

PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO
FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Girón, 20 de Septiembre de 2020

Señor
HÉCTOR VECINO RUEDA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **CO1.PCCNTR.1320415**
Cargo del supervisor Coordinador académico
Centro Industrial de Mantenimiento Integral
Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes 09 del año 2020

Referencia: No. CO1.PCCNTR.1320415 del año 2020

ADRIANA CAROLINA MANTILLA RINCÓN, identificada con la cédula de ciudadanía **No. 1.143.369.873** de **CARTAGENA**, en mi calidad de Contratista del SENA – Centro Industrial de Mantenimiento Integral, **en la red de informática, diseño y desarrollo de software**, 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: Se fija como valor total para el contrato la suma de TREINTA MILLONES SEICIENTOS CUARENTA MIL PESOS M/CE (**\$36.740.000**). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) un primer pago proporcional a los días ejecutados durante el mes de enero 2020; b) un (9) pagos por el mes de febrero a octubre de 2020, por valor de TRES MILLONES SEICIENTOS SETENTA Y CUATRO MIL PESOS M/CTE (**\$3.674.000**), y c) un pago final proporcional correspondiente a los días ejecutados durante el mes de noviembre de 2020. Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo con el cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de ahorros No. 08599816781 de BANCOLOMBIA, cuyo titular es el (la) Contratista.

Plazo: Diéz (10) meses, sin exceder del 16 de diciembre de 2020, contando a partir del cumplimiento de los requisitos de perfeccionamiento y ejecución.

OBJETO:
Prestar los servicios profesionales de carácter temporal para impartir formación titulada, complementaria y virtual en la Redes de Conocimiento de Informática, Diseño y Desarrollo de Software, Área Temática de Contenidos Digitales y Artes Gráficas, Área Temática de Diseño Gráfico en el Centro Industrial de Mantenimiento Integral, vigencia 2020.

CLÁUSULA

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1.	Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para el área temática del objeto contractual.	Diseñar guías “introducción a la ilustración análoga” correspondiente a las Fichas 1962423 2026884 2165900 de la Tecnología en animación 3D, 1834858 2067067 de la Tecnología en desarrollo de videojuegos. Seguimiento a planes de formación SEPTIEMBRE	(Evidencias a presentar: Soportes de Guías, Instrumentos de Evaluación y demás (Digital Drive cuentas CIMI- Compartido) Guías de aprendizaje: https://drive.google.com/drive/folders/1_NhRRVc1SKjFHYyAamjGU8ilfAHGSjB?usp=sharing EXCEL - Seguimiento planes de formación: https://drive.google.com/file/d/1si_B6APmCLOQVDUsvy1aCHTmRFQuGWB4J/view?usp=sharing
2.	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación Profesional Integral, conforme a las necesidades nacionales y	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

	a los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato.		
3.	Evaluar los aprendizajes previos correspondientes a las fichas asignadas, de acuerdo con los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
4.	Ejecutar la formación profesional integral de acuerdo con el currículo, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas del área temática objeto del contrato.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada correspondiente a las Fichas 1962423 2026884 2165900 de la Tecnología en animación 3D, 1834858 2067067 de la Tecnología en desarrollo de videojuegos , 1962383, 2165893 ADSI, 2066918 Mecanizado en torno y fresadora convencional.	<p>Evidencias de trabajo con estudiantes: https://drive.google.com/drive/folders/1iY2fwFtoYIS7vo6seQKG2xxt7a3csgP7?usp=sharing EXCEL - Seguimiento planes de formación: https://drive.google.com/file/d/1si_B6APmCLOVDUSvy1aCHTmRFQuGWB4J/view?usp=sharing</p>
5.	Aplicar según la modalidad, estrategias de enseñanza, aprendizaje, seguimiento y evaluación de acuerdo a los lineamientos pedagógicos y metodológicos de la entidad.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
6.	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica para fortalecer el proceso de formación del área temática objeto del contrato.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
7.	Emitir juicio valorativo sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizajes de las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
8.	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando ejecute formación complementaria.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
9.	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificando que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrando juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. e). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
10.	Participar cuando el centro lo requiera en el proceso de selección, diseño de talleres e instrumentos que alimenten los bancos de pruebas para la selección de aprendices.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
11.	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
12.	Apoyar procesos de Registro calificado para los programas en nivel tecnólogo del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
13.	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo, asistir a las convocatorias que el centro programa	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
14.	Apoyar al centro de formación cuando este lo requiera, en la promoción del portafolio de servicios.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
15.	Realizar seguimiento en la etapa productiva a los a los aprendices que le sean asignados, cuando el centro de formación lo requiera.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

