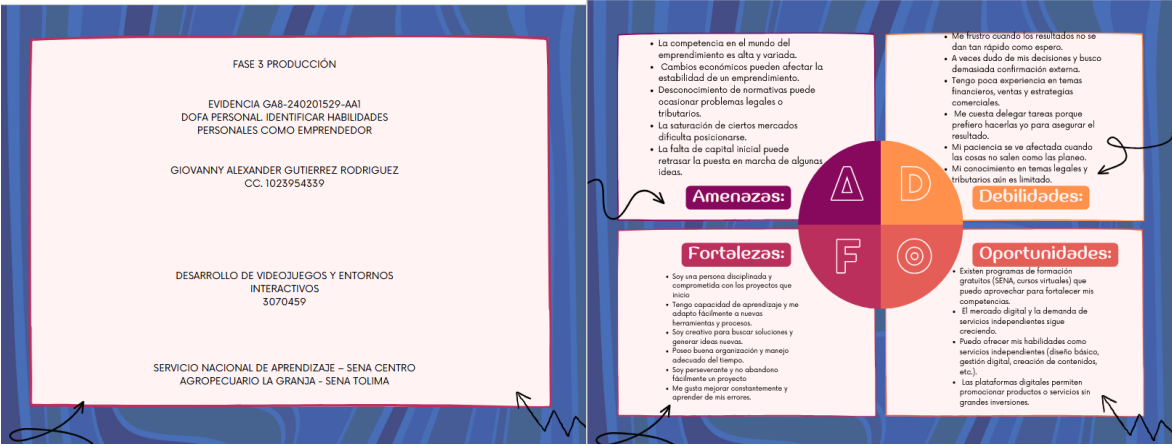


|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>Formación</b>                 | <b>DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS</b>   |
| <b>Fecha</b>                     | 1 al 30 de noviembre                                       |
| <b>Código Ficha</b>              | 3070459  |
| <b>Actividades Desarrolladas</b> | Evidencias TEORICAS realizadas noviembre de 2025 – Espinal |

|   |  |
|---|--|
| GAB-240201529-AA1-EV01.                         |  |
| Presentado por:                                 |  |
| David Santiago Cabrera Lombana                  |  |
| Servicio Nacional De Aprendizaje SENA           |  |
| Desarrollo de Videojuegos y Entorno interactivo |  |
| (3070459)                                       |  |

|          | FORTALEZAS   | DEBILIDADES  |
|----------|--|--|
| INTERNAS | Trabajo en equipo<br>Comunicación efectiva<br>Resolución de problemas<br>Liderazgo<br>Creatividad<br>Perseverancia<br>Responsabilidad<br>Honestidad<br>Resiliencia<br>Amabilidad y empatía | Impuntualidad.<br>Falta de organización en la gestión del tiempo.<br>Timidez o dificultad para hablar en público.<br>Falta de autoconfianza o baja autoestima.<br>Dificultad para manejar el estrés o la Frustración.<br>Procrastinación o falta de iniciativa.<br>Dificultad para hablar en público<br>Falta de conocimiento en software específico<br>Incapacidad para delegar<br>Falta de experiencia<br>Autorrítica excesiva |



LABORATORIO VIVO PIXEL

SARA LUCIA CORREA MONTOYA  
FICHA: 3070459

- Trayectoria profesional y la educación digital, gamificación, de y STEAM, lo que promueven perfectamente a PIXEL.
- Abstracción conceptual que ofrecen talleres, formación y acompañamiento de los cursos.
- Mayor visibilidad del proyecto por el Premio SIB 2020, que abrió puertas a nuevos colaboradores.
- Interacción de las familias y comunidad escolar por ver los avances de los estudiantes por tecnologías, redes sociales, creación de contenido y arte digital.
- Disponibilidad de pasantías y comerciales, premios y nuevos educativos tecnológicos.
- Apoyo del SENA a las instituciones para formación técnica de estudiantes y docentes.
- Constante promoción de los contenidos gratuitos de IA y diseño que facilitan la creación con bajo presupuesto.

- Cambio administrativo que puedan limitar continuidad del laboratorio en años siguientes.
- Competencia de otros programas innovadores en la calidad que también buscan apoyo externo.
- Baja disponibilidad de la comunidad, que pueden generar presión sobre el equipo.
- Poca oferta de apoyo o donaciones externas.
- Falta de soporte de equipo docente si no se formaliza roles y tiempos.
- Limitaciones tecnológicas, computacionales que impiden avanzar a ritmo de las exigencias modernas.
- Dependencia del talento estudiantil, que cambia cada año por ingreso o rotación.

