



INFORME DE EVIDENCIAS

01 de abril al 30 de abril de 2026

Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 01

Durante la ejecución del objeto contractual, el contratista deberá aplicar los procedimientos relacionados con la Ejecución de la Formación Profesional Integral y demás procesos que hacen parte del Sistema de Calidad del SENA y que tengan vinculación con la formación a impartir para la cual fue contratado.

- Realice la formación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo Analisis y Desarrollo de Softwar Ficha No. 3336160, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titutlada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175,

El proceso se puede evidenciar y reposa en la plataforma LMS Zajuna

Accede a SOFIA

Área Personal

ALBERTO ANDRES MOSQUERA COPETE

Modo de edición

Participantes

Calificaciones

ANUNCIOS

Bienvenidos a la Fase Inducción

INDUCCIÓN

INFORMACIÓN GENERAL

FASE 1 PLANEACIÓN

FASE 2 PREPRODUCCIÓN

FASE 3 PRODUCCIÓN

FASE 4 PRUEBAS

SESIONES EN LÍNEA

Etapa Productiva

P_524703_V_2758228_R_73_C_9310

P_522309_V_2626935_R_73_C_9310

P_228108_V_3070353_R_11_C_9217

P_228108_V_3336517_R_73_C_9310

P_524703_V_3466062_R_73_C_9310

P_522309_V_3098570_R_73_C_9310

P_513601_V_2758157_R_73_C_9310

P_228118_V_3336160_R_73_C_9310

P_228118_V_3335986_R_73_C_9310

P_513601_V_3466074_R_73_C_9310

P_134206_V_3375092_R_73_C_9310

P_228118_V_3122315_R_73_C_9310

Más ...

ADMINISTRACIÓN

Administración del foro

Configuración

Filtros

Registros

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS.

Cordial saludo queridos aprendices

Bienvenidos a la formación, les deseamos lo mejor en el desarrollo de esta experiencia virtual con el programa de formación Titulada "TECNOLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS", ficha 3466174.

La instructora que los acompañaremos en la Fase de Inducción es María Leyda Lozano Oyuela, instructor transversal emprendimiento, correo millozano@sena.edu.co, estamos para ayudarlos y guiarlos durante su proceso de aprendizaje, a través del [foro dudas e inquietudes](#), correos electrónicos y WhatsApp al 3166181648 los miércoles de las 2:00 p.m. a las 4:00 p.m.

Tengan presente que la formación inicia el 10 de abril y finaliza el 9 de julio del 2026, la Fase de Inducción inicia el 10 de abril y finaliza el 17 de abril, los invitamos a que conozcan la plataforma haciendo un recorrido por cada uno de los enlaces dispuestos en ella, como la [información general](#), los [cronogramas](#), las [actividades de reflexión inicial](#), las [Actividades de Aprendizaje](#) Guía Inducción, ingresar todos los días a la formación, estar pendiente de los [Anuncios](#) y desarrollar las actividades acorde a lo programado en los cronogramas.

Se recomienda para el buen desarrollo de la formación, consultar los [documentos de interés para el aprendiz](#), donde encontrarán las reglas del programa, video y manuales que facilitan el manejo de la plataforma.

María Leyda Lozano Oyuela - Instructor

Enlace permanente

Editar

Borrar

Responder

Anuncio 1

Ir a...

Actualización de los datos personales

Accede a SOFIA

Área Personal

ALBERTO ANDRES MOSQUERA COPETE

Modo de edición

P_228108_V_3336517_R_73_C_9310

P_524703_V_3466062_R_73_C_9310

P_522309_V_3098570_R_73_C_9310

P_513601_V_2758157_R_73_C_9310

P_228118_V_3336160_R_73_C_9310

Participantes

Calificaciones

ANUNCIOS

Sesión Sincrónica: Evidencia GA1-220501093-AA1-EV0...

INDUCCIÓN

Información general

Cronograma

Actividades iniciales

Fase 1: Análisis

Fase 2: Planeación

Fase 3: Ejecución

Fase 4: Evaluación

Secciones en línea

Etapa productiva

P_134206_V_3335986_R_73_C_9310

P_228118_V_3336161_R_73_C_9310

P_513601_V_3466074_R_73_C_9310

P_134206_V_3375092_R_73_C_9310

P_228118_V_3122315_R_73_C_9310

Más ...

Sesión Sincrónica: Evidencia GA1-220501093-AA1-EV03-EV04 - Estructurar el plan de actividades de análisis, a partir de las características del proyecto y el modelo de desarrollo seleccionado."6-04-26"

Cordial saludo, estimados aprendices. Se hace la invitación a nuestro encuentro sincrónico, para dar continuidad al desarrollo de la evidencia de la competencia técnica: RA-220501093- Planear actividades de análisis de acuerdo con la metodología seleccionada.

