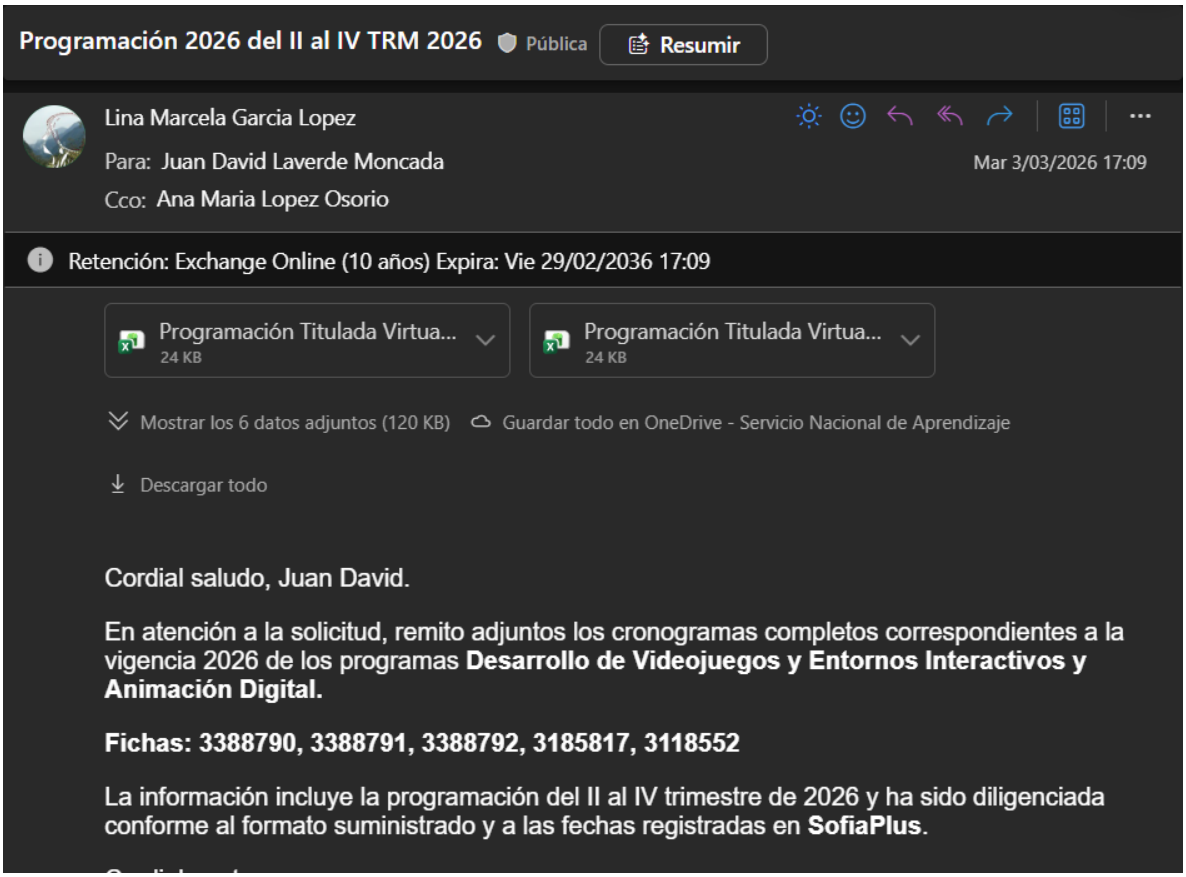
PROCESO					
EVIDENCIAS CONTRACTUALES					
NOMBRE DEL FORMATO					
PLANTILLA DOCUMENTOS Y FORMATOS EN WORD SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL					
CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN					
Pública	X	Pública Clasificada		Pública Reservada	

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: crear cronogramas para la programación del II al IV Trimestre 2026, para las fichas de Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos y animación digital.

