PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Girón, 20 de NOVIEMBRE 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 11 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 Manteniento 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 resquisitos 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 NOVIEBRE	(Evidencias a presentar: Soportes de Guías, Instrumentos de Evaluación y demás (Digital Drive cuentas CIMI- Compartido) Grías de aprendizaje: https://drive.google.com/drive/folders/1gEBubUx-7l8faLeU4IKLymaT-Bktulfc?usp=sharing EXCEL - Seguimiento planes de formación: https://drive.google.com/file/d/1h-0cD5gnRKRCJEB5IvWmC_eaZX-yq_7x/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 a los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

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	**Evidencias de trabajo con estudiantes:** https://drive.google.com/drive/folders/1AGisspprhdO0ZTo390MVM8_h8uT6bPCRV?usp=sharing EXCEL - Seguimiento planes de formación: https://drive.google.com/file/d/1h-0cD5gnRKRCJEB5IvWmC_eaZX-yq_7x/view?usp=sharing
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	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

	del contrato y una vez finalizado, quedar a paz y salvo con el Almacén		
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.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
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.	Asitir 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/1AGisspprhdO0ZTo390MVM8_h8uT6bPCRV?usp=sharing EXCEL - Seguimiento planes de formación: https://drive.google.com/file/d/1h-0cD5gnRKRCJEB5IvWmC_eaZX-yq_7x/view?usp=sharing
25.	Utilizar el LMS Institucional como apoyo a la formación en cualquiera de las estrategias institucionales.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.
26.	Cumplir con los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, de acuerdo a lo establecido en el aplicativo compromlSO - 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.	Parcipar en las actividades de inducción y reinducción 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 la Supervisión de los contratos que celebre el SENA, de acuerdo con el Manual de Supervisión del SENA vigente.	NO SE HA REALIZADO ACTIVIDAD DURANTE ESTE MES	N.A.

32.	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.	Entrega del informe mesual de ejecución. Horas aplicadas a la formación.	GTH_F_062_V06 correspondiente al mes de NOVIEMBRE, (Registro de Horas Aplicadas a la formación agregadas al drive Digital Drive cuentas CIMI- Compartido, INSTRUCTORES en la carpeta de GC gestión contractual NOVIEMBRE 2020) https://drive.google.com/drive/folders/1eAOz4U4zvQDZo2Fv0xI8flMa-uWMKV_q?usp=sharing
33.	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	CERTIFICADOS DE CAPACITACIONES: 1. protocolos de bioseguridad 2. inducción SSG 3. modulo 1 ssg 4. modulo 2 ssg	Subidas en el drive de instructores en NOVIEMBRE 2020: https://drive.google.com/drive/folders/1E_xcsnCMEPb1cvYt_cgUslVshuss90eP?usp=sharing

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 **46670775, MI PLANILLA, MES DE octubre 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

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: ADRIANA CAROLINA MANTILLA RINCON

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

FECHA INICIAL: 01/11/2020 00:00:00

FECHA FINAL: 30/11/2020 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

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.

• 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 : 24,00

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.
• 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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 18,00

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

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.

• 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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 12,00

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL MODELO CONCEPTUAL DEL MACROSISTEMA FRENTE A LOSREQUERIMIENTOS DEL CLIENTE, MEDIANTE EL USO E INTERPRETACIÓN DE LAINFORMACIÓN LEVANTADA, REPRESENTADO EN DIAGRAMAS DE CLASE, DEINTERACCIÓN, COLABORACIÓN Y CONTRATOS DE OPERACIÓN, DE ACUERDO CON LASDIFERENTES SECUENCIAS, FASES Y PROCEDIMIENTOS

• 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR LA INTERFAZ DE USUARIO, APOYADO EN LA EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO,DETERMINANDO LAS ENTRADAS Y SALIDAS REQUERIDAS EN EL DISEÑO Y DEFINIENDOLOS LINEAMIENTOS PARA LA NAVEGACIÓN, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DELUSUARIO

• 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 TECNOLÓGICA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, MEDIANTEEL RECONOCIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍADISPONIBLE EN EL MERCADO, EL INFORME DE ANÁLISIS LEVANTADO Y EL DIAGRAMADE DISTRIBUCIÓN