Lunes, 6 de abril de 2026

Hora: 7:00 PM

Enlace: <https://bit.ly/3PEGAmO>

Cordialmente:

Favlan Parra Pay

Instructor Técnico

Enlace permanente

Editar

Borrar

Responder

Sesión Sincrónica: Evidencia GA1-220501092-AA5-EV01+EV02. Determinación de las especificaciones Funcionales del software y metodología a utilizar."30-03-26"

Ir a...

Foro de inducción



INFORME DE EVIDENCIAS

01 de abril al 30 de abril de 2026

Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 02

Dar cumplimiento a lo establecido en la Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje – GFPI-G-014 publicada en la plataforma Compromiso, cuando así se requiera.

Las guías de aprendizajes abordadas en el mes objeto de cobro; fueron tomadas del grupo semilla, la titulada virtual Tecnólogo Analisis y Desarrollo de Softwar Ficha No. 3336160, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titutlada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175,

Las cuales están contenida en: GC_16947515_11226_FEB_2026/ informe de evidencia/. Anexado en esta cuenta



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Análisis y desarrollo de *software*
- **Código del programa de formación:** 228118
- **Nombre del proyecto:** Construcción de *software* integrador de tecnologías orientadas a servicios.
- **Fase del proyecto:** Análisis.
- **Actividad de proyecto:** AP1 - Determinar las especificaciones funcionales del *software* y metodología a utilizar.
- **Competencia(s):**
 - Técnicas:**
 - 220501092 - Establecer requisitos de la solución de *software* de acuerdo con estándares y procedimiento técnico.
 - 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de *software* de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.
 - Claves:**
 - 220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.
 - 240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.
- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**
 - Técnicas:**
 - 220501092-01 - Caracterizar los procesos de la organización de acuerdo con el *software* a construir.
 - 220501092-02 - Recolectar información del *software* a construir de acuerdo con las necesidades del cliente.

GFPI-F-135 V02



INFORME DE EVIDENCIAS

01 de abril al 30 de abril de 2026

Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 03

Aplicar durante el periodo de duración del contrato al proceso de certificación de competencias según normas de competencias que apliquen a su ocupación de instructor, así como a los procesos que el SENA adelante para certificar habilidades pedagógicas.

Me encuentro certificado en las Normas de Competencia Laboral en:

Norma_240201056 - ORIENTAR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA _ Estado: Certificado

Norma_240201081 - ORIENTAR FORMACIÓN E- LEARNING DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA _ Estado: Certificado

Norma_220501121 - OPERAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS Y DIGITALES DE ACUERDO CON PROTOCOLOS Y MANUALES TÉCNICOS _ Estado: Certificado



- **2735175 - COMPLEMENTARIA VIRTUAL EN FORMACIÓN EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE. 02 de mayo de 2023 _ 40 Horas _ Servicio Nacional de Aprendizaje SENA**





INFORME DE EVIDENCIAS

01 de abril al 30 de abril de 2026

Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 04

Apoyar e impulsar, la selección de estrategias de enseñanza – aprendizaje – evaluación según el programa de Formación Profesional y el enfoque metodológico adoptado.

Realice Seleccioné las estrategias de enseñanza – aprendizaje y evaluación, en la titulada virtual Tecnólogo Analisis y Desarrollo de Softwar Ficha No. 3336160, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titutlada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175,

Actividad De Aprendizaje GA2-220501121-AA1 - Verificar Herramientas Informáticas Y Digitales Que Apoyan El Proceso De Selección De Personal De Acuerdo Con Las Necesidades De La Organización.



En esta actividad, se verificarán las herramientas informáticas y digitales que apoyan los procesos de talento humano, específicamente en el proceso de selección de personal de acuerdo a necesidades de la organización.