ANEXOS:



Programación 2026 del II al IV TRM 2026 Pública Resumir

Lina Marcela Garcia Lopez

Para: Juan David Laverde Moncada

Mar 3/03/2026 17:09

Cco: Ana Maria Lopez Osorio

Retención: Exchange Online (10 años) Expira: Vie 29/02/2036 17:09

Programación Titulada Virtua... 24 KB

Programación Titulada Virtua... 24 KB

Mostrar los 6 datos adjuntos (120 KB) Guardar todo en OneDrive - Servicio Nacional de Aprendizaje

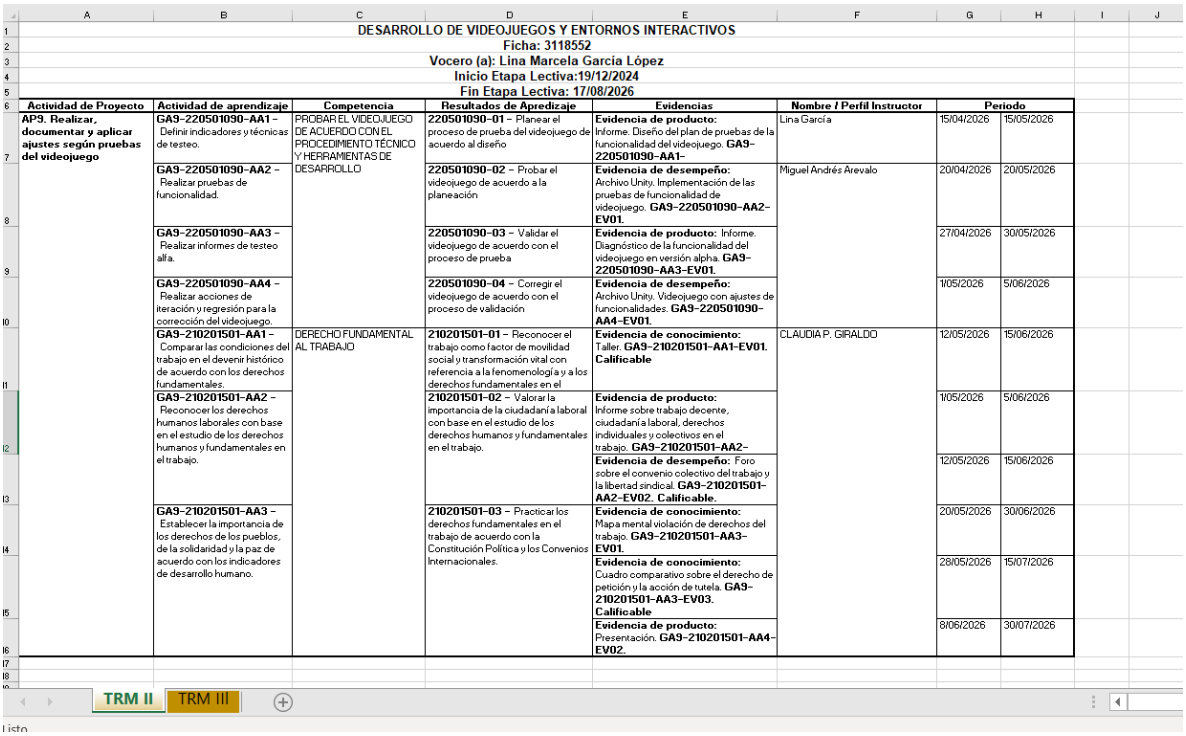
Descargar todo

Cordial saludo, Juan David.

En atención a la solicitud, remito adjuntos los cronogramas completos correspondientes a la vigencia 2026 de los programas **Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos y Animación Digital.**

Fichas: 3388790, 3388791, 3388792, 3185817, 3118552

La información incluye la programación del II al IV trimestre de 2026 y ha sido diligenciada conforme al formato suministrado y a las fechas registradas en **SofiaPlus**.