16.	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado, quedar a paz y salvo con el Almacén	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
17.	Aplicar al proceso de certificación de la norma de competencia "ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS CON BASJE EN LOS PLANES DE FORMACIÓN CONCERTADOS, o la actualización. "ORIENTAR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVO" o en su defecto deberá aplicar al proceso de certificación de la norma y aportar el respectivo certificado de aprobación o la evidencia de la inscripción efectiva a mismo, al informe de ejecución contractual, con plazo máximo a julio 31 de 2020	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
19.	Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al aprendiz.	Inducción de las fichas 2165900 del programa de animación 3D Y 2165893 de ADSI guiadas por el departamento de bienestar	Evidencias de asistencia a las 2 sesiones: https://drive.google.com/drive/folders/1HokRk3upEoh5QlbbzHiahsRurn2_FPUa?usp=sharing
20.	Apoyar y acompañar los procesos de autoevaluación de programas de formación en nivel tecnólogo del Centro de Formación.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
21.	Participar en las labores de montaje y puesta en marcha de equipos y maquinaria utilizados en la formación profesional integral.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
22.	Asistir y participar activamente en las reuniones programadas por la(s) red(es) de conocimiento propias del centro de formación a las cuales sea invitado.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
23.	Participar en reuniones y/o transferencias técnicas y/o pedagógicas.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
24.	Ejecutar la formación profesional integral en los diferentes niveles y modalidades (titulada, complementaria y virtual) que programe el Centro de Formación.	Ejecutar Proceso de Formación Titulada correspondiente a las Fichas 1962423 2026884 2165900 de la Tecnología en animación 3D, 1834858 2067067 de la Tecnología en desarrollo de videojuegos , 1962383, 2165893 ADSI, 2066918 Mecanizado en torno y fresadora convencional.	Evidencias de trabajo con estudiantes: https://drive.google.com/drive/folders/1iY2fwFtoYIS7vo6seQKG2xt7a3csgP7?usp=sharing EXCEL - Seguimiento planes de formación: https://drive.google.com/file/d/1si_B6APmCLOVDUSvy1aCHTmRFQuGWB4J/view?usp=sharing
25.	Utilizar el LMS Institucional como apoyo a la formación en cualquiera de las estrategias institucionales.	Actividades realizadas con la ficha 2066918 Mecanizado en torno y fresadora convencional.	Actividad del mes en LSM territorium https://drive.google.com/file/d/1AZ1mtMBKUA5_94NRxaLtywZ4L6ZMzBJO/view?usp=sharing
26.	Cumplir con los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromISO - Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje (Aplica para instructores que apoyan formación virtual).	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
27.	Participar en las actividades de inducción y reintroducción que sean requeridas por el centro de formación.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
28.	Apoyar cuando será requerido por la entidad, los procesos de investigación, desarrollo tecnológico e innovación, cooperación técnica nacional e internacional en los que el Centro participe, dentro y fuera del país.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
29.	Realizar técnicamente cuando sea requerido por la Entidad, la identificación, estructuración y definición de las especificaciones técnicas de los bienes y servicios necesarios para el cumplimiento de la misión institucional y apoyar la planeación de los procesos contractuales de la Entidad.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
30.	Realizar cuando sea requerido por la Entidad la verificación y evaluación técnica o económica de las propuestas que se reciban dentro de los procesos de contratación de la Entidad.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
31.	En aplicación de la Ley 1474 de 2011, realizar cuando sea requerido por la entidad el apoyo a	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

	la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.		
32.	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.	Entrega del informe mensual de ejecución. Horas aplicadas a la formación.	GTH_F_062_V06 correspondiente al mes de AGOSTO, (Registro de Horas Aplicadas a la formación agregadas al drive Digital Drive cuentas CIMI- Compartido, INSTRUCTORES en la carpeta de GC gestión contractual SEPTIEMBRE2020) https://drive.google.com/drive/folders/1ZEgHlcfNmRgocBqrdilzKIUNEHik7wIR?usp=sharing
33.	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

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	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.

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 enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. de la planilla **45044086, MI PLANILLA, MES DE AGOSTO 2020**. (Decreto Ley 2106 de 2019 – “Decreto Ley Antitrámites”)

Evidencias en (4) folios

Cordialmente,

ADRIANA CAROLINA MANTILLA RINCÓN
Contratista
C.C. No. 1.143.369.873

Recibí a satisfacción:

HÉCTOR VECINO RUEDA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. CO1.PCCNTR.1320415
Cargo del supervisor: Coordinador académico



SEGUIMIENTO PLANES DE FORMACIÓN CONTINGENCIA COVID-19
CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

Fecha	Coordinador	Instructor	Red	# ficha	Nombre programa de formación	Actividades realizadas	Metodología de trabajo	Herramienta	Evidencia	Aprendices participantes	
Fecha de la ejecución	Nombre del coordinador	Nombre del instructor	Red a la que pertenece	número de ficha	nombre del programa de formación	Mencione las actividades propuestas para realizar en el día	Describa la metodología de trabajo utilizada	Mencione las herraminetas utilizadas para adelantar la gestión de las actividades realizadas en el día	Mencionarlas evidencias generadas y link donde se pueden verificar (La información de esta columna aplica sólo si se generaron evidencias en este día)	Número Aprendices activos en la ficha	Mencione la cantidad de aprendices que participaron en las actividades propuestas en este día
September 1	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1834858	Desarrollo de videojuegos	Diseño de escenarios, estudio de la construcción de objetos 3d a partir del dibujo con perspectiva	técnicas de dibujo tridimensional digital - PHOTOSHOP y SAI paintool	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1WXLwud_oU9bbycK_i1dqTyQEEq_HQfiP?usp=sharing	11	7
September 1	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	1962383	Análisis y desarrollo de sistemas de información	LAYOUT, reglas de diagramación básica con uso de columnas en las herramientas digitales ADOBE XD y ADOBE ILLUSTRATOR	Herramientas de diagramación para web	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1f_766r1igyubl9h4CRH4HhAcVdBb_hfb?usp=sharing	15	9
September 2	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1962423	Animación 3D	Diseño de escenarios, estudio de la construcción de objetos 3d a partir del dibujo con perspectiva	técnicas de dibujo tridimensional digital - PHOTOSHOP y SAI paintool	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/1tnTw3KZFtGf_E00R6HD3UP-rikj_mMpq?usp=sharing	24	7
September 2	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2067067	Desarrollo de videojuegos	Dibujo anatómico, introducción teórica. del arte griego al renacimiento	Realizar un dibujo de cuerpo completo, frente y espalda donde se señalen los músculos más notorios del cuerpo humano	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1RpTGPPkJHqNKb9jtc7NiQ5E_FESjY2Z?usp=sharing	25	16
September 3	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	Animación 3D	Teoría del Color: elementos básicos para entender el color, Circulo cromático.	Explicamos cómo funciona el color en medios análogos y digitales, los estudiantes deberán realizar un círculo cromático.	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/1mhZ2qfag19JwhUk7azN4rkA9wOQ857Vz?usp=sharing	24	9
September 4	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2165893	Análisis y desarrollo de sistemas de información	INDUCCIÓN junto con departamento de bienestar	actividad guiada por el departamento de bienestar	Google drive, Google meeting, Youtube	https://drive.google.com/drive/folders/1F2c2PAUSP1pXb-NHNNetAwM7WUXCI-z3?usp=sharing	30	23
September 5	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2165900	Animación 3D	INDUCCIÓN junto con departamento de bienestar / introducción a la ilustración análoga	Presentación del guías de aprendizaje y programa de clase. Se explicaron los objetivos y las competencias de la asignatura y se realiza una actividad de reconocimiento por parte de los	Google drive, Google meeting, Youtube	https://drive.google.com/drive/folders/1cQvuvVAFQjsWs2fqNkR6vIR3IVX7vsK6?usp=sharing	24	26
September 7	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Mecánica	2066918	MECANIZADO EN TORNO Y FRESADORA CONVENCIONAL	Introducción al curso, exposición de competencias y resultados a obtener y una explicaciones teorica de que son las TIC y para que sirven	Revisaremos las herramientas disponibles para el trabajo en línea tales como Gsuite, Office 365 y programas de control remoto.	Territorium, google drive, google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/1u0mi0ibWWqiZZkE4n9GiypqLiT-tiQb?usp=sharing	25	11
September 8	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1834858	Desarrollo de videojuegos	Diseño de escenarios, estudio de la construcción de objetos 3d a partir del dibujo con perspectiva	técnicas de dibujo tridimensional digital - PHOTOSHOP y SAI paintool	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1cZO1jrZuaZ3vF7ddOBQqT86WZSKB8o?usp=sharing	11	6