Evidencia GA2-220501121-AA1-EV04. Taller – Herramientas, formularios en línea, hojas de cálculo y hojas de vida en la red - Elabore una exposición de video, documento o presentación, donde explique paso a paso (gráficamente), cómo elaborar formularios en línea, hojas de cálculo y hojas de vida en la red, teniendo en cuenta lo siguiente:

- Formularios en línea: es un documento en la red que se utiliza para recopilar información, y en el área de preselección se maneja para crear formularios de solicitud o postulación de empleo, ingresar datos de los candidatos para su respectiva verificación, generar entrevistas, evaluaciones, pruebas, encuestas del proceso, formatos de declaración de conflictos de intereses y autorización de manejo de datos, habeas data, entre otros.
- Hojas de cálculo: es una herramienta ofimática muy conocida que sirve para ingresar datos de cualquier índole para su posterior administración y gestión para la toma de decisiones en las empresas. Por medio de esta herramienta se puede ingresar la información del candidato en el proceso de preselección para su respectiva administración y seguimiento en los indicadores de contratación o, posteriormente, su trayectoria laboral.
- Hojas de vida en la red: es una herramienta que le permite a una persona crear su hoja de vida de forma digital para compartir en las organizaciones en sus páginas web o plataformas digitales. Las empresas han implementado en sus páginas web la opción para que los aspirantes o candidatos puedan crear sus hojas de vida con el propósito de mantener un banco de estas. Por otro lado, esta misma herramienta es utilizada por las agencias de empleo para apoyar la gestión en la búsqueda de trabajo.

13:32



METODOLOGÍAS DE DESARROLLO DE SOFTWARE



Las **metodologías de desarrollo de software** son formas organizadas de trabajar para crear programas o aplicaciones paso a paso.

Dicho de forma simple:

Son como un **plan o guía** que sigue un equipo para construir software de manera ordenada, sin desorganizarse.

Sirven para:

- Organizar el trabajo
- Evitar errores
- Trabajar en equipo de forma clara
- Entregar el software a tiempo

Ejemplo: Imagina que vas a hacer una casa:

- 1.Primeramente haces el plano
- 2.Luego compras materiales
- 3.Después construyes
- 4.Finalmente revisas que todo funcione

Las metodologías hacen lo mismo, pero con programas.





INFORME DE EVIDENCIAS

01 de abril al 30 de abril de 2026

Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 05

Apoyar la selección de ambientes de aprendizaje con base en los resultados propuestos y en las características y requerimientos de los aprendices.

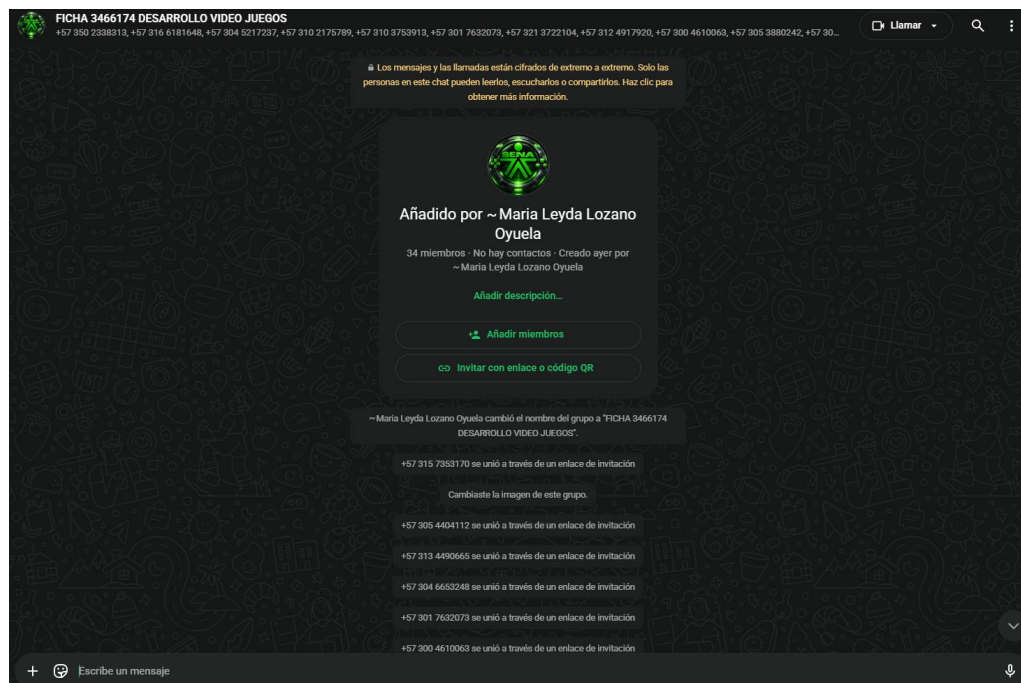
Se realizó control de ambiente de aprendizaje para el desarrollo de las formaciones tituladas: titulada virtual Tecnólogo Analisis y Desarrollo de Softwar Ficha No. 3336160, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titutlada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175,.

Evidencia GA1-220501093-AA1-EV01. Taller. Metodologías de desarrollo de software.