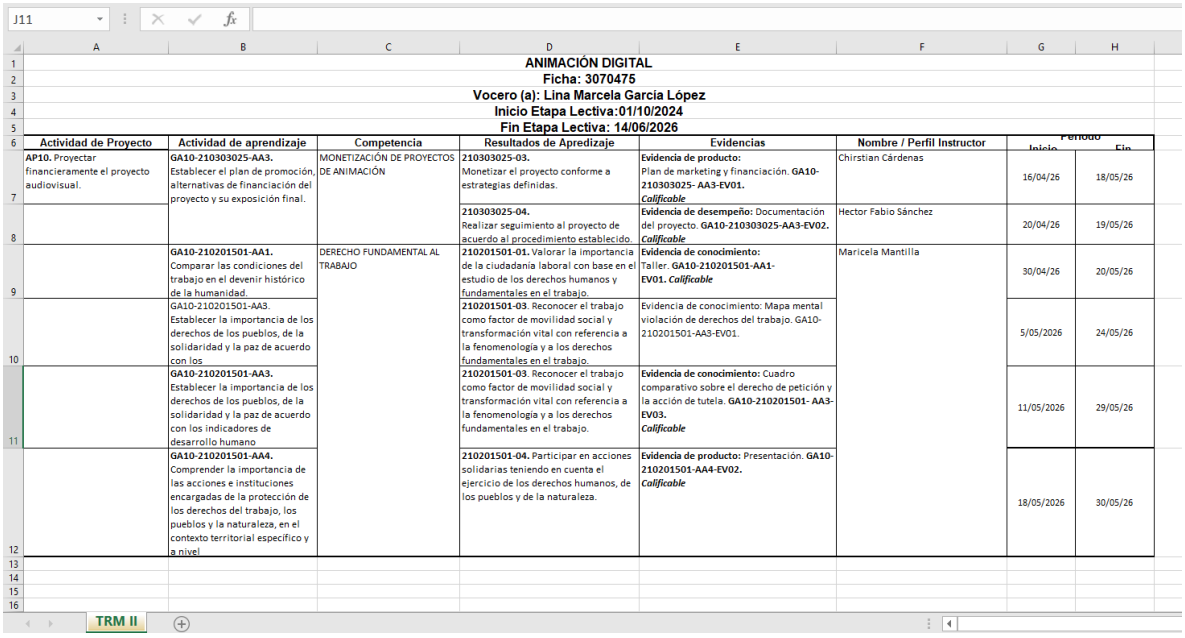


DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
Ficha: 3118552
Vocero (a): Lina Marcela García López
Inicio Etapa Lectiva:19/12/2024
Fin Etapa Lectiva: 17/08/2026

Actividad de Proyecto	Actividad de aprendizaje	Competencia	Resultados de Apredizaje	Evidencias	Nombre / Perfil Instructor	Periodo	
AP9. Realizar, documentar y aplicar ajustes según pruebas del videojuego	**GA9-220501090-AA1** – Definir indicadores y técnicas de testeo.	PROBAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO	**220501090-01** – Planear el proceso de prueba del videojuego de acuerdo al diseño	**Evidencia de producto:** Informe. Diseño del plan de pruebas de la funcionalidad del videojuego. **GA9-220501090-AA1-**	Lina García	15/04/2026	15/05/2026
	GA9-220501090-AA2 – Realizar pruebas de funcionalidad.		**220501090-02** – Probar el videojuego de acuerdo a la planeación	**Evidencia de desempeño:** Archivo Unity. Implementación de las pruebas de funcionalidad de videojuego. **GA9-220501090-AA2-EV01.**	Miguel Andrés Arevalo	20/04/2026	20/05/2026
	GA9-220501090-AA3 – Realizar informes de testeo alfa.		**220501090-03** – Validar el videojuego de acuerdo con el proceso de prueba	**Evidencia de producto:** Informe. Diagnóstico de la funcionalidad del videojuego en versión alpha. **GA9-220501090-AA3-EV01.**		27/04/2026	30/05/2026
	GA9-220501090-AA4 – Realizar acciones de iteración y regresión para la corrección del videojuego.		**220501090-04** – Corregir el videojuego de acuerdo con el proceso de validación	**Evidencia de desempeño:** Archivo Unity. Videojuego con ajustes de funcionalidades. **GA9-220501090-AA4-EV01.**		1/05/2026	5/06/2026
	GA9-210201501-AA1 – Comparar las condiciones del trabajo en el devenir histórico de acuerdo con los derechos fundamentales.	DERECHO FUNDAMENTAL AL TRABAJO	**210201501-01** – Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el	**Evidencia de conocimiento:** Taller. **GA9-210201501-AA1-EV01. Calificable**	CLAUDIA P. GIRALDO	12/05/2026	15/06/2026
	GA9-210201501-AA2 – Reconocer los derechos humanos laborales con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.		**210201501-02** – Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	**Evidencia de producto:** Informe sobre trabajo decente, ciudadanía laboral, derechos individuales y colectivos en el trabajo. **GA9-210201501-AA2-**		1/05/2026	5/06/2026
				Evidencia de desempeño: Foro sobre el convenio colectivo del trabajo y la libertad sindical. **GA9-210201501-AA2-EV02. Calificable.**		12/05/2026	15/06/2026
	GA9-210201501-AA3 – Establecer la importancia de los derechos de los pueblos, de la solidaridad y la paz de acuerdo con los indicadores de desarrollo humano.		**210201501-03** – Practicar los derechos fundamentales en el trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales.	**Evidencia de conocimiento:** Mapa mental violación de derechos del trabajo. **GA9-210201501-AA3-EV01.**		20/05/2026	30/06/2026
				Evidencia de conocimiento: Cuadro comparativo sobre el derecho de petición y la acción de tutela. **GA9-210201501-AA3-EV03. Calificable**		28/05/2026	15/07/2026
				Evidencia de producto: Presentación. **GA9-210201501-AA4-EV02.**		8/06/2026	30/07/2026

