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	

Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para las áreas relacionadas con su perfil, correspondiente a la "Convocatoria de la APE para la conformación del Banco de Instructores del SENA 2026": Revisión de contenidos para las fichas virtuales 3118536, 3388796, 2977323, y presencial 3176508
, de acuerdo con el horario asignado por coordinación académica. Las guías de la formación virtual ya vienen en la semilla del curso y no son elaboradas por el
Instructor. Las guias de los resultados de la ficha presencial fueron elaborados. Además, se desarrollaron los cronogramas de las fases para las fichas virtuales.

ANEXOS:

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES FASE
PLANEACIÓN PROGRAMA DE FORMACIÓN
TITULADA
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
3388796
CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO –REGIONAL QUINDIO

FECHA DE INICIO:	02/02/2026
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:	05/02/2026
FECHA FIN:	18/08/2026

(Verificar Información dispuesta en las Guías de Aprendizaje y ajustar según sea el caso)

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN		FECHAS DE ENTREGA	
							INICIA	FINALIZA
Actividades iniciales	**N/A**	**N/A**	**N/A**	Realizar la **"Actualización de los datos personales",** según indicaciones.	*Tiempo de duración de la fase (horas, días o meses)*			
				Participación en el **"Foro Social".**				
Fase 1. Planeación	**AP1.** Conceptualizar y estructurar el arte para el videojuego.	**GA1-220501089-AA1 -** Identificar los recursos gráficos y audiovisuales para el videojuego.	**220501089-01 -** Preparar los recursos gráficos y sonoros a implementar de acuerdo con el documento de diseño del videojuego. **RAP2**	**Evidencia de conocimiento y ~~desempeño:~~** ~~Taller escrito. Entregar el cronograma y lista de requerimientos para el diseño de elementos~~ ~~**Evidencia de producto**: Bocetos para el~~	1152 horas fase Duración guia1 384 horas	**SERGIO MEJIA** **SERGIO MEJIA**	05/02/2026	12/02/2026

				220501089-AA1-EV02. *Calificable.*		09/02/2026	20/02/2026
		GA1-220501089-AA2 - Construir los elementos visuales 2d y/o 3d para el videojuego		**Evidencia de conocimiento y desempeño:** ~~Ficha técnica e ilustración para producción de los personajes y elementos visuales 2D y/o 3D.~~ **~~GA1-220501089-AA2-EV01. *Calificable.***~~	**SERGIO MEJIA**	17/02/2026	29/02/2026
				Evidencia de producto: ~~Taller escrito. Producir y entregar los modelos y/o *sprites* de personajes y elementos visuales del videojuego.~~ **~~GA1-220501089-AA2-EV02. *Calificable.***~~	**SERGIO MEJIA**	25/02/2026	04/03/2026
		GA1-220501089-AA3 - Adaptar los elementos construidos al videojuego de acuerdo con el documento de diseño.		**Evidencia de conocimiento y producto:** ~~Video taller. Optimización de elementos del videojuego y organización de recursos de acuerdo a su categorización~~. **GA1-220501089-AA3-EV01. *Calificable.***	**OSCAR JIMENEZ**	04/03/2026	14/03/2026

		GA1-220501089-AA4 - Acondicionar las animaciones 2d y/o 3d para el videojuego.		**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Ficha técnica. Configuración de los *loops* de animaciones acorde a los requerimientos de diseño. **GA1-220501089-AA4-EV01.** ***Calificable.***	**OSCAR JIMENEZ**	14/03/2026	25/03/2026
				Evidencia de producto: Video. Construcción de archivos 2D y/o 3D individualizados con ciclos de animación para integrar al motor de videojuegos. **GA1-220501089-AA4-EV02.** ***Calificable.***	**OSCAR JIMENEZ**	22/03/2026	04/04/2026
		GA1-220501046-AA1 - Reconocer el *software* de sistemas, de programación y de aplicaciones de acuerdo con la tecnología empleada.	**220501046-01** - Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento **RAP12**	**Evidencia de conocimiento:** Mapa conceptual - *Software* y servicios de internet. Relacionar correctamente los tipos de *software* y servicios de internet. **GA1-220501046-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**MANUEL ARIAS**	01/04/2026	06/04/2026
		GA1-220501046-AA2 - Aplicar los términos y funcionalidades de la ofimática de acuerdo con estándares.	**220501046-02** - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas **RAP14**	**Evidencia de conocimiento:** Taller - Utilización de las herramientas de Ofimática. Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas. **GA1-220501046-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**MANUEL ARIAS**	5/04/2026	10/04/2026
		GA1-220501046-	**220501046-03** -	**Evidencia de**			