Las metodologías de desarrollo son indispensables en los grupos de trabajo y organizaciones relacionadas con la industria de software, partiendo de la información abordada en el componente formativo, desarrollar los siguientes ítems sobre metodologías de desarrollo de software:

- Describa con sus propias palabras qué es y de qué se compone una metodología de desarrollo de software. Citar por lo menos 2 datos que demuestren su utilidad.
- Describa con sus propias palabras cuáles son las características fundamentales de un marco de trabajo ágil y un marco de trabajo tradicional.
- Elabore una lista donde clasifique por lo menos cinco metodologías de desarrollo de software en marcos tradicionales y marcos ágiles.





INFORME DE EVIDENCIAS

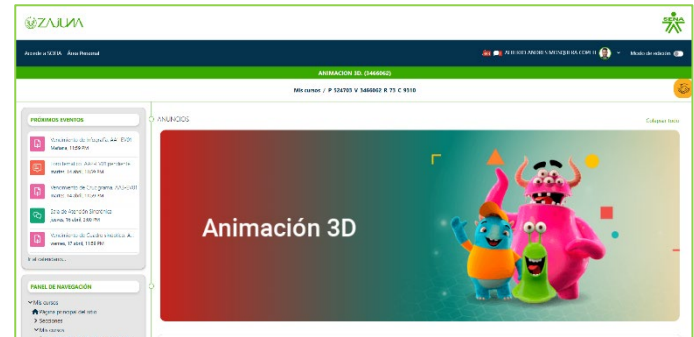
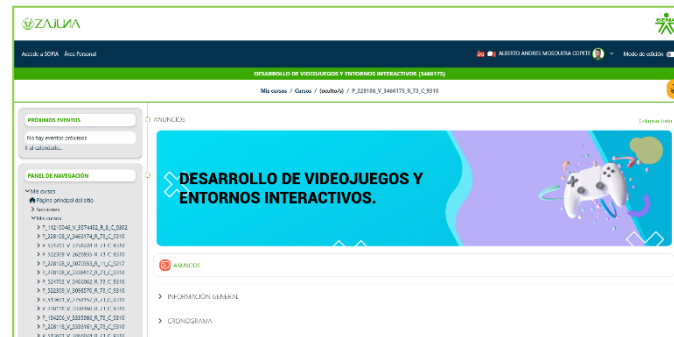
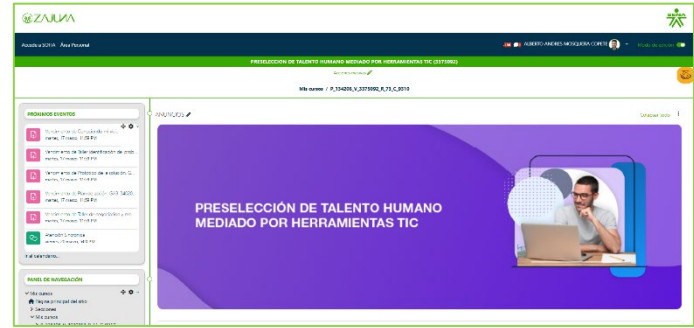
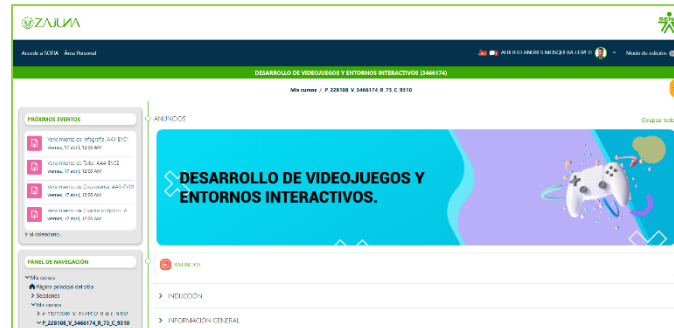
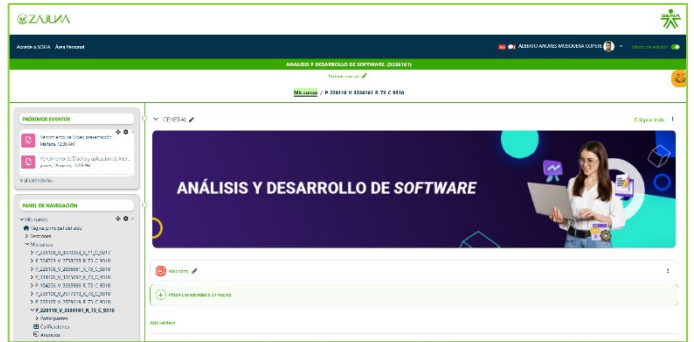
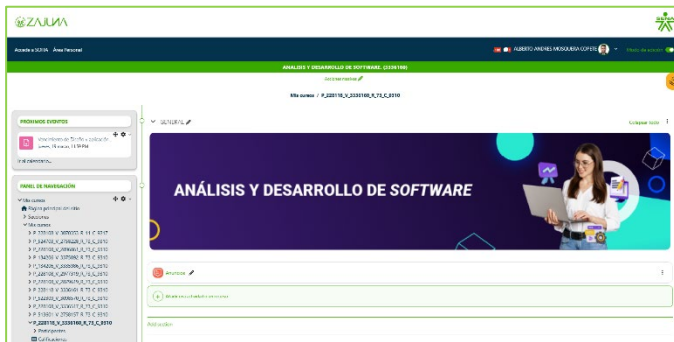
01 de abril al 30 de abril de 2026

Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 06

Orientar los procesos de aprendizaje según las necesidades detectadas en los procesos de evaluación, metodologías de aprendizaje y programas curriculares vigentes.

Realice la formación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo Analisis y Desarrollo de Softwar Ficha No. 3336160, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titutlada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175,





INFORME DE EVIDENCIAS

01 de abril al 30 de abril de 2026

Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 07

Programar las actividades de enseñanza – aprendizaje – evaluación de conformidad con los módulos de formación y el calendario institucional y el Manual de Procedimientos para la ejecución de acciones de Formación Profesional.

En la titulada virtual Tecnólogo Analisis y Desarrollo de Softwar Ficha No. 3336160, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titutlada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175,.

Se programo las siguientes actividades, las cuales fueron informadas y compartidas a los aprendices; con el cronograma de actividades de la formación, a través del espacio de Anuncios de la plataforma Zajuna y en sesión en línea de la plataforma de Teams. Entre otras actividades, las cuales se pueden evidenciar desde la plataforma LMS/ Zajuna.

Accede a SOFIA Área Personal

PRESELECCION DE TALENTO HUMANO MEDIADO POR HERRAMIENTAS TIC (3335986)

Mis cursos / P_134206_V_3335986_R_73_C_9310 / Fase 1 Análisis / Actividad de proyecto 2 / Guía de aprendizaje 02 / Actividad de aprendizaje GA2-220501121-AA1 / Taller - Herramientas, formularios en línea, hojas...

PANEL DE NAVEGACIÓN

- Mis cursos
- Página principal del sitio
- Secciones
- Mis cursos
 - P_11210046_V_3374432_R_8_C_9302
 - P_228108_V_3466174_R_73_C_9310
 - P_524703_V_2758228_R_73_C_9310
 - P_522309_V_2626935_R_73_C_9310
 - P_228108_V_3070353_R_11_C_9217
 - P_228108_V_3336517_R_73_C_9310
 - P_524703_V_3466062_R_73_C_9310
 - P_522309_V_3098570_R_73_C_9310
 - P_513601_V_2758157_R_73_C_9310
 - P_228118_V_3336160_R_73_C_9310
 - P_134206_V_3335986_R_73_C_9310
- Participantes
- Calificaciones
- ANUNCIOS
- INDUCCION
- Información General
- Llamados de Atención
- Cronograma
- Actividades Iniciales

Volver a Actividad de aprendizaje GA2-220501121-AA1

Taller - Herramientas, formularios en línea, hojas de cálculo y hojas de vida en la red. GA2-220501121-AA1-EV04

Apertura: miércoles, 20 de marzo de 2024, 00:00

Cierre: viernes, 10 de abril de 2026, 23:59

TÉCNICO EN PRESELECCIÓN DE TALENTO HUMANO MEDIADO POR HERRAMIENTAS TIC

GA2-220501121-AA1. Verificar herramientas informáticas y digitales que apoyan el proceso de selección de personal de acuerdo con las necesidades de la organización.

- Taller - Herramientas, formularios en línea, hojas de cálculo y hojas de vida en la red. GA2-220501121-AA1-EV04.

Clic aquí para acceder al instrumento de evaluación

Ver todos los envíos Calificar

Sumario de calificaciones

Accede a SOFIA Área Personal

ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE. (3336160)

Mis cursos / P_228118_V_3336160_R_73_C_9310 / Fase 1. Análisis / Actividad de proyecto 1 / Guía de aprendizaje 1 / Actividad de aprendizaje GA1-220501093-AA1 / Taller. Metodologías de desarrollo de software. G...