TRM II | TRM III

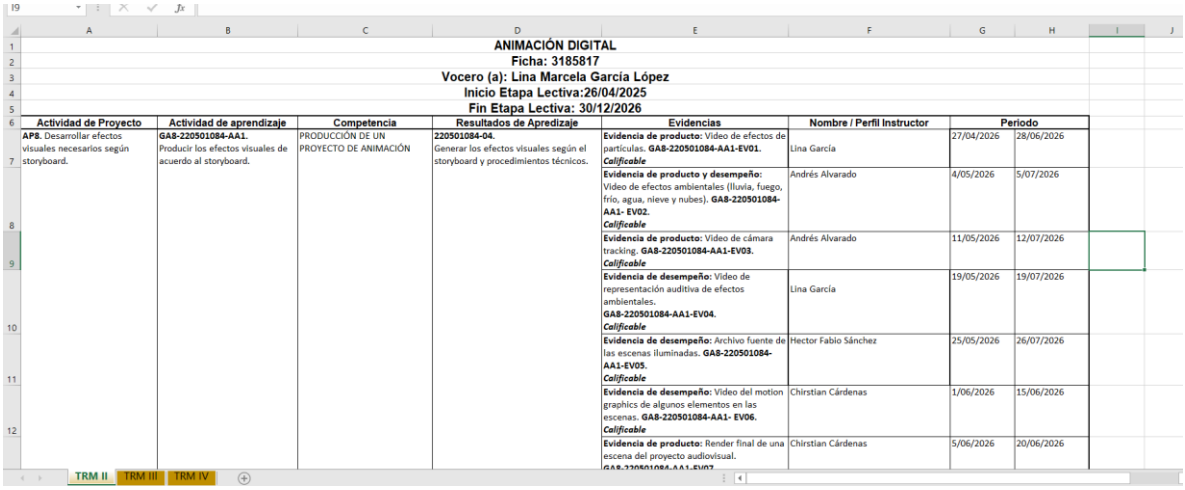
Listo



ANIMACIÓN DIGITAL
Ficha: 3070475
Vocero (a): Lina Marcela García López
Inicio Etapa Lectiva:01/10/2024
Fin Etapa Lectiva: 14/06/2026