		AA3 - Analizar la utilidad y la pertinencia en términos de productividad de los recursos TIC, utilizados de acuerdo con los requerimientos.	Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos. **RAP11**	**producto:** Informe. Pertinencia y efectividad de los recursos utilizados según requerimientos. **GA1-220501046-AA3-EV01. Calificable.**	**MANUEL ARIAS**	09/04/2026	14/04/2026
		GA1-220501046-AA4 - Aplicar las mejoras de producto orientado desde las TIC, de acuerdo con los requerimientos actuales.	**220501046-04 -** Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación. **RAP13**	**Evidencia de desempeño:** Plan de mejora de productos y procesos con la incorporación de TIC. **GA1-220501046-AA4-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA1-240201524-AA1 - Identificar la importancia de los componentes de la comunicación para transmitir un mensaje según sus características, intencionalidad y contexto.	**240201524-01 -** Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto. **RAP40**	**Evidencia de desempeño:** Video. ¿Cómo nos comunicamos a través del discurso? **GA1-240201524-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**IDALY PEREZ**	16/04/2026	22/04/2026
		GA1-240201524-AA2 - Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo con las diferentes situaciones comunicativas.	**240201524-02 -** Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los distintos sistemas de **RAP 39**	**Evidencia de desempeño:** Video. La comunicación como expresión humana. **GA1-240201524-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**IDALY PEREZ**	20/04/2026	26/04/2026
		GA1-240201524-AA3 - Interpretar	**240201524-03 -** Relacionar los	**Evidencia de desempeño:**			

		asertivamente situaciones del contexto, de forma lógica y estructurada, graficando la información a transmitir a través de elementos e instrumentos gráficos.	procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad. **RAP38**	Infografía. Comunicación de la interpretación del entorno. **GA1-240201524-AA3-EV01**. ***Calificable.***	**IDALY PEREZ**	24/04/2026	28/04/2026
		GA1-240201524-AA4 - Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral.	**240201524-04 -** Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto. **RAP37**	**Evidencia de producto:** Informe. Creación de contenidos comunicativos. **GA1-240201524-AA4-EV01.** ***Calificable.***	**IDALY PEREZ**	27/04/2026	02/04/2026
		GA1-240202501-AA1 - Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral y escrita.	**240202501-01 -** Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita. **RAP15**	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA1-240202501-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**LUISA FERNANDA GIRALDO**	01/05/2026	05/05/2026
				Evidencia de desempeño: Video presentación. **GA1-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable.***	**LUISA FERNANDA GIRALDO**	07/05/2026	10/05/2026
				Evidencia de producto: Folleto. **GA1-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***	**LUISA FERNANDA GIRALDO**	10/05/2026	15/05/2026
	AP2. Integrar el arte en el videojuego	**GA2-220501089-AA1 -** Programar las acciones y animaciones.	**220501089-02 -** Integrar recursos gráficos y sonoros al videojuego de	**Evidencia de producto:** Infografía de animaciones de los	Duración de la guía: 384 horas.	13/05/2026	19/05/2026

			acuerdo con el diseño. **RAP3**	*Game Object* del juego. **GA2-220501089-AA1-EV01.** ***Calificable.***			
		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.***	**SERGIO MEJIA**	18/05/2026	26/05/2026
		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.***	**OSCAR JIMENEZ**	24/05/2026	03/06/2026
		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.***	**OSCAR JIMENEZ**	03/06/2026	15/06/2026
		GA2-240202501-AA1 - Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales.	**240202501-02 -** Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.**RAP19**	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA2-240202501-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**LUISA FERNANDA GIRALDO**	13/06/2026	18/06/2026
				Evidencia de desempeño: Vídeo entrevista virtual. **GA2-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable.***	**LUISA FERNANDA GIRALDO**	17/06/2026	25/06/2026