September 8	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	1962383	Análisis y desarrollo de sistemas de información	LAYOUT, reglas de diagramación básica con uso de columnas en las herramientas digitales ADOBE XD y ADOBE ILLUSTRATOR	Herramientas de diagramación para web	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1JCR0ZoiCghnGkmn6U_C_kh6SpCg0ByAc?usp=sharing	15	9
September 9	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1962423	Animación 3D	Creatividad, cómo diseñar espacios a partir de siluetas	los estudiantes a partir de 3 siluetas definirán el look de elementos arquitectónicos.	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/1njMBjz41WVyJxl9iEU9Y4Kd9z0oh5XBx?usp=sharing	24	7
September 9	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2067067	Desarrollo de videojuegos	Dibujo anatómico - Cuerpo humano, huesos y músculos del cuerpo	Dibujo de anatomía general, cómo se construye un cuerpo humano. figura en movimiento	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1z-hqfkQeHwSL7EvmvtaBdCARsftWCCAZ?usp=sharing	25	17
September 10	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	Animación 3D	Diseño de escenarios, estudio de la construcción de objetos urbanos 3d a partir del dibujo con perspectiva	técnicas de dibujo tridimensional digital - PHOTOSHOP y SAI paintool	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/1kONoJKTYP6B1uDo6tlDxlGMxFmQfoUxY?usp=sharing	24	6
September 11	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2165893	Análisis y desarrollo de sistemas de información	Bienvenida a clase de diseño de interfaz	Introducción al uso de adobe illustrator haciendo uso de la herramienta pluma - teoría sobre UX y UI	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/1F2c2PAUSP1pXb-NHNNetAwM7WUXCI-z3?usp=sharing	30	19
September 12	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2165900	Animación 3D	Introducción a la ilustración análoga	revisaremos conocimientos previos del dibujo, haciendo un paseo por la historia del arte y manejo de los materiales como lápiz, tinta y lapicero.	Google drive, Google meeting, Youtube	https://drive.google.com/drive/folders/1SOt8Q04ETxN3Y6l-kK47HkF91sDDjrB1?usp=sharing	24	17
September 14	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Mecánica	2066918	MECANIZADO EN TORNO Y FRESADORA CONVENCIONAL	WORD OFFICE, herramientas de manejo y aplicación de word para el teletrabajo.	Herramientas generales de WINDOWS OFFICE - PARTE 1 Manejo básico de WORD. Plantillas. formatos para impresión y digital. manejo de paquetes Tipográficos. sincronización con DOCS de google	Territorium, google drive, google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/1ea2B2iKfI807gVjXXh_PWX9Ak3PVXUx?usp=sharing	25	11
September 15	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1834858	Desarrollo de videojuegos	Diseño de interfaz, introducción teórica al tema	Los estudiantes organizarán la información de sus proyectos formativos para revisión en siguientes sesiones y gestionar jornadas de trabajo	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1wHcsUrBDmavzlnW8qkfCdue-pazz9mXk?usp=sharing	11	6
September 15	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	1962383	Análisis y desarrollo de sistemas de información	Bienvenida a clase de diseño de interfaz	DISEÑO DE EXPERIENCIA - teoría sobre UX y UI, contenido teórico, los estudiantes propondrar una experiencia para mejorar la interacción de una página web.	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1j4HCwIEOt3gid9J-Pc97SGilwZfJIFkh?usp=sharing	15	10
September 16	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1962423	Animación 3D	Creatividad, cómo diseñar espacios a partir de siluetas	los estudiantes a partir de 3 siluetas definirán el look de elementos arquitectonicos.	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/1njMBjz41WVyJxl9iEU9Y4Kd9z0oh5XBx?usp=sharing	24	6

September 16	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2067067	Desarrollo de videojuegos	Introducción al dibujo anatómico - Dibujo de elementos anatómicos del rostro	Por video conferencia, se comparten Técnicas de ilustración anatómica - Bocas y expresiones fáciles haciendo uso de lápiz y papel.	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1o_9y267-Wsu8zC-DRQ14GGH_6xKvxZzJ?usp=sharing	25	15
September 17	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	Animación 3D	Teoría del Color: elementos básicos para entender el color, Circulo cromático.	Aplicación de color complementario y analogos en ilustraciones	Google drive, Google meeting		24	
September 18	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2165893	Análisis y desarrollo de sistemas de información	Introducción - diseño de interfaz	verémos el documental "diseño digital" donde podremos entender de primera mano el desarrollo de una aplicación tan influyente hoy en día como INSTAGRAM	Google drive, Google meeting		30	
September 19	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2165900	Animación 3D	Introducción a la ilustración análoga	Dibujando objetos, reconociendo la luz y la sombra de los ejemeplos para la construcción de formas básicas.	Google drive, Google meeting, Youtube		24	

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ADRIANA CAROLINA MANTILLA RINCON

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/09/2020 00:00:00

FECHA FINAL: 30/09/2020 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE:	2066918 - MECANIZADO EN TORNO Y FRESADORA CONVENCIONAL
• 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.