PANEL DE NAVEGACIÓN

- Mis cursos
- Página principal del sitio
- Secciones
- Mis cursos
 - P_11210046_V_3374432_R_8_C_9302
 - P_228108_V_3466174_R_73_C_9310
 - P_524703_V_2758228_R_73_C_9310
 - P_522309_V_2626935_R_73_C_9310
 - P_228108_V_3070353_R_11_C_9217
 - P_228108_V_3336517_R_73_C_9310
 - P_524703_V_3466062_R_73_C_9310
 - P_522309_V_3098570_R_73_C_9310
 - P_513601_V_2758157_R_73_C_9310
 - P_228118_V_3336160_R_73_C_9310
- Participantes
- Calificaciones
- Anuncios
- INDUCCION
- Información general
- Cronograma
- Actividades iniciales
- Fase 1. Análisis
 - Actividad de proyecto 1

Volver a Actividad de aprendizaje GA1-220501093-AA1

Taller. Metodologías de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV01.

Apertura: jueves, 26 de marzo de 2026, 10:55

Cierre: lunes, 6 de abril de 2026, 23:59

ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE

GA1-220501093-AA1. Estructurar el plan de actividades de análisis, a partir de las características del proyecto y el modelo de desarrollo seleccionado.

- Taller. Metodologías de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV01.

Clic aquí para acceder al instrumento de evaluación

Ver todos los envíos Calificar

Sumario de calificaciones



INFORME DE EVIDENCIAS

01 de abril al 30 de abril de 2026

Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 9

Evaluar la formación de los aprendices durante el proceso educativo de acuerdo con el Manual de Evaluación vigente.

Verifiqué las evidencias de aprendizaje de los aprendices en el en la Plataforma LMS Zajuna teniendo en cuenta la estructura curricular para establecer los criterios de evaluación contenidos en el programa de formación tituladas virtual: Tecnólogo Analisis y Desarrollo de Softwar Ficha No. 3336160, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titutlada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175.

La verificación de las evidencias de aprendizaje, reposan en la Plataforma **LMS Zajuna/ Centro de Calificación.**

Accede a SORIA Área Personal

ALBERTO ANDRES MOSQUERA COPETE Estado de edición

PANEL DE NAVEGACIÓN

- Mis cursos
- Página principal del sitio
- Secciones
- Mis cursos
 - P_228108_V_3070353_R_11_C_9217
 - P_524703_V_2758228_R_73_C_9310
 - P_228108_V_2896661_R_73_C_9310
 - P_134206_V_3375986_R_73_C_9310
 - P_134206_V_3335986_R_73_C_9310
 - P_228108_V_2977319_R_73_C_9310
 - P_228108_V_2879619_R_73_C_9310
 - P_228118_V_3336161_R_73_C_9310
 - P_522309_V_3098570_R_73_C_9310
- Participantes
- Calificaciones
 - ANUNCIOS
 - INDUCCIÓN
 - INFORMACIÓN GENERAL
 - CRONOGRAMAS
 - ACTIVIDADES INICIALES
 - FASE 1 IDENTIFICAR NECESIDADES
 - FASE 2 ELABORAR PIEZAS GRÁFICAS
 - FASE 3 REALIZAR AJUSTES
 - SESIONES EN LÍNEA
 - ETAPA PRODUCTIVA

Buscar usuarios Filtar por nombre

Nombre(s) / Apellido(s)	Nombre de usuario	Correo electrónico	Infografía historia del arte. GA1-291301077-AA1-EV01	Galería fotográfica de diseño básico. GA1-291301077-AA1-EV02	Brief focalizado al contexto del proyecto. GA1-291301077-AA1-EV03
CRISTOBAL ANTONIO AGUADO VEGA	1067909631cc	cristobalaguado92@gmail.com	100		
RUTH MARGOTH AGUILERA URREGO	52863444cc	MORGAGUILERA@GMAIL.COM	100	70	100

