



PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Bogotá D.C., Diciembre 2025

Señor:

Gustavo Beltrán Macías

SUPERVISOR CONTRATO No. **8182331**

Cargo del supervisor: Coordinador Académico

Dependencia: Centro De Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información,

Teleinformática -Industrias Creativas

Bogotá D.C.

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

Referencia: No **8182331** del año 2025

Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás identificado con la cédula de ciudadanía No. 79.983.946 de Bogotá, en mi calidad de Contratista del SENA, en Centro De Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información, Teleinformática -Industrias Creativas, 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: Copiar el texto de la minuta del contrato.

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

OBJETO: (Transcriba el objeto del contrato, dentro del siguiente cuadro)

Prestar los servicios personales de carácter temporal, con autonomía e independencia, para atender la formación titulada y/o complementaria de los aprendices en las competencias técnicas relacionadas con la red de conocimiento informática, diseño y desarrollo de software y área temática de contenidos digitales en la modalidad presencial, cumpliendo los procesos y lineamientos de la formación profesional integral y las necesidades del Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información.



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

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Desarrollar actividades de apoyo en la planeación de los procesos del programa de formación asignado por la supervisión, según la modalidad en la que se oriente el programa, de acuerdo con las necesidades del servicio, las cuales contemplan las jornadas académicas y sedes adscritas que maneje el centro de formación, en la red de conocimiento y área temática citada en el objeto contractual	Para el periodo objeto de este pago, se realizó la ejecución de las actividades en el centro de formación con las fichas según horario establecido por Coordinación académica FICHA: - TRM_2924763_(DM) DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS - TRM_2995656_(DM) DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS - TRM_3171676_(MM) ANIMACIÓN 3D - TRM_3228981_(M) DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS - TRM_3228996_(TT) ANIMACIÓN 3D - TRM_2995641_(M) DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS.	Horario Asignado. Lista de asistencias de fichas asignadas.
2	Apoyar y acompañar en los procesos de inducción de los aprendices y colaborar en su integración al programa formativo.	Para el periodo objeto de este pago, la necesidad del servicio no requirió ejecutar actividades a esta obligación. Sin embargo, estoy dispuesto a realizarla cuando sea necesario	No se realizó/programó actividad relacionada para este periodo.
3	Realizar el seguimiento y evaluación de la etapa productiva de acuerdo a la Guía GFPI_G_040 "Guía etapa productiva proceso formativo", GFPI_G_014 "Guía orientación	Para el periodo objeto de este pago, la necesidad del servicio no requirió ejecutar actividades a esta obligación. Sin embargo,	No se realizó/programó actividad relacionada para este periodo.



	formación ambientes virtuales de aprendizaje”, Acuerdo 012 Reglamentos del aprendiz y demás instructivos, guías, formatos y lineamientos que regulen el seguimiento, en caso de que sea asignado.	estoy dispuesto a realizarla cuando sea necesario	
4	Guiar de manera integral y continua a los aprendices en su formación por proyectos durante la vigencia del contrato.	Se guía formación con las fichas programadas para este trimestre	Listas de aprendices matriculado en las Fichas. OneDrive
5	Realizar la evaluación de los aprendices acorde a la normatividad y registrarlos oportunamente en los aplicativos dispuestos por la entidad.	Se aplicaron evaluaciones conforme a la normatividad institucional y se registraron las calificaciones en el aplicativo dentro de los plazos establecidos.	SENASOFIA Correo electrónico.
6	Reportar las novedades académicas y/o disciplinarias de los aprendices asignados a la coordinación	Se realizaron los reportes de las novedades académicas y/o disciplinarias de los aprendices asignados a la coordinación de acuerdo a lo solicitado.	Evidencia fotografía. Formato de Asistencia
7	Apoyar el proceso de depuración de aprendices en cumplimiento de los lineamientos del SENA.	Se realiza apoyo en el proceso de depuración de aprendices de acuerdo a los lineamientos del SENA.	Evidencia fotografía. Formato de Asistencia Correo electrónico
8	Participar en los comités de evaluación y seguimiento a los aprendices cuando se requiera	Se participó en reuniones de comité de evaluación y seguimiento convocadas por la coordinación, aportando información sobre desempeño y avance de los aprendices.	Actas de comité, listas de asistencia a comité, correos de citación.
9	Implementar las estrategias para preparar, orientar, evaluar y apoyar el aprendizaje utilizando las herramientas y	Se aplicaron estrategias basadas en aprendizaje por proyectos, actividades prácticas y herramientas digitales	Evidencia de aprendizajes de los estudiantes.