21/09/20 04:04 PM

Page 1 of 12

- 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: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: MECANIZAR PIEZA INDUSTRIAL DE ACUERDO CON TÉCNICAS MANUALES Y SEMIAUTOMÁTICAS
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PULIR PIEZAS INDUSTRIALES DE ACUERDO CON TÉCNICAS MANUALES Y MECÁNICAS
- 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

21/09/20 04:04 PM

Page 2 of 12

- 1 SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.
- 2 USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.
- 3 VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.
- 4 IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 12,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1962423 - ANIMACION 3D

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

REPRESENTAR LA SOLUCIÓN A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE EN EL STORY BOARD APOYADO EN PROCESOS MANUALES, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y VALORACIÓN ECONÓMICA PARA EL DESARROLLO DE LA IDEA.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.

21/09/20 04:04 PM

Page 3 of 12

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 30,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 1834858 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEPURAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

OPTIMIZAR EL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON LA PLATAFORMA Y VELOCIDAD DE EJECUCIÓN.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR LA LÓGICA Y MECÁNICA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.

21/09/20 04:04 PM

Page 4 of 12

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE INTEGRAR ARTES Y MATERIAL SONORO, DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.	
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
<hr/> HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 30,00	

FICHA DE APRENDIZAJE:	2026884 - ANIMACION 3D
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR EL RENDER DE ACUERDO CON EL IMPACTO VISUAL A LOGRAR.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MODELAR LOS ELEMENTOS QUE HACEN PARTE DE LA IMAGEN DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE REPRESENTAR LA SOLUCIÓN A LAS NECESIDADES DEL CLIENTE EN EL STORY BOARD APOYADO EN PROCESOS MANUALES, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y VALORACIÓN ECONÓMICA PARA EL DESARROLLO DE LA IDEA.	
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
<hr/> HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 23,90	

FICHA DE APRENDIZAJE:	2067067 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DEPURAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS PRUEBAS REALIZADAS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE OPTIMIZAR EL VIDEOJUEGO, DE ACUERDO CON LA PLATAFORMA Y VELOCIDAD DE EJECUCIÓN.	
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA LÓGICA Y MECÁNICA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR EL ARTE Y AUDIO EN EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE INTEGRAR ARTES Y MATERIAL SONORO, DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.	
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
<hr/> HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 15,00	

FICHA DE APRENDIZAJE:	1962383 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION
------------------------------	--

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR BUENAS PRÁCTICAS DE CALIDAD EN EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE, DE ACUERDO CON EL REFERENTE ADOPTADO EN LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE CONSTRUIR EL PROTOTIPO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, A PARTIR DEL ANÁLISIS DELAS CARACTERÍSTICAS FUNCIONALES DEL SISTEMA EN RELACIÓN CON FACILIDAD DEMANEJO, FUNCIONALIDAD Y EXPERIENCIA DEL USUARIO, APOYADO EN SOFTWAREAPLICADO SEGÚN PROTOCOLOS DE DISEÑO. DISEÑAR LA ARQUITECTURA DEL SOFTWARE, MEDIANTE LA INTERPRETACIÓN DE LASCLASES, OBJETOS Y MECANISMOS DE COLABORACIÓN, UTILIZANDO HERRAMIENTASTECNOLÓGICAS DE DISEÑO, DE ACUERDO CON LAS TENDENCIAS DE LASTECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.	
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESPECIFICAR LOS REQUISITOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR EL SISTEMA DE INFORMACION DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLANTAR LA SOLUCIÓN QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS PARA SU OPERACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PARTICIPAR EN EL PROCESO DE NEGOCIACIÓN DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA PARA PERMITIR LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCION IDONEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMAS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
<hr/> <p style="text-align: right;">HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 29,80</p> <hr/>	

• 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:	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:	Pos producir la animación de acuerdo con las especificaciones del proyecto y procedimientos técnicos
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
GENERAR LAS IMÁGENES QUE CONFORMAN LAS ESCENAS PLANTEADAS EN EL STORYBOARD.	

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
ILUSTRAR LAS IMÁGENES DE REFERENCIA DE LOS ELEMENTOS A MODELAR SEGÚN LAS NECESIDADES DEL STORYBOARD.	
• 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
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
1 SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.	
2 USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.	
3 VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.	
4 IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.	
HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	
15,00	

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: ADRIANA CAROLINA MANTILLA RINCON



INFORME DE EJECUCIÓN PLAN ACADÉMICO DE CONTINGENCIA

1. GRUPOS ATENDIDOS ENTRE EL 1RO al 30 DE SEPTIEMBRE DE 2020

Durante la contingencia se atendieron las siguientes fichas:

Asignatura dictada	Programa de formación	Número de ficha
Diseño de Interfaz	Análisis y desarrollo de sistemas de información	1962383, 2165893
Ilustración	Desarrollo de videojuegos	1834858, 2067067
Ilustración	Animación 3D	1962423, 2026884, 2165900
Herramientas TIC	Mecanizado en torno y fresadora convencional	2066918

2. ANÁLISIS DE MI ACCIÓN PEDAGÓGICA

¿Qué hice?	¿Qué resultados alcancé?	¿Qué dificultades se presentaron?
Planificación de actividades: Haciendo uso de los formatos entregados por la coordinación académica se desarrolló el cronograma de trabajo para usar del 1ro al 30 de AGOSTO	Se subieron satisfactoriamente las evidencias de esta programación al Google drive.	Requerimientos como la encuesta de participación de aprendices por ficha se vuelve engorrosos, eso debería consolidarse por medio del gestor de cada ficha.
Emails para cada una de las sesiones de clase: En estos emails se detalla el contenido a dictar en la sesión, los enlaces de apoyo, se les indica a los estudiantes donde deben subir las evidencias y se les deja el enlace a la sesión de zoom programada para la fecha de la clase.	Los estudiantes aprecian el contenido adicional. El Enviar previamente este correo a los estudiantes, ahorra preguntas redundantes por parte de los aprendices.	Este trimestre terminó la ficha de ADSI 1801587, claramente afectados por el cambio de formación presencial a virtual, en términos generales la conectividad fue pésima y eso causó gran desmotivación en los estudiantes, después de una reunión con los profesores de formación y se realizó un acta al respecto con varias conclusiones generales.
Video conferencias: Son correspondientes al horario de clase. En ellas se compartió el contenido previsto para cada clase y se abrió el espacio para el debate de los temas con los estudiantes.	El espacio para preguntas resulta fundamental, pues el aprendiz puede conocer de primera mano las soluciones de distintos problemas, que descritas vía correo sería mucho más tedioso de explicar	La desmotivación persistente en los grupos más antiguos hace que el seguimiento de los procesos sea más inconsistente
Videotutoriales subidos a YouTube: Estas son tutorías pregrabadas de menor duración que las video conferencias. Estas se les envían 2 días antes de la clase vía email y el estudiante tiene un espacio para hacer preguntas y respuestas haciendo uso de la videoconferencia.	Los trabajos entregados por los estudiantes son más detallados cuando se les envía un videotutorial. El hecho de que estén subidos en youtube los motiva a buscar contenido similar. Varios estudiantes me compartieron	Editar los videos hace que para los estudiantes sea más fácil asimilar la información pero esto toma mucho tiempo de edición por mi parte. No lo puedo hacer con todos los contenidos.