• 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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 29,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2165893 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANALIZAR LOS REQUISITOS DEL CLIENTE PARA CONSTRUIR EL SISTEMA DE INFORMACION.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR EL MODELO CONCEPTUAL DEL MACROSISTEMA FRENTE A LOSREQUERIMIENTOS DEL CLIENTE, MEDIANTE EL USO E INTERPRETACIÓN DE LAINFORMACIÓN LEVANTADA, REPRESENTADO EN DIAGRAMAS DE CLASE, DEINTERACCIÓN, COLABORACIÓN Y CONTRATOS DE OPERACIÓN, DE ACUERDO CON LASDIFERENTES SECUENCIAS, FASES Y PROCEDIMIENTOS

• 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR LA INTERFAZ DE USUARIO, APOYADO EN LA EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO,DETERMINANDO LAS ENTRADAS Y SALIDAS REQUERIDAS EN EL DISEÑO Y DEFINIENDOLOS LINEAMIENTOS PARA LA NAVEGACIÓN, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DELUSUARIO

• 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 TECNOLÓGICA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN, MEDIANTEEL RECONOCIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍADISPONIBLE EN EL MERCADO, EL INFORME DE ANÁLISIS LEVANTADO Y EL DIAGRAMADE DISTRIBUCIÓN

• 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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 30,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2165900 - ANIMACION 3D.

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DESARROLLAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA EL ANÁLISIS DEL GUION.

• 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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 157,70

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: ADRIANA CAROLINA MANTILLA RINCON

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO INDUSTRIAL DE MANTENIMIENTO INTEGRAL

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
November 3	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1834858	**Desarrollo de videojuegos**	revisión de proyectos finales	asesoría en toda la parte de diseño y producción gráfica para videojuego de proyecto final	Google meeting, google drive	sesión presencial	11	6
November 3	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	5=:67<7	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	photoshop como herramienta de diseño para retoque de imágenes	introducción a la herramienta adobe photoshop, herramientas fundamentales y principales diferencias con otros programas de adobe	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1gri96h-IzbG20el8d1_BamUPoFo1Xbf7?usp=sharing	15	9
November 4	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1962423	**Animación 3D**	TALLER -portada de álbum musical (revisión memoria gráfica)	los estudiantes deben desarrollar una "memoria gráfica" en este estado ellos deben realizar una investigación sobre todos los elementos a funcionar dentro del diseño de sus portadas	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/18LUpS3-p9VoMriZEqcFA8JfrwfDWrZOU?usp=sharing	24	4
November 4	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2067067	**Desarrollo de videojuegos**	Introducción al dibujo anatómico - Dibujo de elementos anatómicos del rostro	Construcción de un rostro humando, veremos 3 procedimientos por los cuales podremos construir un rostro proporcionado en papel.	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1hMo79VM3ZdqzO-T8yjir4zm88rqI_IhN?usp=sharing_ https://drive.google.com/drive/folders/1yay_FqZB39tRqXftAqZ7jFDfiAw1g13F?usp=sharing	25	17
November 5	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	**Animación 3D**	Introducción photoshop, manejo básico de la herramienta	explicación detallada de la interfaz PHOTOSHOP (primera vez trabajada) explicación de configuración de espacio de trabajo, amnejo de capas y configuración inicial de archivos.	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/1C9_1ENNQXgtcLvPMmnGg9L7VP5bYhTa?usp=sharing	24	7
November 6	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2165893	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	Taller de diseño de aplicación haciendo uso de illustrator como herramienta de diseño	WIDEFRAMES cómo organizar las ideas, los wideframes son herramientas que nos permiten diagramar nuestras páginas desde esquemas muy simples para probar navegabilidad, para esto es necesario ver introducción teoría y poner en práctica	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/1zotejx1UZOlbvLHZ7t9jnMW_Evuc0Akt?usp=sharing	22	16
November 7	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2165900	**Animación 3D**	Perspectiva 2 - teoría básica y práctica	los estudiantes tomarán una fotografía de sus hogares y los dibujarán en 2 puntos de fuga con volumen y sombra.	Google drive, Google meeting, Youtube	https://drive.google.com/drive/folders/19h68Tb6ZsrGpN-C_dZack-l7bNbnp1l0?usp=sharing	24	10
November 10	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1834858	**Desarrollo de videojuegos**	revisión de proyectos finales	asesoría en toda la parte de diseño y producción gráfica para videojuego de proyecto final	Google meeting, google drive	sesión presencial	11	