- Complemento de talleres: Hago Digital, tecnológicos, audiovisuales, animación.
- Sana (diseño, diseño, creación, edición, orden y registro).
- Identidad clara del laboratorio: enfoque en aprendizaje experimental, co-creación, prototipado y producción de contenidos.
- PIXEL: Talleres como talleres prácticos con estudiantes líderes que desarrollan habilidades tecnológicas y artísticas.
- Capacidad de creación de contenido: videos, eventos, ambientes interactivos, animos digitales y prototipos.
- Flexibilidad y adaptabilidad del equipo, capaz de innovar con recursos mínimos.
- Reconocimiento institucional interno y externo, especialmente por el premio SIB 2020.
- Alianzas con entidades como Ruta N, Unidad Way, DISEÑO, Secretaría de Salud, etc.
- Capacidad de organización de eventos escolares: Premios Pixel Creativo, Sencitas Común, Innovaciones artísticas, experiencias innovadoras.
- Clara orientación pedagógica: integrando STEAM, IA, educación artística y tecnológica.
- Constante autoaprendizaje, tanto del equipo docente como de los estudiantes.

- Insuficiencia de recursos tecnológicos y artísticos para la dimensión del laboratorio.
- Sobrecarga laboral del equipo, al ser solo dos docentes liderando múltiples frentes.
- Falta de apoyo constante de algunos docentes, lo que reduce el mayor soporte operativo de PIXEL.
- Limitación en tiempos institucionales para desarrollar proyectos grandes con profundidad.
- Dependencia alta del compromiso personal de Hugo Taborda y Sara Correa, sin memoria oficial que los mantenga administrativamente.
- Necesidad de mayor capacitación formal en algunas áreas de producción audiovisual y diseño interactivo.
- Falta de presupuesto fijo para promociones, decoraciones, materiales y experiencias.

EVIDENCIA GA8-240201528-AA1-EV01. DOFA PERSONAL. IDENTIFICAR HABILIDADES PERSONALES COMO EMPRENDEDOR.

Aprendiz

LUIS GUILLERMO MERCADO TAFUR

INSTRUCTOR

LUZ MERY TRUJILLO RIVERA

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

MODALIDAD VIRTUAL

TECNOLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS.

2025

1

ANÁLISIS FODA

| ANÁLISIS FODA PERSONAL | DEBILIDADES   | FORTALEZAS   |
|------------------------|---|--|
|                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Experiencia práctica limitada en comercialización</li> <li>Delegación limitada</li> <li>Red de contactos empresariales en crecimiento</li> <li>Tendencia a la autocrítica</li> <li>Capital financiero propio limitado</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Formación sólida en contabilidad y finanzas</li> <li>Experiencia laboral variada y aplicable</li> <li>Habilidades de liderazgo</li> <li>Manejo de herramientas clave</li> <li>Adaptabilidad y aprendizaje continuo</li> </ul>   |
| ANÁLISIS FODA PERSONAL | AMENAZAS  | OPORTUNIDADES  |
|                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Inestabilidad económica</li> <li>Competencia agresiva de mercado</li> <li>Cambios constantes en leyes y regulación</li> <li>Dependencia tecnológica</li> <li>Saturación de mercado</li> </ul>                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>Crecimiento del mercado digital y creativo</li> <li>Programas de apoyo a emprendedores</li> <li>Tendencia hacia productos y servicios innovadores</li> <li>Incremento de la necesidad de educación financiera</li> <li>La demanda de servicios contables y financieros</li> </ul> |

1. ¿cómo los aspectos identificados le ayudarán a impulsar su emprendimiento?

Los aspectos identificados son una herramienta útil para la toma de decisiones, ya que permite identificar los factores que pueden afectar el resultado del emprendimiento. Al analizar las debilidades, fortalezas, oportunidades y amenazas, se pueden tomar decisiones informadas que maximicen los resultados positivos y minimicen los riesgos.

Por medio de la matriz DOFA, podemos tener un punto de partida a la hora de iniciar la idea de negocio, se puede utilizar esta matriz para identificar las oportunidades de mercado, las debilidades de la competencia, las fortalezas del producto/servicio y las amenazas que pueden afectar el éxito del emprendimiento.

2