	<p>contenido publicado en otros canales de youtube con temáticas similares a las que hacemos en clase.</p> <p>A los estudiantes les gustó mucho el estilo dinámico y relativamente informal de los videos, lo reciben de mejor manera por el uso de un lenguaje a su nivel, sin perder la altura académica.</p>	
<p>Cargue de evidencias en Google drive: A cada grupo se le asigna una carpeta, dentro de esta tendrán un folder correspondiente a la fecha de cada clase, ahí se suben las evidencias por fechas.</p>	<p>Los voceros de grupo se encargaron de que los grupos subieran las evidencias en el menor tiempo posible.</p>	<p>Ya logramos estandarizar el Google drive como biblioteca virtual, ha funcionado de maravilla</p>
<p>Se crean grupos de WhatsApp para la asignatura por cada ficha, esto para apoyar la comunicación vía correo ya que los estudiantes, en general si cuentan con el servicio de internet en su teléfono celular</p>	<p>Logramos coordinar de una manera más efectiva y oportuna la revisión de las indicaciones enviadas por email.</p>	<p>Se invitó a los estudiantes a que sus revisiones se hagan vía correo pues por whatsapp yo no puedo mantener la gestión más adecuada pues al abrir los mensajes se pierde la notificación.</p>
<p>Uso de la herramienta TERRITORIUM esto para la ficha 2066918 mecanizado en torno y fresadora convencional</p>	<p>Primera vez utilizando la herramienta por mi parte, esto por recomendaciones del gestor de la ficha el profesor Marco Antonio Manzano, los estudiantes ya están familiarizados con la herramienta.</p>	<p>En Territorium no se permite subir archivos de más de 200 megas, por lo tanto se hace más fácil gestionar esta información vía drive, a los estudiantes se les indica por medio de territorium el enlace para encontrar las sesiones grabadas.</p>

3. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN UTILIZADAS

- Video conferencia vía Google meeting y Google Hangout.
- Emails.
- Google calendar
- Google drive para el cargue de evidencias
- Youtube, para subir contenido de video de fácil acceso para todos los estudiantes
- Whatsapp groups.
- Territorium

4. EVIDENCIAS DE TRABAJO

Encuestas de conectividad de aprendices.

<https://drive.google.com/file/d/1EZJVBKKBAPYri6jV85u03FYpGy05BRtL/view?usp=sharing>

Informe de actividad.

<https://drive.google.com/drive/folders/1ZEdHlcfNmRgocBqrdilzKIUNEHik7wlr?usp=sharing>



Citas por Google calendar.

17	Calendar	Hoy	<	>	Septiembre de 2020	🔍	?	⚙️	Mes	📅	👤
+	Crear										
Septiembre de 2020											
D L M X J V S											
30 31 1 2 3 4 5											
6 7 8 9 10 11 12											
13 14 15 16 17 18 19											
20 21 22 23 24 25 26											
27 28 29 30 1 2 3											
4 5 6 7 8 9 10											
Reunirse con...											
👤 Buscar a gente											
Mis calendarios											
📅 ADRIANACAROLINA MAN...											

Evidencias cargadas a Google drive:

Evidencias de clase y trabajos subidos por estudiantes del 1 al 30 de Septiembre:

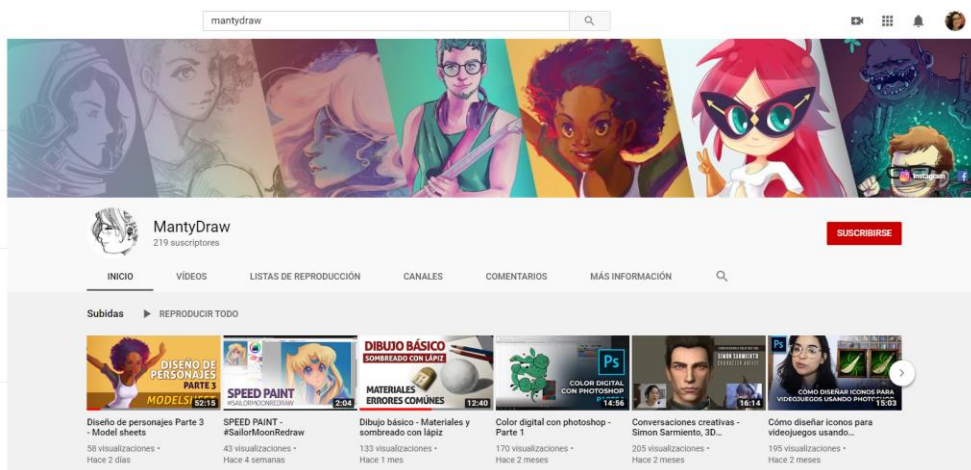
<https://drive.google.com/drive/folders/1iY2fwFtoYiS7vo6seQKG2xxt7a3csgP7?usp=sharing>

