del entorno del videojuego. GA7-220501088-AA3-EV01-AARE (Letra)	Evidencia: Archivo Visual Studio. Script de la programación de interfaz y niveles del videojuego. GA7-220501088-AA5-EV01-AARE (Letra)	Evidencia: Archivo Unity. Implementación de batería de pruebas para la verificación de funcionalidad y lógica del videojuego. GA8-220501088-AA1-EV01-VICMO (Letra)	Evidencia: Informe. Diagnóstico de la funcionalidad y la lógica del videojuego. GA8-220501088-AA2-EV01-AARE (Letra)	Evidencia: Archivo Unity. Ajustes a la funcionalidad y a la lógica del videojuego. GA8-220501088-AA3-EV01-OIJ (Letra)	Evidencia: Archivo Visual Studio. Compilación de la versión prealfa del videojuego. GA8-220501088-AA4-EV01 - AARE (Letra)	Evidencia: Pitch idea de negocio. GA8-240201529-AA2-EV01-RDGU (Letra)	Evidencia: Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. GA8-240201529-AA2-EV02-RDGU (Letra)	Evidencia: Plan de negocio. GA8-240201529-AA3-EV01-RDGU (Letra)	Evidencia: Análisis de caso de situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. GA8-220601501-AA1-EV01-MMTILLA (Letra)	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-MMTILLA (Letra)	Evidencia: Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. GA8-220601501-AA4-EV01-MMTILLA (Letra)
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	D	A	A	A	D	A	A	A	A	A	-	A	A	-	-	-	-	A	A	A	A	A	A
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-	A	-	A	A	A	A	A	A	A
-	-	-	D	-	A	-	A	-	A	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-	A	A	A	A	A	A	A
-	-	-	D	A	A	D	A	-	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-	A	A	A	D	A	A	D
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	D	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	-	A	-	A	A	A	A	A	A	A
-	-	-	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	-	A	A	A	A	D	A	A
	230101507-01 - Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.	230101507-01 - Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.		220501088-01 - Definir la estructura del código del videojuego de acuerdo con el documento de diseño.			240201064-01 - Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades	240201064-02 - Estructurar proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.	240202501-06 - Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.		220501088-02 - Construir el prototipo funcional del videojuego siguiendo la estructura de código.						220501088-03 - Verificar el prototipo funcional de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.		Ajustar el prototipo funcional de acuerdo con la verificación.	240201529-02 - Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social.	240201529-03 - Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.	240201529-04 - Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y 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	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	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

Foro:Foro. GA6-240202501-AA1-EV03 - NO PRESENTAR_FIN FASE PRO calificación (Letra)	Evidencia: Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. GA8-220601501-AA3-EV01 (Letra)	Evidencia: DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. GA8-240201529-AA1-EV01 (Letra)	Foro:Foro. GA6-240202501-AA1-EV03 foro completo (Letra)
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
		240201529-01 - Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.	