November 10	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	5=:67<7	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	photoshop como herramienta de diseño para retoque de imágenes	herramientas de edición de imagen, recortes y mascara de recorte	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1vm201pWnbfJEWLzBJN26pVeJ0EFGxicM?usp=sharing	15	9
November 11	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1962423	**Animación 3D**	TALLER -portada de álbum musical (composición de imágenes)	leyes de composición de imágenes, uso de photoshop como herramienta de montaje	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/190iWmxvF1Y6rBNNDyBhL2vk60ITrQKMl?usp=sharing	24	3
November 11	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2067067	**Desarrollo de videojuegos**	Introducción al dibujo anatómico - Dibujo de elementos anatómicos del rostro RETRATO	construcción de un retrato a partir de una fotografía, aplicando las técnicas de iluminación y sombra	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1okYIWNUYfB9IacfZpfEZbCUbbAUgctAP?usp=sharing	25	8
November 12	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	**Animación 3D**	color digital photoshop 1 - a partir de una ilustración en líneas los estudiantes deben utilizar herramientas de color	herramientas pincel y bote de pintura, bloquero de pixeles y mascara de recorte	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/10rUmu15_dSZLCiHF9n_hzVmnPVk4I4Is?usp=sharing	24	8
November 13	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2165893	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	Taller de diseño de aplicación haciendo uso de illustrator como herramienta de diseño	herramientas de maquetación, y conceptualización de ideas para organizar propuesta de diseño	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/1zotejx1UZOlbvLHZ7t9jnMW_Evuc0Akt?usp=sharing	22	17
November 14	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2165900	**Animación 3D**	Perspectiva 2	HIstoria de la perspectiva en el arte, herramientas básicas para trabajar el dibujo en perspectiva de 2 punto de fuga.	Google drive, Google meeting, Youtube	https://drive.google.com/drive/folders/1m-EmvqdmOJz6xss0hg6dtck5Y0APmk0C?usp=sharing	25	9
November 17	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1834858	**Desarrollo de videojuegos**	revisión de proyectos finales	asesoría en toda la parte de diseño y producción gráfica para videojuego de proyecto final	Google meeting, google drive	sesión presencial	11	8
November 17	Hector Vecino	Adriana Mantilla	Tele informática	5=:67<7	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	photoshop como herramienta de diseño para retoque de imágenes	retoque de imagen avanzado, montajes y fotomontajes	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1zxiDghvcuiH9riERFDt3b9QeV9FesCIP?usp=sharing	15	8
November 18	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	1962423	**Animación 3D**	TALLER -portada de álbum musical (aplicación de color)	composición escogida es trabajada a color, con propuesta de diseño de tipografía y técnica libre por parte del estudiante,	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/140IlA9RSeOu9Hajf3t2Vy7bH_yK6AMab?usp=sharing	24	3
November 18	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2067067	**Desarrollo de videojuegos**	Introducción al dibujo anatómico - Dibujo de elementos anatómicos del rostro RETRATO	construcción de un retrato a partir de una fotografía, aplicando las tecnicas de iluminación y sombra - detalle de dibujo de cabello	Google meeting, google drive	https://drive.google.com/drive/folders/1SG2rp6jYbeC8WhRX687ldxz-boXcmYNh?usp=sharing	25	12
November 19	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2026884	**Animación 3D**	color digital photoshop 2- construcción de elementos para concept art	diseño de ejementos en escenario y aplicación de capas de ajuste para optener diferentes paletas de color.	Google drive, Google meeting	https://drive.google.com/drive/folders/140IlA9RSeOu9Hajf3t2Vy7bH_yK6AMab?usp=sharing	24	6
November 20	Hector vecino	Adriana Mantilla rincón	Tele informática	2165893	**Análisis y desarrollo de sistemas de información**	Taller de diseño de aplicación haciendo uso de illustrator como herramienta de diseño	gráficas y herramientas avanzadas de illustrator	Google drive, Google meeting		22	

INFORME DE EJECUCIÓN PLAN ACADÉMICO DE CONTINGENCIA

1. **GRUPOS ATENDIDOS ENTRE EL 1RO al 20 DE NOVIEMBRE 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

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 20 de NOVIEMBRE**	Se subieron satisfactoriamente las evidencias de esta programación al Google drive.	Con los estudiantes de formación presencial no se está manejando el repositorio en drive, ellos entregan sus evidencias en la evaluación final.
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.	ninguna
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	Muchos aprendices especialmente de la ficha de animación 3d de la noche 2165900 ha presentado problemas de conectividad.
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 contenido publicado en otros canales de youtube con temáticas	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.

	similares a las que hacemos en clase. 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.	
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.	Los voceros de grupo se encargaron de que los grupos subieran las evidencias en el menor tiempo posible.	Ya logramos estandarizar el Google drive como biblioteca virtual, ha funcionado de maravilla
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	Logramos coordinar de una manera más efectiva y oportuna la revisión de las indicaciones enviadas por email.	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.