Mostrar Todos Guardar cambios

Consolidado_TaiversalTIC_FichaNo.3335986 - Excel

ArchivoInicioInsertar

Disposición de páginaFórmulasDatosRevisarVistaAyudaAcrobat

<



INFORME DE EVIDENCIAS

01 de abril al 30 de abril de 2026

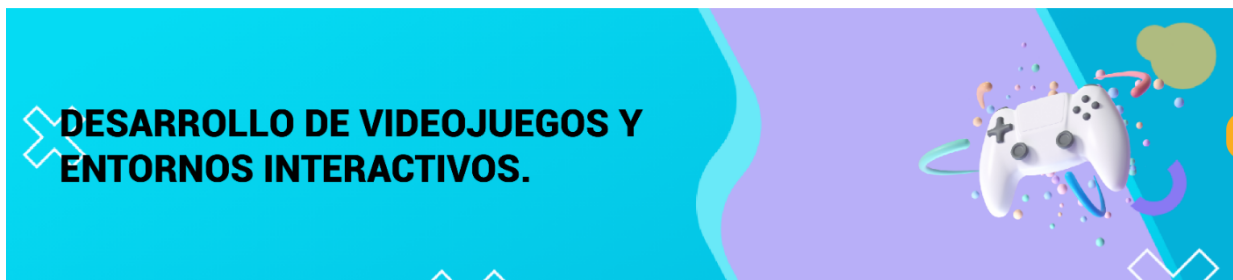
Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 11

Participar en la programación y ejecución del proceso de inducción de aprendices y el conocimiento de aprendizajes previos siempre y cuando cumpla con el objeto contractual de ejecutar acciones de formación.

Realice apoyo y acompañamiento del proceso de inducción en los siguientes programas de formación:

- Titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. **Ficha No.3466174.**
- Titulada virtual, Tecnólogo en Animación 3D. **Ficha No.3466062.**



Cordial saludo queridos aprendices

Bienvenidos a la formación, les deseamos lo mejor en el desarrollo de esta experiencia virtual con el programa de formación Titulada "TECNOLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS", ficha 3466174.

La instructora que los acompañaremos en la Fase de Inducción es María Leyda Lozano Oyuela, instructor transversal emprendimiento, correo mlozano@sena.edu.co, estamos para ayudarlos y guiarlos durante su proceso de aprendizaje, a través del [foro dudas e inquietudes](#), correos electrónicos y WhatsApp al 3166181648 los miércoles de las 2:00 p.m. a las 4:00 p.m.

Tengan presente que la formación inicia el 10 de abril y finaliza el 9 de julio del 2028, la Fase de inducción inicia el 10 de abril y finaliza el 17 de abril, los invitamos a que conozcan la plataforma haciendo un recorrido por cada uno de los enlaces dispuestos en ella, como la [información general](#), los [cronogramas](#), las [actividades de reflexión inicial](#), las [Actividades de Aprendizaje Guía Inducción](#), ingresar todos los días a la formación, estar pendiente de los [Anuncios](#) y desarrollar las actividades acorde a lo programado en los cronogramas.

Se recomienda para el buen desarrollo de la formación, consultar los [documentos de interés para el aprendiz](#), donde encontrarán las reglas del programa, vídeo y manuales que facilitan el manejo de la plataforma.