	métodos definidos por la entidad		
10	Apoyar las actividades relacionadas con el desarrollo curricular de los programas de formación asociados con la línea medular que imparte el centro, de acuerdo con la necesidad y las tendencias del sector.	Para el periodo objeto de este pago, la necesidad del servicio no requirió ejecutar actividades a esta obligación. Sin embargo, estoy dispuesto a realizarla cuando sea necesario	No se realizó/programó actividad relacionada para este periodo.
11	Formular, ejecutar y evaluar, cuando sea necesario, las actividades derivadas de los procesos de autoevaluación y registro calificado de los programas de formación en los tiempos establecidos por el centro de formación, la Dirección General y el Ministerio de Educación Nacional, para la actualización de planes y programas de formación, en sintonía con las necesidades del entorno y su especialidad.	Para el periodo objeto de este pago, la necesidad del servicio no requirió ejecutar actividades a esta obligación. Sin embargo, estoy dispuesto a realizarla cuando sea necesario	No se realizó/programó actividad relacionada para este periodo.
12	Participar cuando sea necesario en proyectos del Sistema de Investigación, Desarrollo Tecnológico e Innovación - SENNOVA, siguiendo las directrices académicas de la institución.	Para el periodo objeto de este pago, la necesidad del servicio no requirió ejecutar actividades a esta obligación. Sin embargo, estoy dispuesto a realizarla cuando sea necesario	No se realizó/programó actividad relacionada para este periodo.
13	Aplicar y hacer cumplir lo establecido en el reglamento del aprendiz.	Se promovió el cumplimiento de las normas institucionales durante las actividades formativas, fomentando la disciplina, la asistencia y el respeto entre los aprendices.	Registro de asistencia.
14	Apoyar la promoción de los programas de Formación Profesional Integral y participar	Se colaboró en la difusión de las ofertas formativas y se promovió la participación de aprendices en	Publicaciones o registros de actividades, fotografías de eventos,



	en actividades de divulgación tecnológica.	actividades de divulgación tecnológica y eventos del Centro.	evidencias de participación.
15	Presentar oportunamente los informes y reportes requeridos sobre las actividades formativas, usando los formatos y plataformas indicadas por el SENA	Se entregaron los informes mensuales, reportes de avance académico y documentos de soporte solicitados por la supervisión en los tiempos establecidos.	Registro de novedades e informe mensual de ejecución contractual (Informe mensual)
16	Participar en las actividades convocadas por la supervisión relacionadas con la ejecución del objeto contractual	Se participa activamente en actividades convocadas por la supervisión relacionadas con la ejecución del objeto contractual	Evidencia fotográfica. Lista de asistencia
17	Apoyar las evaluaciones técnicas dentro de los procesos de contratación pública relacionados con elementos propios de la Formación Profesional cuando se requiera.	Para el periodo objeto de este pago, la necesidad del servicio no requirió ejecutar actividades a esta obligación. Sin embargo, estoy dispuesto a realizarla cuando sea necesario	No se realizó/programó actividad relacionada para este periodo.
18	Velar por el buen uso de los elementos y equipos ubicados en el lugar donde se preste el servicio.	Se realizó inspección y verificación de los ambientes de formación 510, 511 y 413.	Se realizó la respectiva verificación para garantizar el uso adecuado de los ambientes de formación. Registro fotográfico
19	Garantizar la participación de aprendices y participar en las actividades programadas por el grupo de Bienestar al Aprendiz	Se garantizó que los estudiantes participaran en las actividades programadas por el grupo de Bienestar al aprendizaje	Registro fotográfico
20	Aplicar los procesos y procedimientos establecidos por la entidad, para la gestión documental relacionada con el objeto contractual	Se presentó oportunamente la información requerida cuando fue solicitada por el supervisor	Registro de novedades e informe mensual de ejecución contractual (Informe mensual)
21	Las demás que sean necesarias para el cumplimiento del objeto del contrato	Se cumplió con la programación asignada reportadas en el Aplicativo SOFIA PLUS	Reporte SOFIA PLUS Informe mensual



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.				
2.				

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. 91800031 del operador MIPLANILLA del periodo de noviembre 2025. (Decreto Ley 2106 de 2019 – “Decreto Ley Antitrámites”)

Evidencias en (20) folios

Cordialmente,

Firma



Nombres y apellidos: Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás

Contratista

C.C. No. 79.983.946

Recibí a satisfacción:

Firma

Nombres y Apellidos: Gustavo Beltrán Macías

CC: 19.423.143

Supervisor(a) Contrato: No 8182331 del año 2025

Cargo: Coordinador Académico CENTRO DE GESTION DE MERCADOS, LOGISTICA Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN, TELEINFORMATICA -INDUSTRIAS CREATIVAS



