



CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN					
Pública	X	Pública Clasificada		Pública Reservada	

## INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Bogotá, abril de 2026

Señor(a)

**Eddy Merckx Camacho Gualdrón**

Supervisor(a) contrato nro. **CO1.PCCNTR.9001970**

Coordinador Académico

Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica

Bogotá

**Asunto:** Informe mensual de ejecución contractual

Mes Abril de 2026

**Referencia:** No CO1.PCCNTR.9001970 de 2026

Álvaro Cortés Téllez, identificado con la cédula de ciudadanía No. 80491419 de Bogotá, en mi calidad de Contratista del SENA, en el **Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica**, 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:** Valor y forma de pago: CUARENTA Y SEIS MILLONES SETECIENTOS CUARENTA Y TRES MIL TRESCIENTOS CUATRO PESOS M/CTE (\$46.743.304). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: A). Un Primer pago por valor de TRESCIENTOS QUINCE MIL OCHOCIENTOS TREINTA Y TRES PESOS M/CTE.(\$315.833) B.) Nueve (9) Pagos iguales por la suma de CUATRO MILLONES SETECIENTOS TREINTA Y SIETE MIL CUATROCIENTOS NOVENTA Y SIETE PESOS M/CTE. (\$4.737.497) cada uno y C). Un ultimo pago por valor de TRES MILLONES SETECIENTOS OCHENTA Y NUEVE MIL NOVECIENTOS NOVENTA Y OCHO PESOS M/CTE. (\$3.789.998).

**Plazo:** Será hasta el 24 de noviembre de 2026.



**Objeto:** Prestar servicios personales de carácter temporal, para atender los procesos formativos de los aprendices, en las competencias técnicas asociadas a la(s) red(es) de conocimiento: artes gráficas, informática, diseño y desarrollo de software, en la(s) área(s) temática(s) de desarrollo de videojuegos y entornos interactivos, integración de contenidos digitales y desarrollo multimedia y web, de los programas virtuales y/o presenciales de acuerdo con lineamientos de la formación profesional integral.

#### Ejecución mensual de actividades

No.	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Desarrollar actividades de planeación de los procesos formativos asignados por la coordinación académica, conforme: la modalidad, las necesidades del servicio, las jornadas académicas y sedes adscritas al Centro de Formación, en la red de conocimiento y áreas temáticas citadas en el objeto contractual, siguiendo los lineamientos institucionales, garantizando el adecuado desarrollo de contenidos, metodologías, recursos y estrategias pedagógicas que faciliten el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los aprendices, en concordancia con las necesidades del sector productivo, las características del grupo poblacional y los estándares de calidad establecidos por el SENA, en periodos definidos según el tipo de formación.	Se planificaron los procesos formativos asignados conforme a modalidad, jornadas, sedes y lineamientos institucionales a aprendices de las Fichas: 3336512 / 3336513 "Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos"	Documento de planeación académica y cronogramas aprobados:  <a href="#">OBLIGACION 1</a>
2	Ejecutar procesos formativos asignados por la coordinación académica en las jornadas académicas y sedes adscritas al Centro de Formación y ambientes virtuales de aprendizaje, en la red de conocimiento y áreas temáticas citadas en el objeto contractual, siguiendo los procesos, procedimientos y demás lineamientos y protocolos institucionales que garanticen un acompañamiento permanente e integral a los aprendices en el área, las competencias, los resultados de aprendizaje y actividades en etapa	Se ejecutaron los procesos formativos asignados garantizando acompañamiento integral a los aprendices.	Registros de clases, informes de ejecución y reportes académicos.  <a href="#">OBLIGACION 2</a>