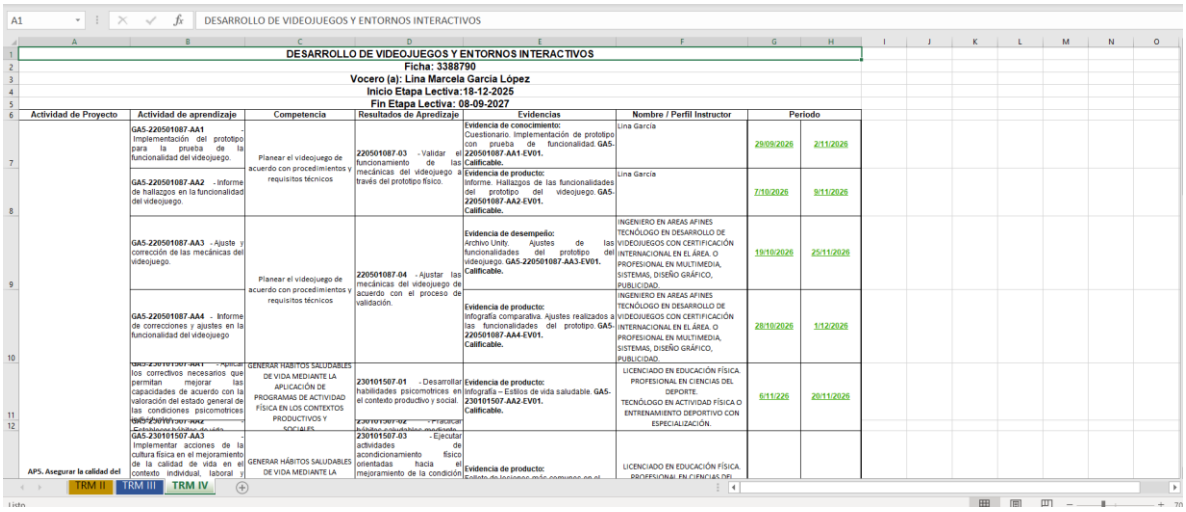
Actividad de Proyecto	Actividad de aprendizaje	Competencia	Resultados de Apredizaje	Evidencias	Nombre / Perfil Instructor	Periodo	
						Inicio	Fin
AP10. Proyectar financieramente el proyecto audiovisual.	**GA10-210303025-AA3.** Establecer el plan de promoción, alternativas de financiación del proyecto y su exposición final.	MONETIZACIÓN DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN	**210303025-03.** Monetizar el proyecto conforme a estrategias definidas.	**Evidencia de producto:** Plan de marketing y financiación. **GA10-210303025- AA3-EV01.** ***Calificable***	Chirstian Cárdenas	16/04/26	18/05/26
			210303025-04. Realizar seguimiento al proyecto de acuerdo al procedimiento establecido.	**Evidencia de desempeño:** Documentación del proyecto. **GA10-210303025-AA3-EV02.** ***Calificable***	Hector Fabio Sánchez	20/04/26	19/05/26
	GA10-210201501-AA1. Comparar las condiciones del trabajo en el devenir histórico de la humanidad.	DERECHO FUNDAMENTAL AL TRABAJO	**210201501-01.** Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.	**Evidencia de conocimiento:** Taller. **GA10-210201501-AA1-EV01. *Calificable***	Maricela Mantilla	30/04/26	20/05/26
	GA10-210201501-AA3. Establecer la importancia de los derechos de los pueblos, de la solidaridad y la paz de acuerdo con los		**210201501-03.** Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.	Evidencia de conocimiento: Mapa mental violación de derechos del trabajo. GA10-210201501-AA3-EV01.		5/05/2026	24/05/26
	GA10-210201501-AA3. Establecer la importancia de los derechos de los pueblos, de la solidaridad y la paz de acuerdo con los indicadores de desarrollo humano		**210201501-03.** Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.	**Evidencia de conocimiento:** Cuadro comparativo sobre el derecho de petición y la acción de tutela. **GA10-210201501- AA3-EV03.** ***Calificable***		11/05/2026	29/05/26
	GA10-210201501-AA4. Comprender la importancia de las acciones e instituciones encargadas de la protección de los derechos del trabajo, los pueblos y la naturaleza, en el contexto territorial específico y a nivel		**210201501-04.** Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	**Evidencia de producto:** Presentación. **GA10-210201501-AA4-EV02.** ***Calificable***		18/05/2026	30/05/26

TRM II



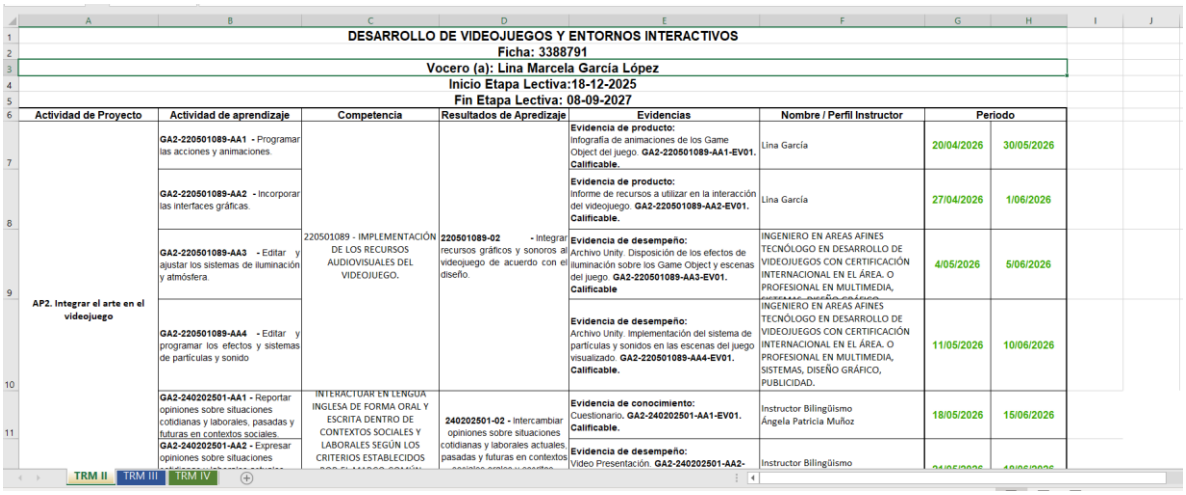
ANIMACIÓN DIGITAL
Ficha: 3185817
Vocero (a): Lina Marcela García López
Inicio Etapa Lectiva:26/04/2025
Fin Etapa Lectiva: 30/12/2026