		GA2-240202501-AA2 - Expresar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales		**Evidencia de producto:** Crónica. **GA2-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***		25/06/2026	30/06/2026
				Evidencia de conocimiento: Cuestionario. **GA2-240202501-AA2-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
				Evidencia de desempeño: Video Presentación. **GA2-240202501-AA2-EV02.** ***Calificable.***		----------	----------
				Evidencia de producto: Documento escrito. **GA2-240202501-AA2-EV03.** ***Calificable.***		---------	----------
	AP3. Asegurar la calidad de los recursos.	**GA3-220501089-AA1 -** Comprobar y sistematizar la integralidad de los recursos del videojuego.	**220501089-03 -** Verificar la integración de los recursos al videojuego de acuerdo con el documento de diseño. **RAP4**	**Evidencia de producto:** Informe**.** Lista de fallos/aciertos de los requisitos técnicos**. GA3-220501089-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**SERGIO MEJIA** Duración de la guía: 384 horas.	30/06/2026	12/07/2026
		GA3-220501089-AA2 - Corregir y documentar el proceso de ajuste de errores	**220501089-04 -** Documentar el proceso de integración del videojuego con base en la verificación **RAP5**	**Evidencia de producto:** Informe. Verificación y ajuste de fallos. **GA3-220501089-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**SERGIO MEJIA**	10/07/2026	20/07/2026
		GA3-240201528-AA1 - Desarrollar procedimientos aritméticos aplicados a la	**240201528-01 -** Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario procedimientos aritméticos**. GA3-**	**MANUEL ARIAS**	20/07/2026	25/07/2026

		resolución de problemáticas de la vida cotidiana.	problema planteado en contextos sociales y **RAP58**	**240201528-AA1-EV01. *Calificable.***			
		GA3-240201528-AA2 - Resolver problemas de aplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso de herramientas matemáticas.	**240201528-02 -** Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo. **RAP59**	**Evidencia de desempeño:** Planteamiento de ecuación. **GA3-240201528-AA2-EV01**. ***Calificable.***	**MANUEL ARIAS**	25/07/2026	05/08/2026
		GA3-240201528-AA3 - Realizar un muestreo estadístico acerca de una situación contextualizada en la vida diaria.	**240201528-03 -** Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y	**Evidencia de producto:** Video sustentación. **GA3-240201528-AA3-EV01. *Calificable.***		.....	.....
		GA3-240201528-AA4 - Sistematizar el cálculo de perímetros, áreas y volúmenes de figuras planas y sólidos regulares, a partir de un algoritmo.	**240201528-04 -** Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema **RAP60**	**Evidencia de desempeño:** Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. **GA3-240201528-AA4-EV01. *Calificable.***	**MANUEL ARIAS**	05/08/2026	09/08/2026
		GA3-240202501-AA1 - Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales.	**240202501-03 -** Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y **RAP16**	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA3-240202501-AA1-EV01. *Calificable.***	**IDALY PEREZ**	09/08/2026	12/08/2026
				Evidencia de producto: Audio. **GA3-240202501-AA1-EV02.**		12/08/2026	15/08/2026

		GA3-240202501-AA2 - Reportar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos laborales.		***Calificable.*** **Evidencia de desempeño:** Foro. **GA3-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***	**IDALY PEREZ**	15/08/2026	18/08/2026
				Evidencia de conocimiento: Cuestionario. **GA3-240202501-AA2-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
				Evidencia de producto: Audio. **GA3-240202501-AA2-EV02.** ***Calificable.***		----------	----------
				Evidencia de desempeño: Foro. **GA3-240202501-AA2-EV03.** ***Calificable.***		18/08/2026	18/08/2026 FECHA FIN FASE PLANEACIÓN

CRONOGRAMA FASE DE PRODUCCIÓN DE ACTIVIDADES PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA VIRTUAL (3118536)

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO – REGIONAL QUINDIO

FECHA DE INICIO:	02/02/2026
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:	05/02/2026
FECHA FIN:	24/06/2026

Fase 3. Producción	**AP6. Diseñar la lógica y algoritmos de programación del videojuego.**	**GA6-220501088-AA1 -** Planear la metodología de desarrollo	**220501088-01 -** Definir la estructura del código del videojuego de acuerdo con el documento de diseño.	**Evidencia de producto:** ~~Informe. Requisitos y metodología de desarrollo del videojuego.~~ **~~GA6-220501088-AA1-EV01. Calificable.~~**	960 horas fase Duración de la guía: 224 horas. ANDRÉS ARÉVALO	Inicio fase 05/02/2026	09/02/2026