Evidencias

1. Horario

INSTRUCTOR							
	FABIO VENEGAS	martes	40	09/10/2025	viernes	sabado	
	lunes		miércoles	17/12/205			
TEMATICA	580157- PROBAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO A LA PLANEACIÓN	580158- VALIDAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE PRUEBA		580156- PLANEAR EL PROCESO DE PRUEBA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL DISEÑO	568954- MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÓN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.	580103- DOCUMENTAR EL PROCESO DE INTEGRACIÓN DEL VIDEOJUEGO CON BASE EN LA VERIFICACIÓN REALIZADA.	
INSTRUCTOR	FABIO VENEGAS	FABIO VENEGAS		FABIO VENEGAS	FABIO VENEGAS	FABIO VENEGAS	
fecha	7_TRM_2924763_(DM)_DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS	7_TRM_2924763_(DM)_DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS		6_TRM_2995656_(DM)_DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS	9_TRM_3171676_(DM)_ANIMACIÓN 3D	6_TRM_2995641_(M)_DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS	
AMBIENTE	511 Av.Caracas_con_52	511 Av.Caracas_con_52		510 Av.Caracas_con_52	419 Av.Caracas_con_52	510 Av.Caracas_con_52	
TEMATICA	580157- PROBAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO A LA PLANEACIÓN	580159- CORREGIR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN		580156- PLANEAR EL PROCESO DE PRUEBA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL DISEÑO	568954- MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÓN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.	580103- DOCUMENTAR EL PROCESO DE INTEGRACIÓN DEL VIDEOJUEGO CON BASE EN LA VERIFICACIÓN REALIZADA.	
INSTRUCTOR	FABIO VENEGAS	FABIO VENEGAS		FABIO VENEGAS	FABIO VENEGAS	FABIO VENEGAS	
fecha	7_TRM_2924763_(DM)_DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS	7_TRM_2924763_(DM)_DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS		6_TRM_2995656_(DM)_DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS	9_TRM_3171676_(DM)_ANIMACIÓN 3D	6_TRM_2995641_(M)_DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS	
AMBIENTE	511 Av.Caracas_con_52	511 Av.Caracas_con_52		510 Av.Caracas_con_52	419 Av.Caracas_con_52	510 Av.Caracas_con_52	
	cambio de jornada	cambio de jornada	cambio de jornada	cambio de jornada	cambio de jornada	cambio de jornada	
TEMATICA		568726- ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD.					
INSTRUCTOR		FABIO VENEGAS					
fecha		2_TRM_9228996_(TT)_ANIMACIÓN 3D					
AMBIENTE		413 Av.Caracas_con_52					
TEMATICA		568726- ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD.					
INSTRUCTOR		FABIO VENEGAS					
fecha		2_TRM_9228996_(TT)_ANIMACIÓN 3D					
AMBIENTE		413 Av.Caracas_con_52					
	cambio de jornada	cambio de jornada	cambio de jornada	cambio de jornada	cambio de jornada	cambio de jornada	
TEMATICA			580152- ESQUEMATIZAR EL PROTOTIPO FÍSICO DE LAS MECANICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO.				
INSTRUCTOR			FABIO VENEGAS				
fecha			2_TRM_9228981_(M)_DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS				
AMBIENTE			511 Av.Caracas_con_52				
TEMATICA			580152- ESQUEMATIZAR EL PROTOTIPO FÍSICO DE LAS MECANICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO.				
INSTRUCTOR			FABIO VENEGAS				
fecha			2_TRM_9228981_(M)_DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS				
AMBIENTE			511 Av.Caracas_con_52				

4. Lista de aprendices matriculados en las fichas/ Soporte fotográfica

Ficha: 3171676 ANIMACIÓN 3D ([INASISTENCIAS II TRIMESTRE FICHA 3171676.xlsm](#))



REGIONAL				DISTRITO CAPITAL					
PROGRAMA DE FORMACIÓN FICHA				ANIMACION 3D					
TRIMESTRE FICHA				3171676					
FECHA INICIO				2					
TRIMESTRE ACADÉMICO				14/11/2025					
DIRECTOR DE GRUPO				Modelado Organico					
LUIS EDUARDO VALLEJO				NOTIFICAR DIAS SEGUROS					
ID	V	TD	NUMERO DE IDENTIFICACION	NOMBRES		APELLIDOS		A	N
1		TI	1029280443	SERGIO ALEJANDRO		ABREO MORALES		OK	
2		TI	1023375288	EYLEN JIZETH		AGUILAR ARDILA		OK	
3		CC	1074486123	DAVID FRANCISCO		ALVARADO ALBADAN		X	

Ficha: 3228996 ANIMACIÓN 3D (INASISTENCIAS II TRIMESTRE FICHA 3228996.xlsm)

REGIONAL				DISTRITO CAPITAL					
PROGRAMA DE FORMACIÓN FICHA				ANIMACION 3D					
TRIMESTRE FICHA				3228996					
FECHA INICIO				2					
TRIMESTRE ACADÉMICO				14/11/2025					
DIRECTOR DE GRUPO				Modelado II					
MAURICIO CHIGUASUQUE				NOTIFICAR DIAS SEGUROS					
ID	V	TD	NUMERO DE IDENTIFICACION	NOMBRES		APELLIDOS		A	N
1		CC	1076501278	ALEJANDRA		URTEÑA VARGAS		OK	
2		CC	1011095982	ANDRES FELIPE		ORTIZ CORREAL		OK	
3		CC	1030736571	ANDRES MARCELO		MENDEZ CRISTINA		OK	