Actividad de Proyecto	Actividad de aprendizaje	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Evidencias	Nombre / Perfil Instructor	Periodo	
AP8. Desarrollar efectos visuales necesarios según storyboard.	**GA8-220501084-AA1.** Producir los efectos visuales de acuerdo al storyboard.	PRODUCCIÓN DE UN PROYECTO DE ANIMACIÓN	**220501084-04.** Generar los efectos visuales según el storyboard y procedimientos técnicos.	**Evidencia de producto:** Video de efectos de partículas. **GA8-220501084-AA1-EV01.** ***Calificable***	Lina García	27/04/2026	28/06/2026
				Evidencia de producto y desempeño: Video de efectos ambientales (lluvia, fuego, frío, agua, nieve y nubes). **GA8-220501084-AA1- EV02.** ***Calificable***	Andrés Alvarado	4/05/2026	5/07/2026
				Evidencia de producto: Video de cámara tracking. **GA8-220501084-AA1-EV03.** ***Calificable***	Andrés Alvarado	11/05/2026	12/07/2026
				Evidencia de desempeño: Video de representación auditiva de efectos ambientales. **GA8-220501084-AA1-EV04.** ***Calificable***	Lina García	19/05/2026	19/07/2026
				Evidencia de desempeño: Archivo fuente de las escenas iluminadas. **GA8-220501084-AA1-EV05.** ***Calificable***	Hector Fabio Sánchez	25/05/2026	26/07/2026
				Evidencia de desempeño: Video del motion graphics de algunos elementos en las escenas. **GA8-220501084-AA1- EV06.** ***Calificable***	Chirstian Cárdenas	1/06/2026	15/06/2026
				Evidencia de producto: Render final de una escena del proyecto audiovisual. **GA8-220501084-AA1-EV07**	Chirstian Cárdenas	5/06/2026	20/06/2026



DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
Ficha: 3388790
Vocero (a): Lina Marcela García López
Inicio Etapa Lectiva:18-12-2025
Fin Etapa Lectiva: 08-09-2027