		GA6-220501088-AA2 - Plantear el sistema de algoritmia del videojuego		**~~Evidencia de desempeño:~~** ~~Diagrama.~~ ~~Diseño de Algoritmos de las mecánicas del videojuego.~~ **~~GA6-220501088-AA2-EV01.~~** ***~~Calificable.~~***	**ANDRÉS ARÉVALO**	07/02/2026	14/02/2026
		GA6-220501088-AA3 - Implementar técnicas de desarrollo y programación orientada a objetos		**~~Evidencia de producto:~~** ~~Informe.~~ ~~Técnicas de diseño y desarrollo del videojuego.~~ **~~GA6-220501088-AA3-EV01.~~** ***~~Calificable.~~***	**ANDRÉS ARÉVALO**	14/02/2026	20/02/2026
		GA6-240201064-AA1 - Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo de acuerdo con las necesidades y problemáticas que lo afectan.	**240201064-01 -** Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades	**~~Evidencia de producto:~~** ~~Mapa mental.~~ **~~GA6-240201064-AA1-EV01.~~** ***~~Calificable.~~***	**RUBEN D. GUTIEREZ**	20/02/2026	26/02/2026
		GA6-240201064-AA2 - Elaborar la propuesta de investigación formativa teniendo en cuenta las situaciones de orden social y productivo.	**240201064-02 -** Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación. **240201064-03 -** Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales. **240201064-04 -** Proponer	**~~Evidencia de desempeño, conocimiento y producto:~~** ~~Propuesta de investigación.~~ **~~GA6-240201064-AA2-EV01.~~** ***~~Calificable.~~***	**RUBEN D. GUTIEREZ**	26/02/2026	06/03/2026

			soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.				
		GA6-240202501-AA1 - Presentar funciones de su ocupación laboral.	**240202501-06 -** Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.	~~**Evidencia de conocimiento:** Documento escrito. **GA6-240202501-AA1-EV01.** ***Calificable.***~~	**JOHANNA AFANADOR**	04/03/2026	12/03/2026
				~~**Evidencia de producto:** Video. **GA6-240202501-AA1-EV02.** ***Calificable.***~~	**JOHANNA AFANADOR**	10/03/2026	17/03/2026
				Evidencia de desempeño: Foro. **GA6-240202501-AA1-EV03.** ***Calificable.***		----------	----------
	AP7. Construir el prototipo del videojuego.	**GA7-220501088-AA1 -** Diseñar estructura del prototipo digital.	**220501088-02 -** Construir el prototipo funcional del videojuego siguiendo la estructura de código.	**Evidencia de producto:** Archivo *Unity*. Prototipo de la estructura del videojuego. **GA7-220501088-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	16/03/2026	26/03/2026
		GA7-220501088-AA2 - Codificar comportamientos de personajes.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación del comportamiento de personajes del videojuego. **GA7-220501088-AA2-EV01.** ***Calificable.***	Duración de la guía: 480 horas. **ANDRÉS ARÉVALO**	26/03/2026	03/04/2026
		GA7-220501088-AA3 - Codificar comportamientos de elementos de entorno.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación del	**ANDRÉS ARÉVALO**	03/04/2026	10/04/2026

				comportamiento de elementos del entorno del videojuego. **GA7-220501088-AA3-EV01. *Calificable.***			
		GA7-220501088-AA4 - Codificar comportamientos de entidades autónomas (ai).		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación de Inteligencia Artificial (AI) del videojuego. **GA7-220501088-AA4-EV01. *Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	10/04/2026	21/04/2026
		GA7-220501088-AA5 - Codificar comportamientos de flujo de estado, pantallas y niveles del videojuego.		**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación de interfaz y niveles del videojuego. **GA7-220501088-AA5-EV01. *Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	20/04/2026	30/04/2026
	AP8. Realizar el testeo y mejoramiento del código	**GA8-220501088-AA1 -** Implementar técnicas de regresión e iteración para verificar funcionalidad lógica del videojuego.	**220501088-03 -** Verificar el prototipo funcional de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	**Evidencia de desempeño:** Archivo *Unity*. Implementación de batería de pruebas para la verificación de funcionalidad y lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA1-EV01. *Calificable.***	**OSCAR JIMENEZ** Duración de la guía: 256 horas.	30/04/2026	07/05/2026
		GA8-220501088-AA2 - Realizar informe de diagnóstico de la funcionalidad lógica del videojuego.		**Evidencia de producto:** Informe. Diagnóstico de la funcionalidad y la lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA2-EV01. *Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	07/05/2026	14/05/2026
		GA8-220501088-	**220501088-04 -**	**Evidencia de**			