Ficha: 2924763 DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS (INASISTENCIA VII TRIMESTRE FICHA 2924763.xlsm)

REGIONAL				DISTRITO CAPITAL				CENTRO DE FORMACION				
PROGRAMA DE FORMACIÓN FICHA				VIDEOJUEGOS				Centro Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información				
TRIMESTRE FICHA				2924763				CÓDIGO				
FECHA INICIO				6				228108				
TRIMESTRE ACADÉMICO				EJECUCIÓN / EVALUACIÓN				DIURNA				
DIRECTOR DE GRUPO				MIGUEL ORTEGA				NOTIFICAR DIAS SEGUROS				
ID	V	TD	NUMERO DE IDENTIFICACION	NOMBRES		APELLIDOS		CELULAR	CORREO ELECTRONICO	CORREO INSTITUCIONAL	EPS	ESTADO EN SOFIA
15817908				ANDRÉS ALEJANDRO		ARZIETA CONDEORA		3004791564	andresalejandrosarzieta@gmail.com	andres.arzieta@coy.sena.edu.co	SALUD TOTAL	EN FORMACION
02167809				TANIA VALENTINA		AVELLANEDA PINO		3134564088	valen119@gmail.com	tania.avellaneda@coy.sena.edu.co	FAMILIAR	EN FORMACION
1141914277				DANNA SOFIA		BOYLLA GARCIA		3017909388	dannaofab21@gmail.com	danna_alvares@coy.sena.edu.co	ALLIANZUL	EN FORMACION
012917071				ROBERT SEBASTIAN		CANON DE CARLO		5244366010	sebascanon77@gmail.com	robert_canon@coy.sena.edu.co	SALUD TOTAL	EN FORMACION
075791351				GABRIEL ALEJANDRO		CESPEDES LOSADA		5202140814	gabrielcespedes@gmail.com	gabriel_cespedes@coy.sena.edu.co	SANTIAS	EN FORMACION
001091993				ANDRES FELIPE		DIAZ MARINO		3044197841	andresfelipe14@hotmail.com	andres_diaz16@coy.sena.edu.co	SALUD TOTAL	EN FORMACION
310471030				SERGIO ESTEBAN		GARCIA CEBALLOS		118061060	esteban_garcia@gmail.com	sergioc10@coy.sena.edu.co		EN FORMACION
016714078				JUAN PABLO		HERNANDEZ ARIAS		3168421937	juanpablorhernandez1810@gmail.com	juan_pablorhernandez18@coy.sena.edu.co	NUOVA EPS	EN FORMACION

Ficha: 2995656 DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS (INASISTENCIAS VI TRIMESTRE FICHA 2995656.xlsm)



			REGIONAL	DISTRITO CAPITAL									
			PROGRAMA DE FORMACIÓN	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS									
			FICHA	2995656									
			TRIMESTRE FICHA	VI									
TRIMESTRE ACADÉMICO			FECHA INICIO	FECHA FIN	04/11/2025	29/10/2025	06/11/2025	29/10/2025	13/11/2025				
			III			Desarrollo de videojuegos	Producción Audiovisual	Seguimiento y gestión de proyectos	Producción Audiovisual	Seguimiento y gestión de proyectos			
DIRECTOR DE GRUPO			MIGUEL ORTEGA			Angel Ortega	Juan Daniel Gacha Moreno	Alfonso Rafael Vanegas	Juan Daniel Gacha Moreno	Alfonso Rafael Vanegas			
ID	V	TD	NUMERO DE IDENTIFICACION	NOMBRES	APELLIDOS	A	N	A	N	A	N	A	N
1		TI	1021513905	DANIEL ANDRES	ARIAS SALAMANCA	OK		OK		OK		OK	
2		CC	1140915570	ALEJANDRO	AVILA BUCURU	OK		OK		OK		OK	
3		CC	1000179504	JUAN DANIEL	BAUTISTA BORDA	OK		OK		OK		OK	

Ficha: 2995641 DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS (INASISTENCIAS VI TRIMESTRE FICHA 2995641.xlsm)

			REGIONAL	DISTRITO CAPITAL											
			PROGRAMA DE FORMACIÓN	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS											
			FICHA	2995641											
			TRIMESTRE FICHA	VI											
TRIMESTRE ACADÉMICO			FECHA INICIO	FECHA FIN	01/11/2025	04/11/2025	05/11/2025	06/11/2025	08/11/2025	10/11/2025	11/11/2025	12/11/2025	13/11/2025	14/11/2025	
			III			Producción Audiovisual	INGLES	ENTORNOS INTERACTIVOS	ENTORNOS INTERACTIVOS	Deslign y Seguimiento de proyectos	INGLES	ENTORNOS INTERACTIVOS	ENTORNOS INTERACTIVOS	ENTORNOS INTERACTIVOS	
DIRECTOR DE GRUPO			MIGUEL HERNANDEZ			Alfonso Rafael Vanegas	Miguel Angel Hernandez	Miguel Angel Hernandez	Angel Ortega	Juan Daniel Gacha Moreno	Miguel Angel Hernandez	Miguel Angel Hernandez	Miguel Angel Hernandez	Miguel Angel Hernandez	
ID	V	TD	NUMERO DE IDENTIFICACION	NOMBRES	APELLIDOS	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N
1		CC	1001005074	ESTEBAN	AMEZQUITA BEJARANO	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
2		CC	1000700962	BRENDA	BUITRAGO GONZALEZ	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
3		CC	1000450078	FRANCISCO ANTONIO	AGUIRRE GONZALEZ	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