	lectiva y/o productiva de los proyectos de formación y/o proyectos productivos programados dentro de los tiempos que para cada acción de formación se determine por el Centro, correspondientes a la línea y red tecnológica de acuerdo a su perfil.		
3	Apoyar y acompañar en los procesos de inducción de los aprendices y colaborar en su integración al programa formativo.	No se requirió la actividad	<a href="#">OBLIGACION 3</a>
4	Realizar el seguimiento y evaluación de la etapa productiva de acuerdo con las guías orientadoras, reglamento del aprendiz y demás instructivos, formatos y lineamientos vigentes regulados en la plataforma compromiso, en caso de que sea asignado.	No se requirió la actividad	<a href="#">OBLIGACION 4</a>
5	Implementar de manera conjunta y concertada con la coordinación, las estrategias y didácticas para preparar, orientar, evaluar y apoyar el aprendizaje utilizando las herramientas y métodos definidos por la entidad, orientado a la permanencia de los aprendices.	Se implementaron estrategias pedagógicas concertadas con la coordinación para fortalecer el aprendizaje.	Planes pedagógicos, actas y evidencias de estrategias aplicadas. <a href="#">OBLIGACION 5</a>
6	Cumplir los lineamientos de orientación del desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje y/o ambientes presenciales, los cuales se encuentran en el aplicativo Compromiso - Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral GFPI-P-006, Guía Orientación Formación Ambientes Virtuales de Aprendizaje GFPI-G-014 y la Guía para desarrollar procesos formativos GFPI-G-013, vigentes.	Se aplicaron los lineamientos institucionales de desempeño en ambientes virtuales y presenciales.	Registros de cumplimiento en plataformas y reportes institucionales. <a href="#">OBLIGACION 6</a>
7	Reportar de manera oportuna y hacer seguimiento en el aplicativo SAVA (Soporte de Ambientes Virtuales de Aprendizaje), las incidencias presentadas por el instructor y los aprendices, relacionadas con el LMS	Se realizo presentación de casos al aplicativo SAVA, de fallas masivas en Zajuna LMS.	Capturas de pantalla de los casos reportados: <a href="#">OBLIGACION 7</a>



	Zajuna y demás plataformas asociadas a la formación virtual como el aplicativo Sofía Plus.		
8	Reportar de manera oportuna a la coordinación, las novedades académicas y/o disciplinarias de los aprendices asignados y participar en los comités de evaluación y seguimiento cuando se requiera.	Se realizan envío de los correos de llamado de atención y seguimiento a la formación.	Capturas de correos enviados:  <a href="#">OBLIGACION 8</a>
9	Aplicar, garantizar y hacer cumplir lo establecido en el Reglamento del Aprendiz y el Manual de Convivencia vigentes del SENA. En caso de incumplimiento por parte del aprendiz, se deberá iniciar el respectivo debido proceso, conforme a la normativa institucional, aplicando lo dispuesto en los artículos 27, 28, 29, 30, 31 del Reglamento del Aprendiz, acuerdo 009 de 2024, relacionados con el incumplimiento del proceso formativo por inasistencias justificadas o injustificadas que puedan conducir a la deserción, así como el artículo 47 referente a la cancelación de la matrícula.	Se realizó envío de correos electrónicos de llamado de atención por evidencias faltantes, felicitación por cumplimiento.	Capturas de correos enviados:  <a href="#">OBLIGACION 9</a>
10	Incentivar la participación de aprendices y participar en las actividades programadas por el grupo de Bienestar al Aprendiz.	Se incentivó la participación de los aprendices en actividades de Bienestar al Aprendiz.	Listados de asistencia, evidencias fotográficas y comunicaciones.  <a href="#">OBLIGACION 10</a>
11	Implementar estrategias y acciones orientadas a la gestión del protocolo de retención de aprendices, en cumplimiento de la Guía de Retención de Aprendices del SENA, GFPI-PR-001. Esto incluye el seguimiento a los factores que influyen en la permanencia de los aprendices, la articulación con las áreas correspondientes para la activación de rutas de atención y el desarrollo oportuno de planes de acción que	Se implementaron acciones de retención y permanencia de aprendices según la guía institucional.	Planes de acción, registros de seguimiento y reportes de retención.  <a href="#">OBLIGACION 11</a>