Drive	🔍 Buscar en Drive
Nuevo	Compartido conmigo > ... > GESTIÓN CONTRACTUAL > EVIDENCIAS ESTUDIANTES
Prioritario	Nombre ↑ Propietario Última modificación Tamaño de archivo
Mi unidad	📁 DISEÑO DE INTERFAZ - 1962383 ADSI
Compartido conmigo	📁 DISEÑO DE INTERFAZ - ADSI 2165893
Reciente	📁 FICHA 2067067 - VIDEOJUEGOS
Destacados	📁 FICHA 2165900 - Animacion 3D
Papelera	📁 ILUSTRACIÓN - 1834858 - desarrollo de videojuegos
Almacenamiento	📁 ILUSTRACIÓN - 1962423 Animación 3D
121,5 GB utilizado	📁 ILUSTRACIÓN - 2026884 Animación 3D
	📁 TIC - 2066918 MECANIZADO EN TORNO Y FRESADORA CONVENCIONAL
	📄 Seguimiento TERRITORIUM .pdf 264 KB

Canal de youtube:

Video tutoriales subidos a los estudiantes

<https://www.youtube.com/channel/UCOxPalyfim33eUur7yt73FQ>



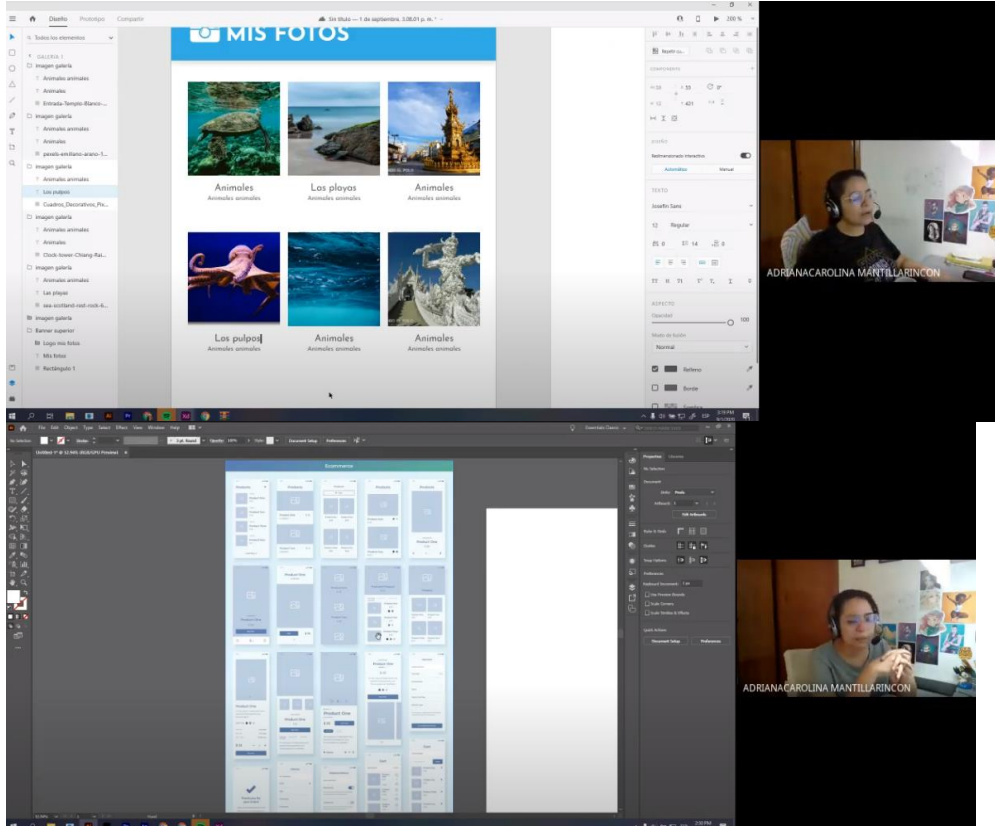


Capturas de pantalla:

ADSI – 1962383

https://drive.google.com/drive/folders/1f_766r1igyubl9h4CRH4HhAcVdBb_hfb?usp=sharing

https://drive.google.com/drive/folders/1JCR0ZojCghnGkmn6U_C_kh6SpCg0ByAc?usp=sharing



ADSI – 1962383

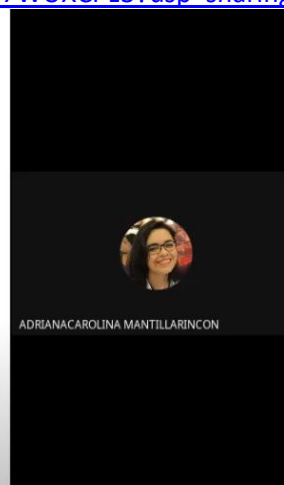
<https://drive.google.com/drive/folders/1F2c2PAUSP1pXb-NHNNetAwM7WUXCI-z3?usp=sharing>

UX – Define tu UX

- Hay pocos buenos enfoques. Elige tu preferido.
- Si funciona en Amazon, ¿funcionará para ti?
- No sabría si no lo verificaría ("prueba piloto").
- ¡Sorpresa! La gente no siempre es racional (se desplaza, no lee ...)
- El diseño no tiene que ser original.