Ficha: 3228981 DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS (INASISTENCIAS II TRIMESTRE FICHA 3228981.xlsm)

			REGIONAL	DISTRITO CAPITAL											
			PROGRAMA DE FORMACIÓN	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS											
			FICHA	3228981											
			TRIMESTRE FICHA	II											
TRIMESTRE ACADÉMICO			FECHA INICIO	FECHA FIN	05/11/2025	08/11/2025	10/11/2025	11/11/2025	12/11/2025	14/11/2025	15/11/2025				
			II			Seguimiento y gestión de proyectos	Planearmento de proyectos	Fundamentos Unity 2D	Fundamentos Unity 2D	Seguimiento y gestión de proyectos	Fundamentos Unity 2D	Planearmento de proyectos			
DIRECTOR DE GRUPO			MIGUEL HERNANDEZ			Alfonso Rafael Vanegas	Juan Daniel Gacha Moreno	Miguel Hernandez	Miguel Hernandez	Alfonso Rafael Vanegas	Miguel Hernandez	Juan Daniel Gacha Moreno			
ID	V	TD	NUMERO DE IDENTIFICACION	NOMBRES	APELLIDOS	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N
1		TI	1103743064	FRANCISCO ANTONIO	AGUIRRE GONZALEZ	OK	R	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK
2		CC	1015092245	JAIDER SANTIAGO	ARAON POVEDA	R	OK	OK	OK	OK	X	OK	OK	OK	OK
3		CC	1033079487	JHONATAN RAMIRO	ARRAÑAN PAFZ	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK

5-6-7-8. EVALUACIONES DE APRENDICES- COMITÉS DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO A LOS APRENDICES



LIDERES DE FICHA 2025 (2) - Excel (Product Activation Failed)

FICHA	NIVEL	PROGRAMA	ÁREA	INSTRUCTOR LIDEF	PRENDI	VOCER	INDU
2924763	TECNÓLOGO	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS	DESARROLLO	FABIO VENEGAS	25		
2924775	TECNÓLOGO	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS	DESARROLLO	MIGUEL HERNANDEZ	25		
2924773	TECNÓLOGO	ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE (FONTIBON)	DESARROLLO	PAOLA BALLEN	20		
2924765	TECNÓLOGO	ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE (FONTIBON)	DESARROLLO	JAVIER QUIROGA	23		
2995643	TECNÓLOGO	GESTION DE REDES DE DATOS	INFRAESTRUCTURA	WILLIAM SANABRIA	15		
2995632	TECNÓLOGO	ANIMACION 3D	INDUSTRIAS	JUAN PABLO NAVARRO	31		
2995634	TECNÓLOGO	ANIMACION 3D	INDUSTRIAS	JUAN PABLO NAVARRO	27		
2995641	TECNÓLOGO	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS	DESARROLLO	MIGUEL HERNANDEZ	21		
2995656	TECNÓLOGO	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS	DESARROLLO	MIGUEL ORTEGA	23		
2995644	TECNÓLOGO	GESTION DE REDES DE DATOS	INFRAESTRUCTURA	NINO ARIAS	20		
2995680	TECNÓLOGO	PRODUCCION DE MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES	INDUSTRIAS	VALENTINA TOVAR	25		
2995682	TECNÓLOGO	PRODUCCION DE MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES	INDUSTRIAS	DANIEL BEJARANO	26		
3068363	TECNÓLOGO	PRODUCCION DE MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES	INDUSTRIAS	WILSON CARDENAS	28		
3068365	TECNÓLOGO	PRODUCCION DE MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES	INDUSTRIAS	PAULA ROMERO	24		
3147245	TECNÓLOGO	INFRAESTRUCTURA DE TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LAS COMUN	INFRAESTRUCTURA	UIS HUMBERTO GONZALE	26		
3147246	TECNÓLOGO	ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE (Cadena)	DESARROLLO	ULDARICO ANDRADE	30		
3147247	TECNÓLOGO	ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE (Cadena)	DESARROLLO	JEYSSON CONTRERAS	29		
3147248	TECNÓLOGO	PRODUCCION DE MULTIMEDIA(Cadena)	INDUSTRIAS	HELEN SANES	30		
3147249	TECNÓLOGO	PRODUCCION DE MULTIMEDIA(Cadena)	INDUSTRIAS	PAOLA PIRAQUIVE	30		
3147242	TECNÓLOGO	ANIMACION 3D (Cadena)	INDUSTRIAS	IOAN SEBASTIAN ROMERO	30		
3147234	TECNÓLOGO	ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE (Cadena)	DESARROLLO	MIRIAM MALPICA	29		

14 Promoción de los programas de Formación

AGENDA InLogTic 2025

Horario
10:00 A.M. - 5:00 P.M.