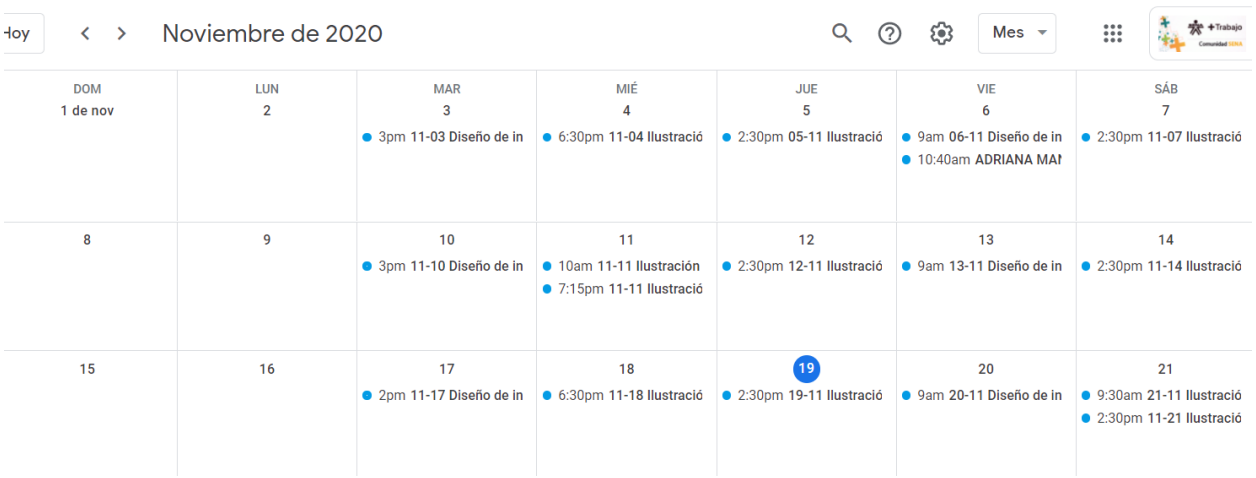
3. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN UTILIZADAS

- 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.

4. EVIDENCIAS DE TRABAJO

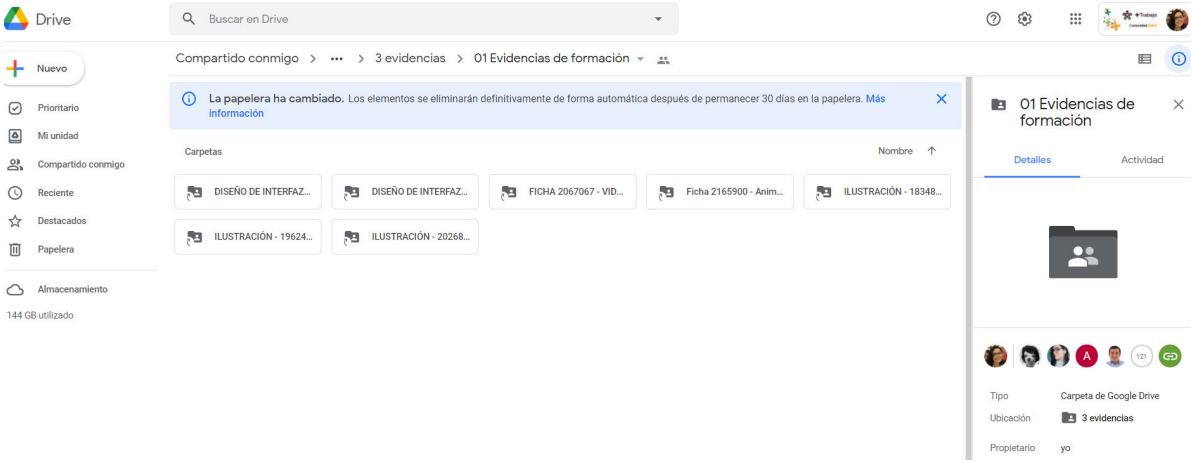
Informe de actividades realizadas NOVIEMBRE
https://drive.google.com/drive/folders/1KwU02p8VFjE5poNtvfzM2ulvpI673NRJ?usp=sharing

Citas por Google calendar.