		AA3 - Ajustar el rediseño de la lógica del videojuego	Ajustar el prototipo funcional de acuerdo con la verificación.	**desempeño:** Archivo *Unity*. Ajustes a la funcionalidad y a la lógica del videojuego. **GA8-220501088-AA3-EV01.** ***Calificable.***	**OSCAR IVÁN JIMÉNEZ A**	14/05/2026	24/05/2026
		GA8-220501088-AA4 - Compilar versión prealfa		**Evidencia de desempeño:** Archivo Visual Studio. Compilación de la versión prealfa del videojuego. **GA8-220501088-AA4-EV01.** ***Calificable.***	**ANDRÉS ARÉVALO**	24/05/2026	30/05/2026
		GA8-240201529-AA1 - Reconocer capacidades personales para convertirse en emprendedor, como parte de su proyecto de vida en términos de desarrollo humano y económico.	**240201529-01 -** Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social.	**Evidencia de conocimiento:** DOFA Personal. Identificar habilidades personales como emprendedor. **GA8-240201529-AA1-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA8-240201529-AA2 - Definir el modelo de negocio a desarrollar en el emprendimiento, según las oportunidades de mercado.	**240201529-02 -** Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social.	**Evidencia de desempeño:** *Pitch* idea de negocio. **GA8-240201529-AA2-EV01.** ***Calificable.***	**RUBEN D. GUTIEREZ**	30/05/2026	03/06/2026
			240201529-03 - Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.	**Evidencia de desempeño:** Modelo CANVAS del emprendimiento. Crear modelo de negocio en el que se caracteriza el emprendimiento. **GA8-240201529-AA2-EV02.**	**RUBEN D. GUTIEREZ**	03/06/2026	07/06/2026

				Calificable.	**RUBEN D. GUTIEREZ**		
		GA8-240201529-AA3 - Establecer el modelo de negocio del emprendimiento a partir de las necesidades identificadas.	**240201529-04 -** Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social.	**Evidencia de producto:** Plan de negocio. **GA8-240201529-AA3-EV01.** ***Calificable.***		07/06/2026	11/06/2026
		GA8-220601501-AA1 - Identificar estrategias para la prevención y control del impacto ambiental de los accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.	**220601501-01 -** Analizar las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades laborales (ATEL), de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.	**Evidencia de conocimiento:** Análisis de caso de situaciones que se presentan en el contexto ambiental y del SST. **GA8-220601501-AA1-EV01.** ***Calificable.***	**RUBEN D. GUTIEREZ**	11/06/2026	15/06/2026
		GA8-220601501-AA2 - Reconocer el desarrollo de las acciones de control de los impactos ambientales, disminución de accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con los	**220601501-02 -** Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por la	**Evidencia de producto:** Diagrama de Ishikawa o Espina de pescado sobre las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales, accidentes y enfermedades laborales (ATEL). **GA8-220601501-AA2-EV01.**	**RUBEN D. GUTIEREZ**	15/06/2026	20/06/2026

		planes y programas establecidos por la organización.	organización.	***Calificable.***			
		GA8-220601501-AA3 - Plantear acciones para orientar al equipo de trabajo en los planes o programas ambientales y de SST de acuerdo con el área de desempeño.	**220601501-03 -** Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.	**Evidencia de conocimiento:** Mapa mental respecto a los planes y acciones establecidos en medio ambiente y SST. **GA8-220601501-AA3-EV01.** ***Calificable.***		----------	----------
		GA8-220601501-AA4 - Plantear propuestas para favorecer la cultura ambiental responsable, el desarrollo sustentable y el autocuidado de acuerdo con el contexto productivo y social.	**220601501-04 -** Proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo, colaborativo, cooperativo y coordinado en el contexto productivo y social.	**Evidencia de producto:** Video expositivo sobre oportunidades de mejora en medio ambiente y SST. **GA8-220601501-AA4-EV01.** ***Calificable.***	**RUBEN D. GUTIEREZ**	20/06/2026	24/06/2026 FIN FASE PRODUCCIÓN