MARTES

MIERCOLES

JUEVES

Agéndate con cualquiera de nuestras actividades permanentes en nuestro Centro de Formación durante la semana INLOGTIC

¡Te esperamos!

Centro de Estudios de Tecnología, Innovación y Servicios de Alto Impacto Regional de INLOGTIC

AGENDA InLogTic 2025

24 de NOVIEMBRE

APERTURA SEMANA INLOGTIC 2025

25 de NOVIEMBRE

CONFERENCIAS

26 de NOVIEMBRE

CONFERENCIAS

27 de NOVIEMBRE

CONFERENCIAS

28 de NOVIEMBRE

CEREMONIA PREMIAACION



16. Actividades Convocadas por coordinación

Conformación de los Comités de Verificación	15 -18 Noviembre
Definición de los criterios objetivos por el Subdirector de Centro	15 -18 Noviembre
Actualización de hojas de vida de Instructores	18 - 21 noviembre
Revisión y verificación de hojas de vida por el Comité de Verificación	22 al 29 noviembre
Pre-selección de Instructores Migrados	22 al 29 noviembre
Selección de aspirantes a contratar como Instructores en el 2026	22 al 29 noviembre
Apertura de nuevas necesidades 2026	22 al 29 noviembre
Postulaciones por instructores a nuevos programas	30 de noviembre al 05 diciembre
Pre-selección de Instructores nuevos	06 al 12 de diciembre
Selección de aspirantes nuevos a contratar como Instructores en el 2026	A partir del 06 de diciembre
Proceso de contratación: Suscripción de contratos	hasta el 23 de enero de 2026

19. Participación en actividades de Bienestar al aprendiz



21. Reporte de horas SOFIA PLUS

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRAS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE GESTION DE MERCADOS, LOGISTICA Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION

FECHA INICIAL: 01/12/2025 00:00:00

FECHA FINAL: 09/12/2025 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2995656 - 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.

• **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

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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
- **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 : 6,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3228981 - 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.

- **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

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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
- **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 : 4,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2924763 - 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.

- **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

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

- **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 : 23,90

FICHA DE APRENDIZAJE: 2995641 - 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.

- **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

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

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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
- **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 : 6,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3171676 - ANIMACION 3D.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD.

- **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 el storyboard según el guión literario y el guión técnico
- **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
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

- **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 : 6,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3228996 - ANIMACION 3D.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANIMAR LOS ELEMENTOS 3D EN LA ESCENA DE ACUERDO CON EN EL STORYBOARD.

- **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 el storyboard según el guión literario y el guión técnico
- **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
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.

- **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 : 12,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 57,90

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
TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:			0,00

INSTRUCTOR: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRAS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE GESTION DE MERCADOS, LOGISTICA Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION

EVIDENCIAS DE LA EJECUCIÓN
(DICIEMBRE 2025)

N	MES	LINKS
1	Agosto (13/08/2025 al 31/08/2025)	Agosto 2025
2	Septiembre (01/09/2025 al 30/09/2025)	Septiembre 2025
3	Octubre (01/10/2025 al 31/10/2025)	Octubre 2025
4	Noviembre (01/11/2025 al 30/11/2025)	Noviembre 2025
	Diciembre (01/12/2025 al 23/12/2025)	Diciembre 2025



GESTIÓN CONTRACTUAL

INFORME FINAL DE SUPERVISIÓN

Pública	X	Pública Clasificada		Pública Reservada	
---------	---	---------------------	--	-------------------	--

INFORME FINAL DE SUPERVISIÓN

CO1.PCCNTR. 8182331 DE 2025

En mi calidad de supervisor del contrato de la referencia, me permito presentar el informe final del mismo, de acuerdo con la siguiente información:

1. ASPECTOS GENERALES

CONTRATANTE:	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información
TIPO DE CONTRATO	Prestación de servicios
CONTRATO NRO.	CO1.PCCNTR. 8182331 de 2025
OBJETO	Prestar los servicios personales de carácter temporal, con autonomía e independencia, para atender la formación titulada y/o complementaria de los aprendices en las competencias técnicas relacionadas con la red de conocimiento informática, diseño y desarrollo de software y área temática de contenidos digitales en la modalidad presencial, cumpliendo los procesos y lineamientos de la formación profesional integral y las necesidades del Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información
FECHA DE SUSCRIPCIÓN DEL NEGOCIO JURÍDICO	11 de agosto de 2025
FECHA DE INICIO	13 de agosto de 2025
PLAZO INICIAL	132 días
FECHA DE TERMINACIÓN INICIAL	23 de diciembre 2025
RAZÓN SOCIAL	Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás
CC o NIT	79.983.946
NOMBRE DEL REPRESENTANTE LEGAL	No aplica.
NÚMERO DE IDENTIFICACIÓN DEL REPRESENTANTE LEGAL	No aplica.