	contribuyan a la disminución de la deserción, asegurando el registro y reporte de las intervenciones realizadas.		
12	Registrar en el aplicativo SOFÍA Plus, de manera oportuna, todas las actividades correspondientes a los procesos bajo su responsabilidad, garantizando la calidad, veracidad, oportunidad y coherencia de la información con el proceso formativo, incluyendo, entre otras, las siguientes: a) Asociar a los aprendices a la respectiva ruta de formación. b) Registrar los juicios evaluativos dentro de un plazo máximo de ocho (8) días calendario posteriores a la finalización de la competencia y/o resultado de aprendizaje. c) Comunicar oportunamente al Coordinador Académico cualquier anomalía, inconsistencia, novedad de los aprendices o hallazgo relacionado con el registro de la información, así como entregar los informes requeridos, dentro de los plazos establecidos por el Centro, conforme a los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol (SIGA) del SENA, documentados en la plataforma Compromiso.	Se registraron oportunamente las actividades formativas en el aplicativo SOFÍA Plus.	Registros y reportes generados en SOFÍA Plus.  <a href="#">OBLIGACION 12</a>
13	Garantizar la actualización y carga oportuna de la información relacionada con los procesos formativos y de gestión en los espacios en la nube dispuestos por la Coordinación Académica, asegurando la organización, disponibilidad y acceso a los documentos, evidencias y reportes requeridos para el seguimiento y control académico, en cumplimiento de los lineamientos institucionales.	Se actualizó y cargó oportunamente la información académica en los espacios en la nube institucionales.	Carpetas digitales, enlaces en la nube y reportes de actualización.  <a href="#">OBLIGACION 13</a>
14	Presentar oportunamente los informes y reportes requeridos sobre las actividades formativas, usando los formatos y plataformas indicadas por el SENA.	Se presentaron oportunamente los informes y reportes requeridos por el SENA.	Informes radicados y constancias de entrega.



			<a href="#">OBLIGACION 14</a>
15	Apoyar el proceso de depuración de aprendices en cumplimiento de los lineamientos del SENA.	Se hace seguimiento de los correos enviados por deserción	Capturas de correos enviados y recibidos. <a href="#">OBLIGACION 15</a>
16	Aplicar los procesos y procedimientos establecidos por la entidad, para la gestión documental relacionada con el objeto contractual.	Se aplicaron los procesos y procedimientos establecidos para la gestión documental.	Registros documentales y soportes archivísticos.  <a href="#">OBLIGACION 16</a>
17	Participar cuando sea necesario en proyectos del Sistema de Investigación, Desarrollo Tecnológico e Innovación, siguiendo las directrices académicas de la institución.	Se gestiona el proyecto de investigación – Videojuego Cenigraf 2026	Captura de pantalla de proyecto gestionado en la Plataforma OneDrive  <a href="#">OBLIGACION 17</a>
18	Apoyar las actividades relacionadas con el diseño y 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, cuando sea requerido.	No se requirió la actividad	<a href="#">OBLIGACION 18</a>
19	Documentar las actividades derivadas del registro calificado de los programas de formación y participar de los procesos de autoevaluación 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, cuando sea requerido.	No se requirió la actividad	<a href="#">OBLIGACION 19</a>
20	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	No se requirió la actividad	<a href="#">OBLIGACION 20</a>