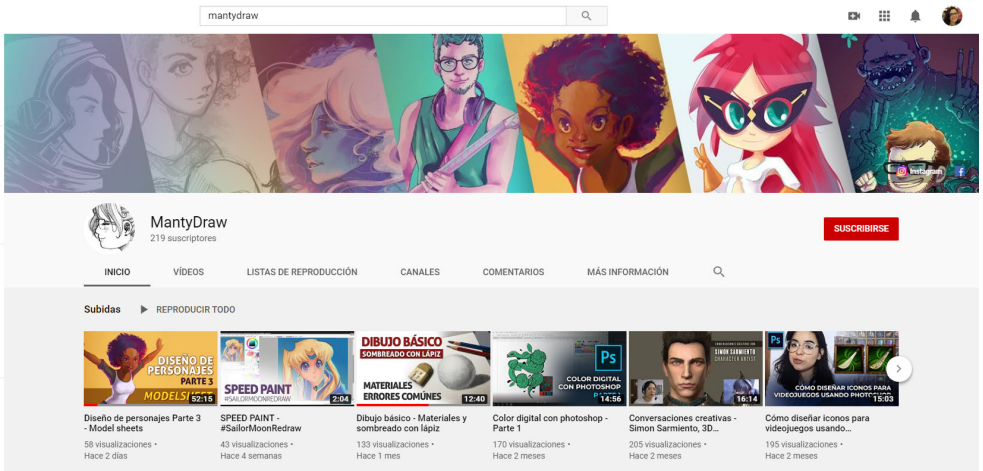
Evidencias cargadas a Google drive:

Evidencias de clase y trabajos subidos por estudiantes del 1 al 20 de noviembre:
https://drive.google.com/drive/folders/1AGispprhdO0ZTo390MVM8_h8uT6bPCRV?usp=sharing



Canal de youtube:

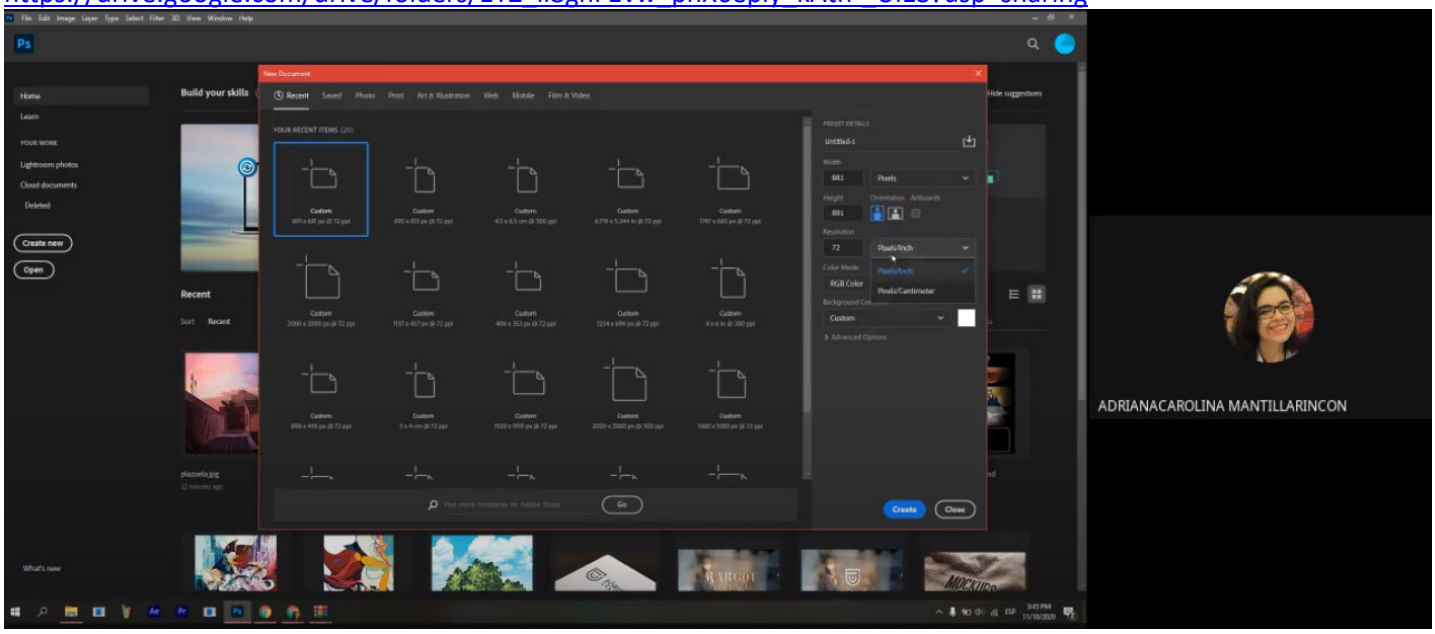
Video tutoriales subidos a los estudiantes
https://www.youtube.com/channel/UCOxPalyfim33eUur7yt73FQ