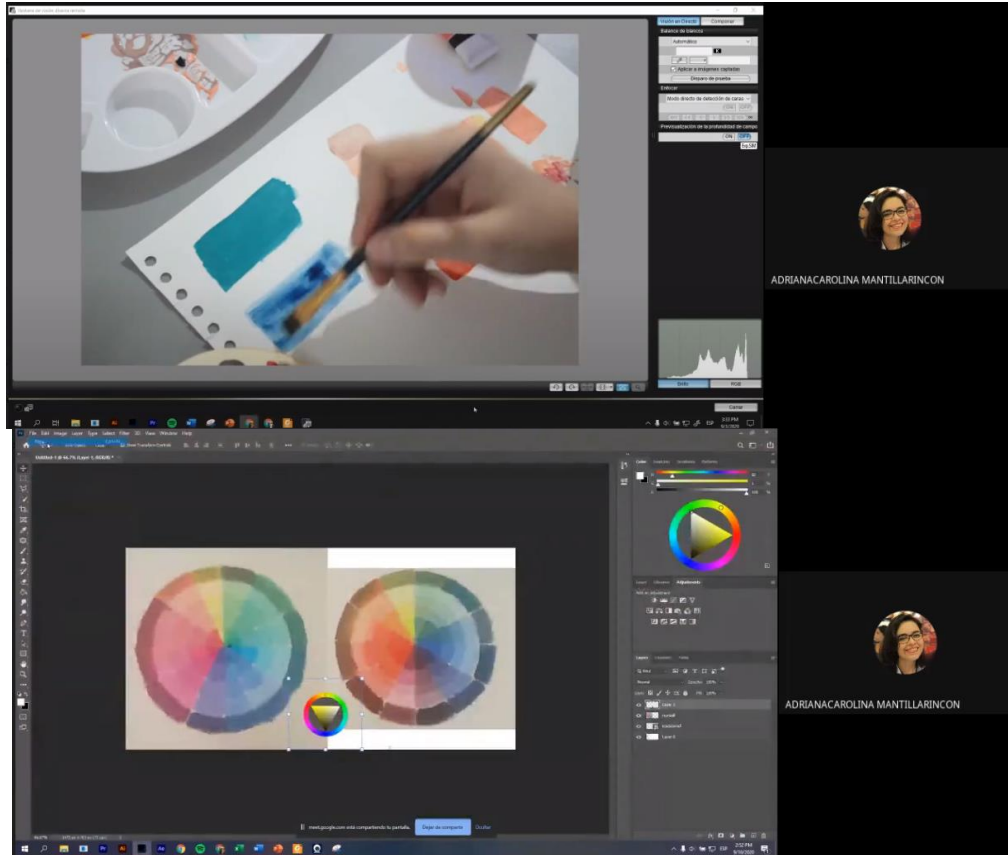
DISEÑO DE INTERFAZ - ADSI
Adriana Mantilla



Animación 3d – 2026884

<https://drive.google.com/drive/folders/1mhZ2gfag19JwhUk7azN4rkA9wOQ857Vz?usp=sharing>

<https://drive.google.com/drive/folders/1mhZ2gfag19JwhUk7azN4rkA9wOQ857Vz?usp=sharing>



Animación 3d – 1962423

https://drive.google.com/drive/folders/1tnTw3KZFtGf_E00R6HD3UP-rikj_mMpq?usp=sharing

<https://drive.google.com/drive/folders/1njMBjz41WVyJxI9iEU9Y4Kd9z0oh5XBx?usp=sharing>

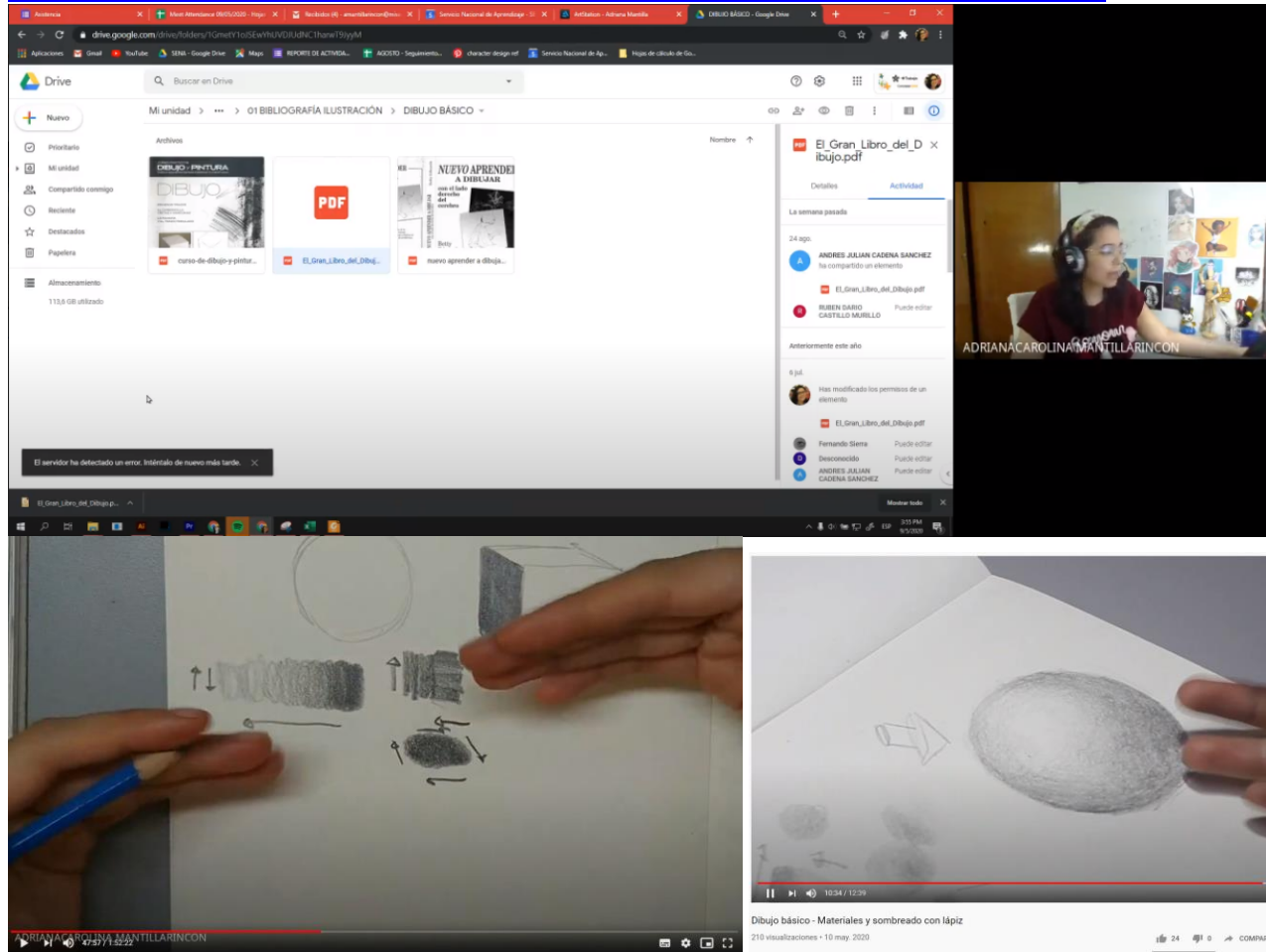




Animación 3d – 2165900

<https://drive.google.com/drive/folders/1cQvusVAFQisWs2fqNkR6vIR3lVX7vsK6?usp=sharing>