	planes y programas de formación, en sintonía con las necesidades del entorno y su especialidad.		
21	Apoyar la promoción de los programas de Formación Profesional Integral y participar en actividades de divulgación tecnológica.	Se apoyó la promoción de programas de formación y actividades de divulgación tecnológica.	Evidencias de divulgación, piezas gráficas y registros de eventos.  <a href="#">OBLIGACION 21</a>
22	Responder por la integridad y buen uso de materiales, equipos y demás elementos de la institución puestos bajo su cuidado para desarrollar su objeto contractual.	No se requirió la actividad	<a href="#">OBLIGACION 22</a>
23	Apoyar las evaluaciones técnicas dentro de los procesos de contratación pública relacionados con elementos propios de la Formación Profesional, cuando sea requerido.	No se requirió la actividad	<a href="#">OBLIGACION 23</a>
24	El instructor contratista cede voluntariamente los derechos patrimoniales de todo el material desarrollado durante el proceso académico y formativo en su totalidad durante el periodo 2026, para su correspondiente uso y explotación patrimonial. Dentro de los derechos patrimoniales cedidos se encuentran los siguientes: Derechos de reproducción, derechos de comunicación pública, derechos de transformación, derechos de distribución, derechos de importación y/o cualquier otra forma de explotación.	Se cedieron los derechos patrimoniales del material académico desarrollado durante el periodo contractual.	Cláusula contractual y acta de cesión de derechos.  <a href="#">OBLIGACION 24</a>
25	Participar en las actividades convocadas por la supervisión relacionadas con la ejecución del objeto contractual.	Se participó en actividades convocadas por la supervisión del contrato.	Actas, listados de asistencia y comunicaciones oficiales.  <a href="#">OBLIGACION 25</a>
26	Las demás que sean necesarias para el cumplimiento del objeto del contrato.	Radicación de la cuenta de cobro mes de ABRIL, a través del aplicativo	Documentación soporte para el pago. Documentación en



		SECOP II..	el link de SECOP II - Drive Supervisor. <a href="#">OBLIGACION 26</a>
--	--	------------	--

A continuación, relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato para legalización del desplazamiento, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados. Cada informe de legalización 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.

ÍTEM	NRO. DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHA DE DESPLAZAMIENTO INICIAL	FECHA DE DESPLAZAMIENTO FINAL
1				
2				

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: (i) Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales, (ii) los desplazamientos realizados y (iii) el pago de la planilla de seguridad social y parafiscal nro. 69605571, operador MIPLANILLA referente al periodo mes de MARZO DE 2026.

Cordialmente,

**Firma**

  
**Álvaro Cortés Téllez**

**Contratista**

**C.C. No. 80491419 de Bogotá D.C.**

**Firma**

  
**Eddy Merckx Camacho Gualdrón**  
**Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR.9001970 de 2026**

**Coordinador Académico**

---

# TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

---

**INSTRUCTOR:** ALVARO CORTES TELLEZ

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRAFICA

**FECHA INICIAL:** 01/03/2026 00:00:00

**FECHA FINAL:** 31/03/2026 23:59:59

---

## ACTIVIDADES ACADÉMICAS

---

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3336512 - 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
- 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
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo
- 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 :** 43,60

---

**FICHA  
DE APRENDIZAJE:**

**3236531 - DESARROLLO MULTIMEDIA Y WEB**

- **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: Elaborar proyecto multimedia de acuerdo con procedimientos técnicos
- 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: FORMULAR EL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON METODOLOGÍAS Y DOCUMENTO DE REQUISITOS
- 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: Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
- 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: 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 :** 65,60

---

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3336513 - 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
- 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
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo
- 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 :** 5,90

---

**FICHA  
DE APRENDIZAJE:**

**3236530 - DESARROLLO MULTIMEDIA Y WEB**

- **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: Elaborar proyecto multimedia de acuerdo con procedimientos técnicos
- 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: FORMULAR EL PROYECTO MULTIMEDIA DE ACUERDO CON METODOLOGÍAS Y DOCUMENTO DE REQUISITOS
- 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: Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
- 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:** 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 :** 43,60

---



---

**TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:** 158,70

---

### EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT's

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS
<b>TOTAL TIEMPO EDT's:</b>				0,00

### ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
<b>TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:</b>			0,00

**INSTRUCTOR:** ALVARO CORTES TELLEZ

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO PARA LA INDUSTRIA DE LA COMUNICACIÓN GRAFICA