Capturas de pantalla:

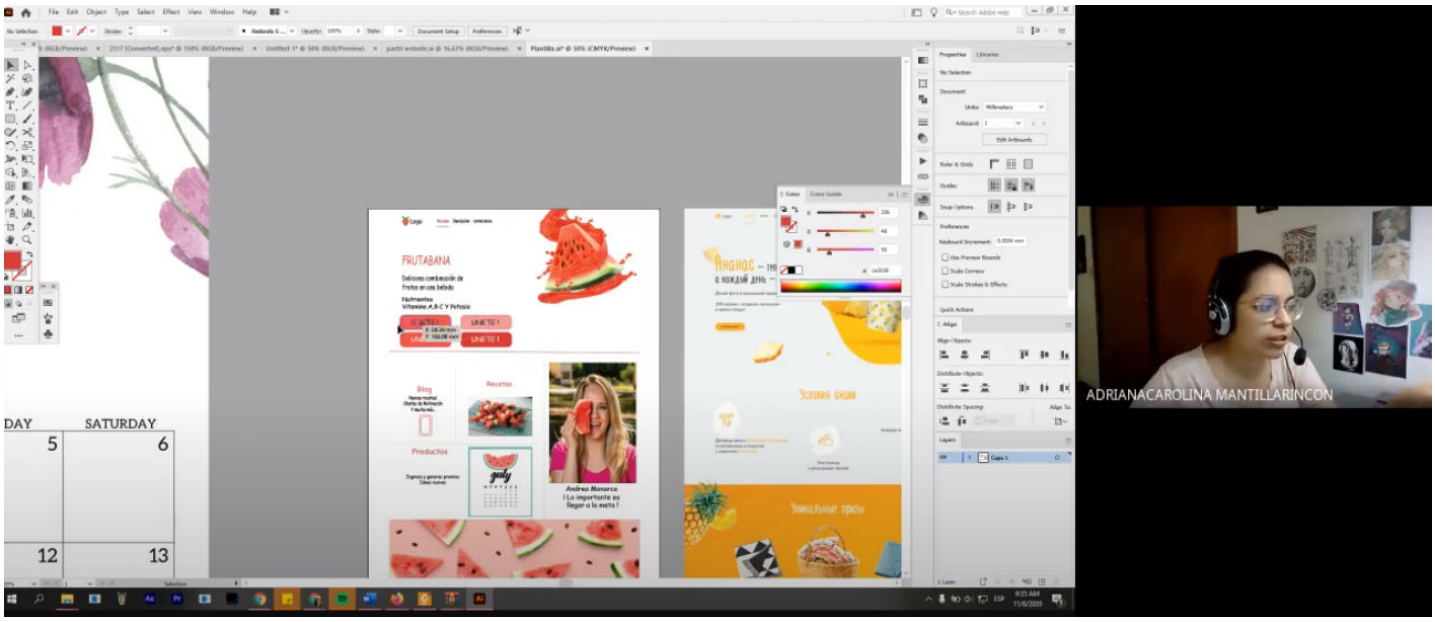
ADSI – 1962383

https://drive.google.com/drive/folders/1TZ_ll8gnF1vw_pnX6eply_kAth-_Ul1S?usp=sharing