LUGAR DE EJECUCIÓN	Calle 52 # 13-65
VALOR INICIAL	\$ 20.237.849
FORMA DE PAGO	Se fija como valor total para el contrato la suma VEINTE MILLONES DOSCIENTOS TREINTA Y SIETE MIL OCHOCIENTOS CUARENTA Y NUEVE PESOS M/CTE (\$20.237.849). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) un pago inicial por el mes de agosto por DOS MILLONES NOVECIENTOS TRECE MIL VEINTICUATRO PESOS M/CTE (\$ 2.913.024), tres (3) pagos iguales por los meses de septiembre a noviembre de 2025 por valor de CUATRO MILLONES QUINIENTOS NOVENTA Y NUEVE MIL QUINIENTOS ONCE PESOS (\$ 4.599.511) c) Un último pago correspondiente al mes de diciembre de 2025, por valor de TRES MILLONES QUINIENTOS VEINTISÉIS MIL DOSCIENTOS NOVENTA Y DOS PESOS M/CTE. (\$3.526.292)
CERTIFICADO DE DISPONIBILIDAD PRESUPUESTAL	3525
CERTIFICADO DE REGISTRO PRESUPUESTAL	69825
VALOR FINAL DEL NEGOCIO JURÍDICO	\$ 20.237.849
FECHA DE TERMINACIÓN FINAL	23 de diciembre de 2025
FECHA DE TERMINACIÓN ANTICIPADA (Sí aplica)	No aplica.
VALOR TOTAL PAGADO	\$ 16.711.557
VALOR TOTAL EJECUTADO	\$ 20.237.849
SUPERVISOR	Gustavo Beltran Macias
APOYO A LA SUPERVISIÓN	No aplica

2. ASPECTOS TÉCNICOS

2.1 Obligaciones

En virtud de la suscripción del contrato, el contratista adquirió las siguientes obligaciones:

OBLIGACIONES	¿CUMPLIÓ?	PRODUCTO O EVIDENCIA
1. Desarrollar actividades de apoyo en la planeación de los procesos del programa de formación asignado por la supervisión, según la	SI	Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las

<p>modalidad en la que se oriente el programa, de acuerdo con las necesidades del servicio, las cuales contemplan las jornadas académicas y sedes adscritas que maneje el centro de formación, en la red de conocimiento y área temática citada en el objeto contractual</p>		<p>evidencias de los meses ejecutados.</p> <p><u>Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</u></p>
<p>2. Apoyar y acompañar en los procesos de inducción de los aprendices y colaborar en su integración al programa formativo.</p>	<p>NO</p>	<p>No se realizó/programó, la necesidad del servicio no requirió ejecutar actividades a esta obligación.</p>
<p>3. Realizar el seguimiento y evaluación de la etapa productiva de acuerdo a la Guía GFPI_G_040 “Guía etapa productiva proceso formativo”, GFPI_G_014 “Guía orientación formación ambientes virtuales de aprendizaje”, Acuerdo 012 Reglamentos del aprendiz y demás instructivos, guías, formatos y lineamientos que regulen el seguimiento, en caso de que sea asignado.</p>	<p>NO</p>	<p>No se realizó/programó, la necesidad del servicio no requirió ejecutar actividades a esta obligación.</p>
<p>4. Guiar de manera integral y continua a los aprendices en su formación por proyectos durante la vigencia del contrato.</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. <u>Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</u></p>

<p>5. Realizar la evaluación de los aprendices acorde a la normatividad y registrarlos oportunamente en los aplicativos dispuestos por la entidad.</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</p>
<p>6. Reportar las novedades académicas y/o disciplinarias de los aprendices asignados a la coordinación</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</p>
<p>7. Apoyar el proceso de depuración de aprendices en cumplimiento de los lineamientos del SENA.</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</p>
<p>8. Participar en los comités de evaluación y seguimiento a los aprendices cuando se requiera</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</p>
<p>9. Implementar las estrategias para preparar, orientar, evaluar y apoyar el aprendizaje utilizando las herramientas y métodos definidos por la entidad</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</p>
<p>10. Apoyar las actividades relacionadas con el desarrollo curricular de los programas de formación asociados con la línea medular que imparte el centro, de acuerdo con la</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</p>