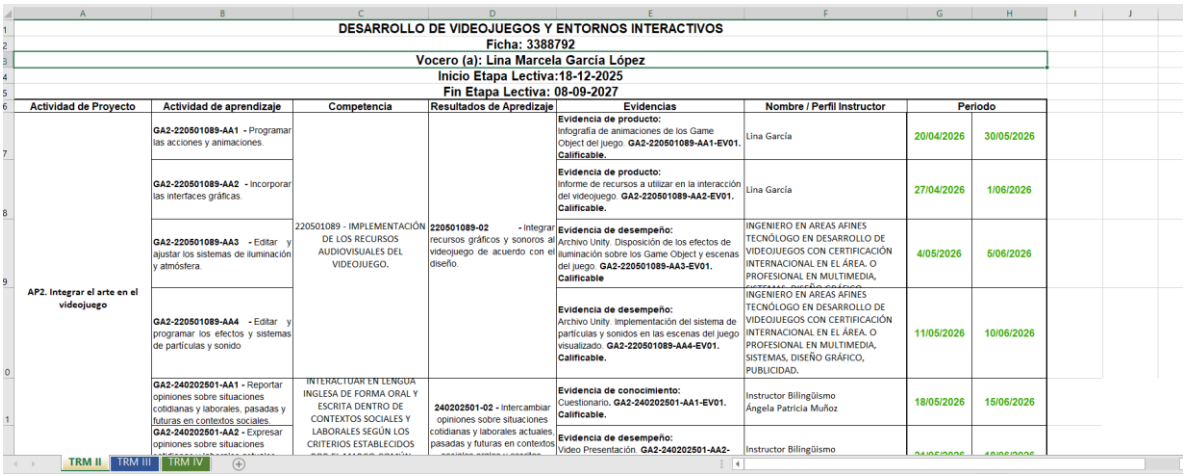
Actividad de Proyecto	Actividad de aprendizaje	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Evidencias	Nombre / Perfil Instructor	Periodo	
	GA5-220501087-AA1 - Implementación del prototipo para la prueba de la funcionalidad del videojuego.	Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos	**220501087-03** - Validar el funcionamiento de las mecánicas del videojuego a través del prototipo físico.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. Implementación de prototipo con prueba de funcionalidad. **GA5-220501087.AA1-EV01. Calificable.**	Lina García	29/09/2026	2/11/2026
	GA5-220501087-AA2 - Informe de hallazgos en la funcionalidad del videojuego.			**Evidencia de producto:** Informe. Hallazgos de las funcionalidades del prototipo del videojuego. **GA5-220501087.AA2-EV01. Calificable.**	Lina García	7/10/2026	9/11/2026
	GA5-220501087-AA3 - Ajuste y corrección de las mecánicas del videojuego.	Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos	**220501087-04** - Ajustar las mecánicas del videojuego de acuerdo con el proceso de validación.	**Evidencia de desempeño:** Archivo Unity. Ajustes de las funcionalidades del prototipo del videojuego. **GA5-220501087-AA3-EV01. Calificable.**	INGENIERO EN AREAS AFINES TECNÓLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON CERTIFICACIÓN INTERNACIONAL EN EL ÁREA. O PROFESIONAL EN MULTIMEDIA, SISTEMAS, DISEÑO GRÁFICO, PUBLICIDAD.	19/10/2026	25/11/2026
	GA5-220501087-AA4 - Informe de correcciones y ajustes en la funcionalidad del videojuego			**Evidencia de producto:** Infografía comparativa. Ajustes realizados a las funcionalidades del prototipo. **GA5-220501087.AA4-EV01. Calificable.**	INGENIERO EN AREAS AFINES TECNÓLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON CERTIFICACIÓN INTERNACIONAL EN EL ÁREA. O PROFESIONAL EN MULTIMEDIA, SISTEMAS, DISEÑO GRÁFICO, PUBLICIDAD.	28/10/2026	1/12/2026
	GA5-230101507.AA1 - Aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades de acuerdo con la valoración del estado general de las condiciones psicomotrices	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES	**230101507.01** - Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.	**Evidencia de producto:** Infografía – Estilos de vida saludable. **GA5-230101507.AA2-EV01. Calificable.**	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA. PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE. TECNÓLOGO EN ACTIVIDAD FÍSICA O ENTRENAMIENTO DEPORTIVO CON ESPECIALIZACIÓN.	6/11/226	20/11/2026
APS. Asegurar la calidad del	**GA5-230101507.AA3** - Implementar acciones de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida en el contexto individual, laboral y	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA	**230101507.03** - Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición	**Evidencia de producto:**	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA. PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL		



DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
Ficha: 3388791
Vocero (a): Lina Marcela García López
Inicio Etapa Lectiva:18-12-2025
Fin Etapa Lectiva: 08-09-2027