<https://drive.google.com/drive/folders/1S0t8Q04ETxN3Y6l-kK47HkF91sDDjrB1?usp=sharing>



Video juegos – 1834858

<https://drive.google.com/drive/folders/1cZO1h1jrZuaZ3vF7ddOBQqT86WZSKB8o?usp=sharing>

<https://drive.google.com/drive/folders/1wHcsUrBDmavzlnW8qkfCdue-pazz9mXk?usp=sharing>



Video juegos –2067067

https://drive.google.com/drive/folders/1RpTGPPkHNgNKb9jtc7NiQ5E_FESjY2Z?usp=sharing

https://drive.google.com/drive/folders/1o_9y267-Wsu8zC-DRQ14GGH_6xKvxZzJ?usp=sharing



El David

ILUSTRACIÓN
Adriana Mantilla



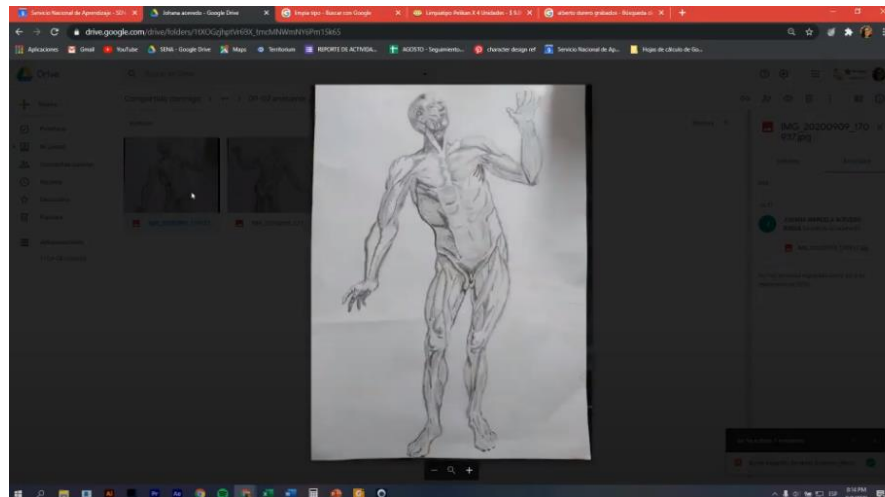
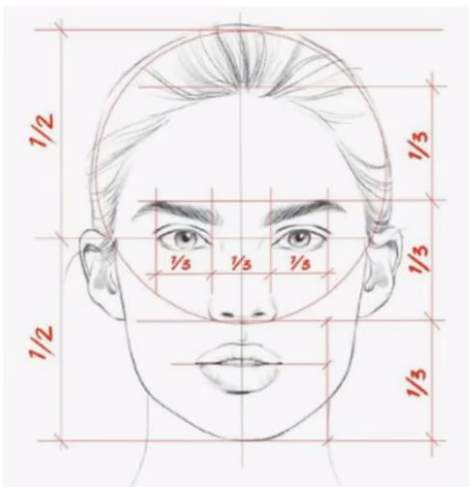
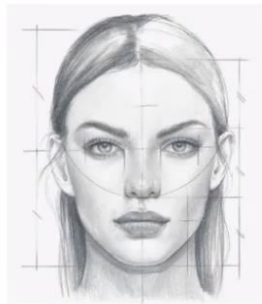
ADRIANACAROLINA MANTILLARINCON



ADRIANACAROLINA MANTILLARINCON



ADRIANACAROLINA MANTILLARINCON



[https://www.youtube.com/watch?v=9YsMZMppLGs&feature=youtu.be&app=d](https://www.youtube.com/watch?v=9YsMZMppLGs&feature=youtu.be&app=desktop)
esktop

ILUSTRACIÓN
Adriana Mantilla



2066918 Mecanizado en torno y fresadora convencional.

https://drive.google.com/drive/folders/1ea2B2iKf1807qVjXXh_PWX9Ak3PVXUx?usp=sharing

<https://drive.google.com/drive/folders/1u0mj0jibWWqiZZkE4n9GiypgLiT-tiQb?usp=sharing>

The screenshot displays a Microsoft Excel spreadsheet with a pie chart and a table. The pie chart is titled "Cuantas personas tienen computador en el sena" and shows three categories: "Tienen computador" (blue, 60%), "No tienen computador" (orange, 30%), and "No tiene equipo" (yellow, 10%). The table below the chart shows the following data:

ve	la	do	lu
1	Tienen computador	600	
2	No tienen computador	300	
3	No tiene equipo	100	
4	total	1000	

The video call window shows a woman named ADRIANACAROLINA MANTILLARINCON. The spreadsheet also contains a table with financial data for January and February 2020:

	Monday, September 14, 2020	febrero
Ingresos Hogar		
1 Sueldo	\$1,800,000	1800000
2 Ventas (garantía)	\$200,000	200000
3 Contratos	\$80,000	80000
4 Otros ingresos	\$100,000	100000
5 Suma de ingresos	\$2,180,000	2180000
Egresos		
6 Ahorro	\$100,000	\$100,000
7 Mercado	\$250,000	\$250,000
8 Vivienda	\$750,000	\$750,000
9 Servicios	\$180,000	\$180,000
10 Transporte	\$100,000	\$100,000
11 educación	\$250,000	\$250,000
12 Deudas	\$200,000	\$200,000
13 varios	\$1,830,000	\$1,830,000
14 Suma de ingresos	\$1,830,000	\$1,830,000
15 Balance del mes Enero	\$350,000	\$350,000



5. REFLEXIONES Y COMPROMISOS

Cambio de actitud en general positivo para todas las fichas, están esperanzados en pronto regresar al centro de formación y eso los alienta a seguir.

Para el grupo de VIDEOJUEGOS FICHA 1834858 se planificó todo un plan de trabajo para su reingreso al centro, hay un par estudiantes que comentaron que no deseaban asistir pues pueden seguir trabajando desde casa sin problemas.

Algunos estudiantes de la ficha nueva de ANIMACIÓN 3D no cuentan con materiales para trabajar adecuadamente, ya se está realizando la gestión para apoyarlos en ese campo.