<p>necesidad y las tendencias del sector.</p>		
<p>11. Formular, ejecutar y evaluar, cuando sea necesario, las actividades derivadas de los procesos de autoevaluación y registro calificado de los programas de formación en los tiempos establecidos por el centro de formación, la Dirección General y el Ministerio de Educación Nacional, para la actualización de planes y programas de formación, en sintonía con las necesidades del entorno y su especialidad.</p>	<p>NO</p>	<p>No se realizó/programó, la necesidad del servicio no requirió ejecutar actividades a esta obligación.</p>
<p>12. Participar cuando sea necesario en proyectos del Sistema de Investigación, Desarrollo Tecnológico e Innovación - SENNOVA, siguiendo las directrices académicas de la institución.</p>	<p>NO</p>	<p>No se realizó/programó, la necesidad del servicio no requirió ejecutar actividades a esta obligación.</p>
<p>13. Aplicar y hacer cumplir lo establecido en el reglamento del aprendiz.</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. <u>Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</u></p>
<p>14. Apoyar la promoción de los programas de Formación Profesional Integral y participar en actividades de divulgación tecnológica.</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. <u>Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</u></p>

<p>15. Presentar oportunamente los informes y reportes requeridos sobre las actividades formativas, usando los formatos y plataformas indicadas por el SENA</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</p>
<p>16. Participar en las actividades convocadas por la supervisión relacionadas con la ejecución del objeto contractual</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</p>
<p>17. Apoyar las evaluaciones técnicas dentro de los procesos de contratación pública relacionados con elementos propios de la Formación Profesional cuando se requiera.</p>	<p>NO</p>	<p>No se realizó/programó, la necesidad del servicio no requirió ejecutar actividades a esta obligación.</p>
<p>18. Velar por el buen uso de los elementos y equipos ubicados en el lugar donde se preste el servicio.</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</p>
<p>19. Garantizar la participación de aprendices y participar en las actividades programadas por el grupo de Bienestar al Aprendiz</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</p>
<p>20. Aplicar los procesos y procedimientos establecidos por la entidad, para la gestión documental</p>	<p>SI</p>	<p>Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses</p>



relacionada con el objeto contractual		ejecutados. <u>Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</u>
21. Las demás que sean necesarias para el cumplimiento del objeto del contrato	SI	Se adjunta un SharePoint con la carpeta: FABIO ALFONSO RAFAEL VENEGAS BORRÁS, en ella que se encontrarán todas las evidencias de los meses ejecutados. <u>Fabio Alfonso Rafael Venegas Borrás</u>

3. ASPECTOS LEGALES

3.1 Garantías contractuales

Como garantías se establecieron las siguientes:

GARANTÍA ÚNICA DE CUMPLIMIENTO			
ASEGURADORA	SEGUROS DEL ESTADO		
NRO. DE PÓLIZA	21-46-101119081		
CERTIFICADO O ANEXO	0		
FECHA EXPEDICIÓN	13/08/2025		
FECHA APROBACIÓN	12/08/2025		
AMPARO	VIGENCIA		VALOR
	DESDE	HASTA	
Cumplimiento	12/08/2025	30/04/2026	2,023,784.90
Devolución del pago anticipado	N/A	N/A	N/A
Salarios y prestaciones sociales	N/A	N/A	N/A
Calidad del servicio	N/A	N/A	N/A

3.2 Cumplimiento del objeto

El contratista brindo cumplimiento de sus obligaciones contractuales, evidenciándose en los informes de gestión contractual de los diferentes meses.

3.3 Cumplimiento de los aspectos del Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol – SIGA

No aplica

3.4 Multas y sanciones

De conformidad con la ejecución del contrato **NO** se presentaron multas y/o sanciones.

3.5 Certificado de pagos de seguridad social

Mediante los informes presentados por la supervisión durante la ejecución del contrato, los cuales fueron entregados para el proceso de pago, se evidenció que el contratista cumplió a cabalidad con el objeto y las obligaciones contractuales.

3.6 Designación de la supervisión

Que el ordenador del gasto, Mireya Parra Pinto realizó la designación de supervisión el 12 de agosto de 2025 a Gustavo Beltrán Macías.

3.7 Liquidación del negocio jurídico

No aplica.

4. OBLIGACIONES DE LA ENTIDAD

No aplica.

5. ASPECTOS FINANCIEROS

5.1 Pagos realizados

No aplica.

5.2 Estado financiero

CONCEPTO	VALOR
Valor inicial del negocio jurídico	\$ 20.237.849
Adiciones o disminuciones del negocio jurídico	\$ 0
Valor de las reducciones	\$ 0
Valor final del negocio jurídico	\$ 20.237.849



Valor ejecutado	\$ 20.237.849
Valor pagado (hasta el 30 de nov)	\$ 16.711.557
Valor por pagar	\$ 3.526.292
Valor a liberar	\$ 0

Conforme a lo anteriormente expuesto, se debe:

- a) [En caso de no existir saldos y aplicar liquidación, la redacción será la siguiente: Elaborar la liquidación bilateral del contrato teniendo en cuenta que no existen saldos por liberar o a favor de las partes, y que las obligaciones fueron cumplidos a satisfacción.

Para constancia se firma el 09 de diciembre de 2025.

Gustavo Beltran Macias
Supervisor del contrato