Actividad de Proyecto	Actividad de aprendizaje	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Evidencias	Nombre / Perfil Instructor	Periodo	
AP2. Integrar el arte en el videojuego	**GA2-220501089-AA1 -** Programar las acciones y animaciones.	220501089 - IMPLEMENTACIÓN DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES DEL VIDEOJUEGO.	**220501089-02 -** Integrar recursos gráficos y sonoros al videojuego de acuerdo con el diseño.	**Evidencia de producto:** Infografía de animaciones de los Game Object del juego. **GA2-220501089-AA1-EV01. Calificable.**	Lina García	20/04/2026	30/05/2026
	GA2-220501089-AA2 - Incorporar las interfaces gráficas.			**Evidencia de producto:** Informe de recursos a utilizar en la interacción del videojuego. **GA2-220501089-AA2-EV01. Calificable.**	Lina García	27/04/2026	1/06/2026
	GA2-220501089-AA3 - Editar y ajustar los sistemas de iluminación y atmósfera.			**Evidencia de desempeño:** Archivo Unity. Disposición de los efectos de iluminación sobre los Game Object y escenas del juego. **GA2-220501089-AA3-EV01. Calificable**	INGENIERO EN AREAS AFINES TECNÓLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON CERTIFICACIÓN INTERNACIONAL EN EL ÁREA. O PROFESIONAL EN MULTIMEDIA,	4/05/2026	5/06/2026
	GA2-220501089-AA4 - Editar y programar los efectos y sistemas de partículas y sonido			**Evidencia de desempeño:** Archivo Unity. Implementación del sistema de partículas y sonidos en las escenas del juego visualizado. **GA2-220501089-AA4-EV01. Calificable.**	INGENIERO EN AREAS AFINES TECNÓLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON CERTIFICACIÓN INTERNACIONAL EN EL ÁREA. O PROFESIONAL EN MULTIMEDIA, SISTEMAS, DISEÑO GRÁFICO, PUBLICIDAD.	11/05/2026	10/06/2026
	GA2-240202501-AA1 - Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS	**240202501-02 -** Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA2-240202501-AA1-EV01. Calificable.**	Instructor Bilingüismo Ángela Patricia Muñoz	18/05/2026	15/06/2026
	GA2-240202501-AA2 - Expresar opiniones sobre situaciones			**Evidencia de desempeño:** Video Presentación. **GA2-240202501-AA2-**	Instructor Bilingüismo		

TRM II | TRM III | TRM IV



DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
Ficha: 3388792
Vocero (a): Lina Marcela García López
Inicio Etapa Lectiva:18-12-2025
Fin Etapa Lectiva: 08-09-2027

Actividad de Proyecto	Actividad de aprendizaje	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Evidencias	Nombre / Perfil Instructor	Periodo	
AP2. Integrar el arte en el videojuego	**GA2-220501089-AA1 -** Programar las acciones y animaciones.	220501089 - IMPLEMENTACIÓN DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES DEL VIDEOJUEGO.	**220501089-02 -** Integrar recursos gráficos y sonoros al videojuego de acuerdo con el diseño.	**Evidencia de producto:** Infografía de animaciones de los Game Object del juego. **GA2-220501089-AA1-EV01. Calificable.**	Lina García	20/04/2026	30/05/2026
	GA2-220501089-AA2 - Incorporar las interfaces gráficas.			**Evidencia de producto:** Informe de recursos a utilizar en la interacción del videojuego. **GA2-220501089-AA2-EV01. Calificable.**	Lina García	27/04/2026	1/06/2026
	GA2-220501089-AA3 - Editar y ajustar los sistemas de iluminación y atmósfera.			**Evidencia de desempeño:** Archivo Unity. Disposición de los efectos de iluminación sobre los Game Object y escenas del juego. **GA2-220501089-AA3-EV01. Calificable**	INGENIERO EN AREAS AFINES TECNÓLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON CERTIFICACIÓN INTERNACIONAL EN EL ÁREA. O PROFESIONAL EN MULTIMEDIA,	4/05/2026	5/06/2026
	GA2-220501089-AA4 - Editar y programar los efectos y sistemas de partículas y sonido			**Evidencia de desempeño:** Archivo Unity. Implementación del sistema de partículas y sonidos en las escenas del juego visualizado. **GA2-220501089-AA4-EV01. Calificable.**	INGENIERO EN AREAS AFINES TECNÓLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON CERTIFICACIÓN INTERNACIONAL EN EL ÁREA. O PROFESIONAL EN MULTIMEDIA, SISTEMAS, DISEÑO GRÁFICO, PUBLICIDAD.	11/05/2026	10/06/2026
	GA2-240202501-AA1 - Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS	**240202501-02 -** Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA2-240202501-AA1-EV01. Calificable.**	Instructor Bilingüismo Ángela Patricia Muñoz	18/05/2026	15/06/2026
	GA2-240202501-AA2 - Expresar opiniones sobre situaciones			**Evidencia de desempeño:** Video Presentación. **GA2-240202501-AA2-**	Instructor Bilingüismo		

TRM II | TRM III | TRM IV

"Tenga presente que unas buenas evidencias no solo fortalecen su proceso, sino que también reflejan el compromiso y la calidad de su labor."