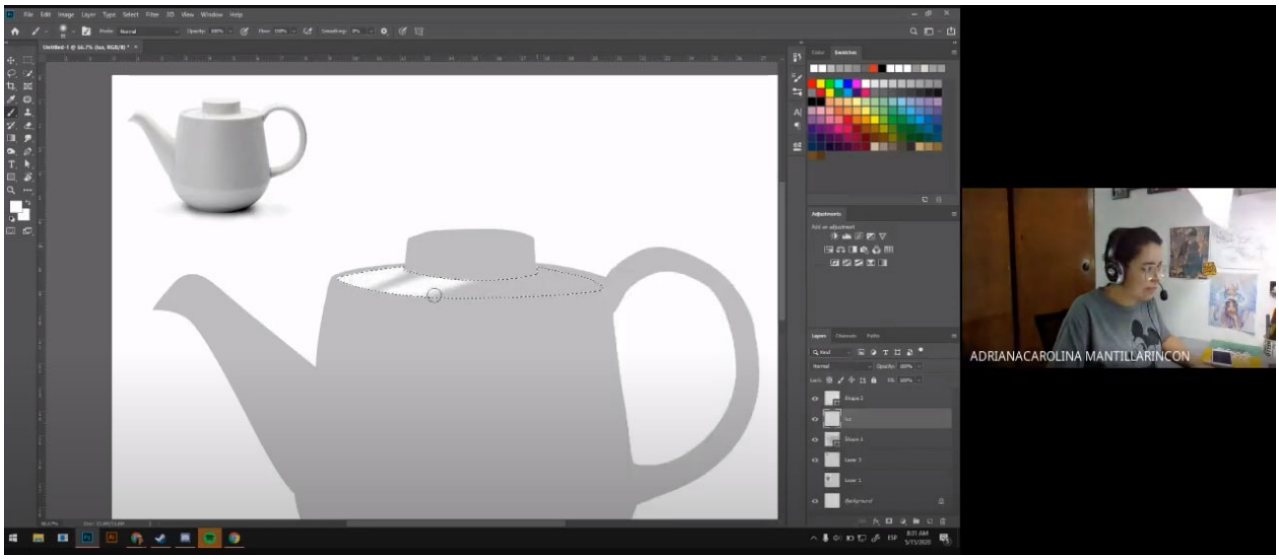
ADSI – 2165893

https://drive.google.com/drive/folders/15GlPfeQHgPfWp2QtuaJa9rifaCctaePA?usp=sharing



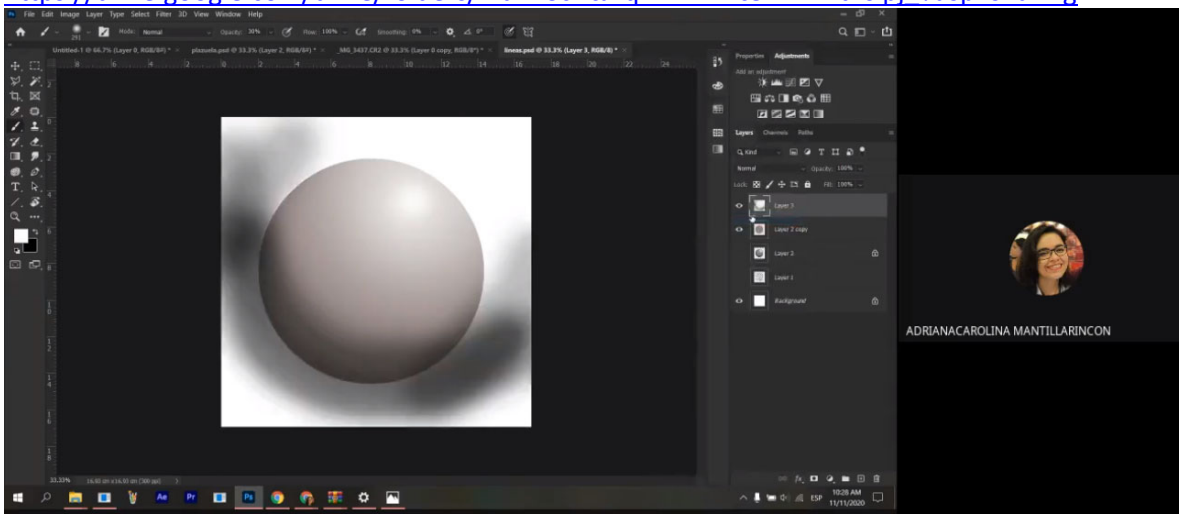
Animación 3d – 2026884

https://drive.google.com/drive/folders/1wv5BjRM4CitHlOWO77nX4N2HgT-mddmF?usp=sharing



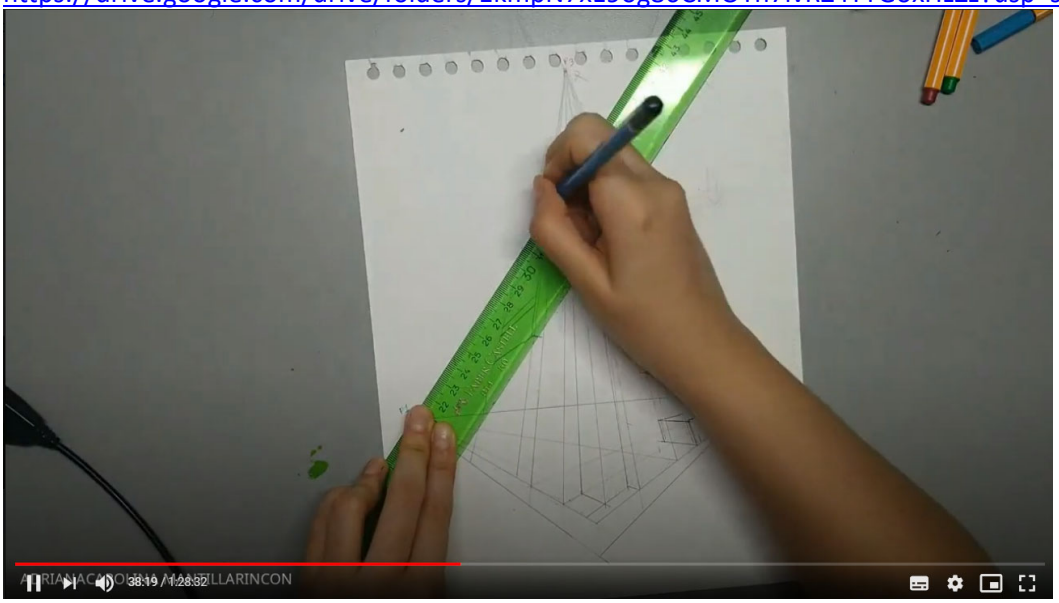
Animación 3d – 1962423

https://drive.google.com/drive/folders/1IaKhScVcJFqYYKEAfTc5mniHrtnsipj_?usp=sharing



Animación 3d – 2165900

https://drive.google.com/drive/folders/1kmpN7xE9og86CMOYn7lvRZ4TYGoxHzZz?usp=sharing

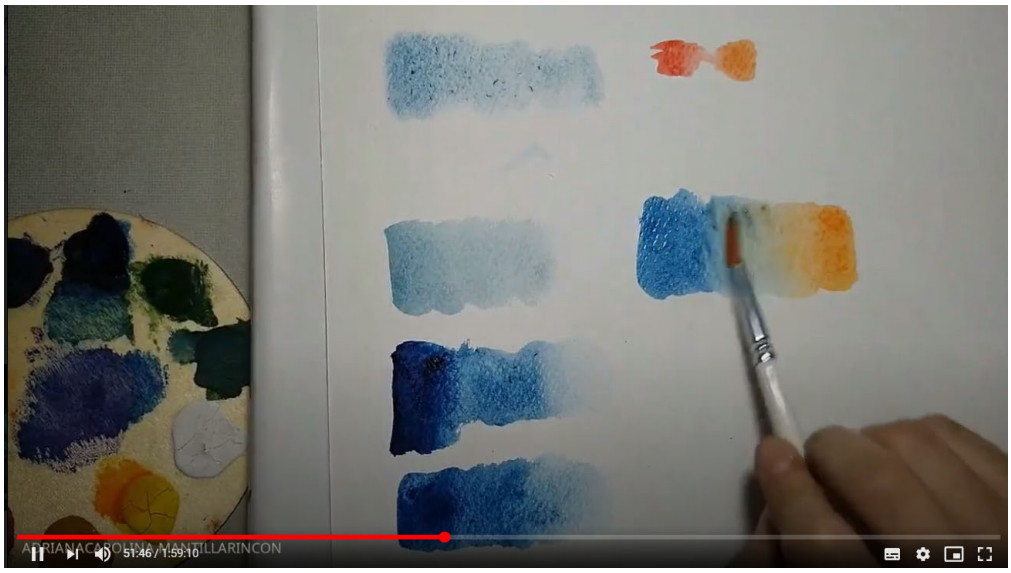


Video juegos – 1834858



Video juegos –2067067

https://drive.google.com/drive/folders/12MRvXyVvxLoDvctrI6VOYat9IA3Dmtoo?usp=sharing



REFLEXIONES Y COMPROMISOS

La ficha de videojuegos 1834858 presentó una notoria evolución en la entrega de evidencias después del regreso a la formación presencial, estos presentaron sus trabajos finales el día 19 de noviembre presentando varias incoherencias en la parte de investigación, pero todos se les realizó su respectivo plan de mejora.

Se debe realizar una reunión de empalme con los instructores para revisar los resultados de aprendizaje de los grupos antes de terminar el año.