INFORME DE EVIDENCIAS

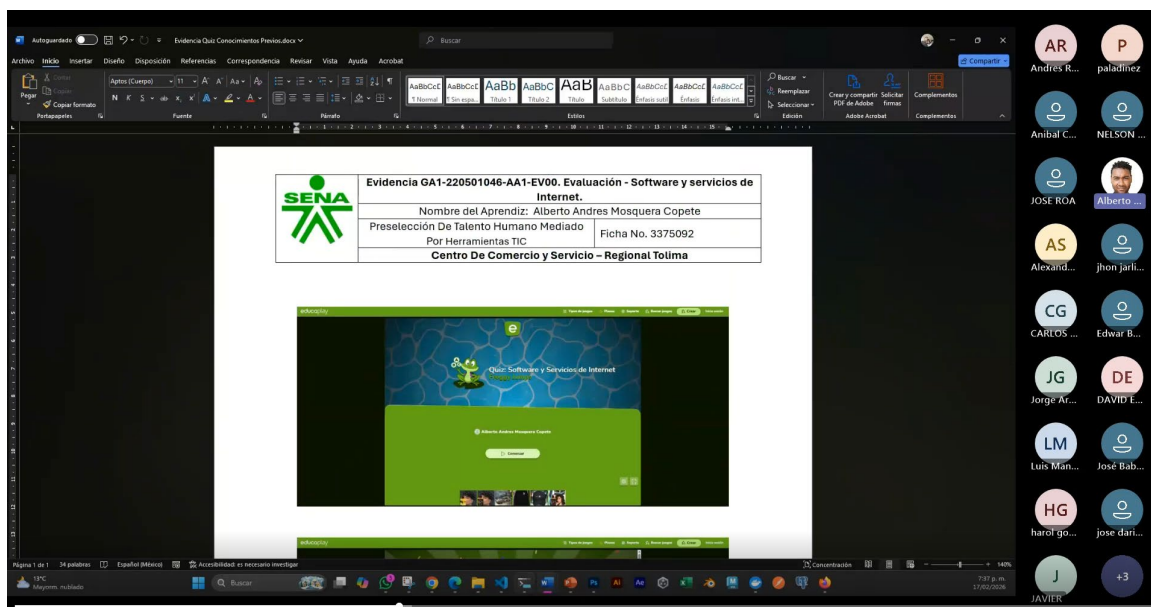
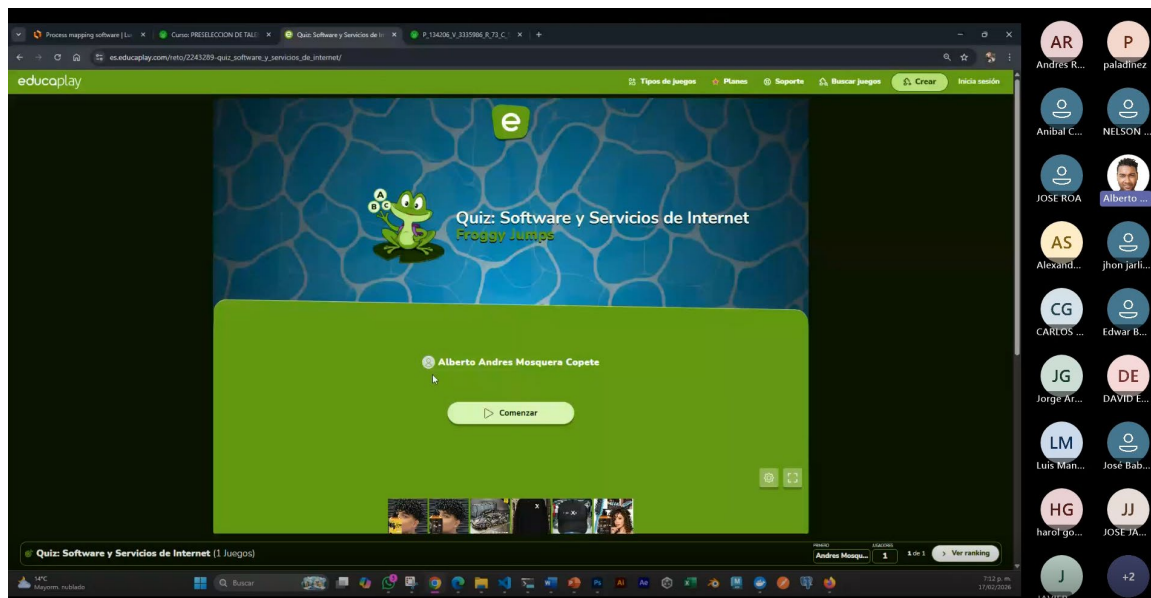
01 de abril al 30 de abril de 2026

Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 12

Apliqué prueba de conocimiento previos “Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información”, haciendo uso de herramientas tecnológicas como, Videoconferencia por Teams y Plataforma LMS Zajuna.

Se realizó retroalimentación con los aprendices del estado de las evidencias y los resultados de aprendizajes abordados en cada competencia hasta la presente vigencia de la formación de la titulada virtual Tecnólogo Análisis y Desarrollo de Software Ficha No. 3336160, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titulada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175.





INFORME DE EVIDENCIAS

01 de abril al 30 de abril de 2026

Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 14

Diseñar materiales de formación para el programa que estén orientando en el proceso de formación.

Implementé presentaciones y tutoriales, como material de Apoyo a la formación para ser aplicadas; a través del uso de herramientas tecnológicas, en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No.2977319, de la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Medios Gráficos y Entornos Interactivos, Ficha No.3098570 y de la titulada virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375092.

COMPETENCIA TÉCNICA

220501121 - Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos.

RESULTADO DE APRENDIZAJE

02 - Aplicar herramientas informáticas y digitales, de acuerdo con protocolos, manuales técnicos y necesidades de la organización.

EVIDENCIAS

GA2-220501121-AA1-EV04. Taller – Herramientas, formularios en línea, hojas de cálculo y hojas de vida en la red.



COMPETENCIA TECNICA

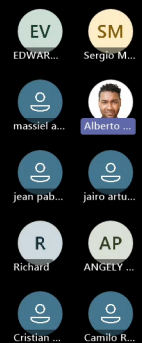
220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.

RESULTADO DE APRENDIZAJE

01 - Planear actividades de análisis de acuerdo con la metodología seleccionada

EVIDENCIAS

- GA1-220501093-AA1-EV01. Taller. Metodologías de desarrollo de software.
- GA1-220501093-AA1-EV02. Infografía sobre metodologías de desarrollo de software.



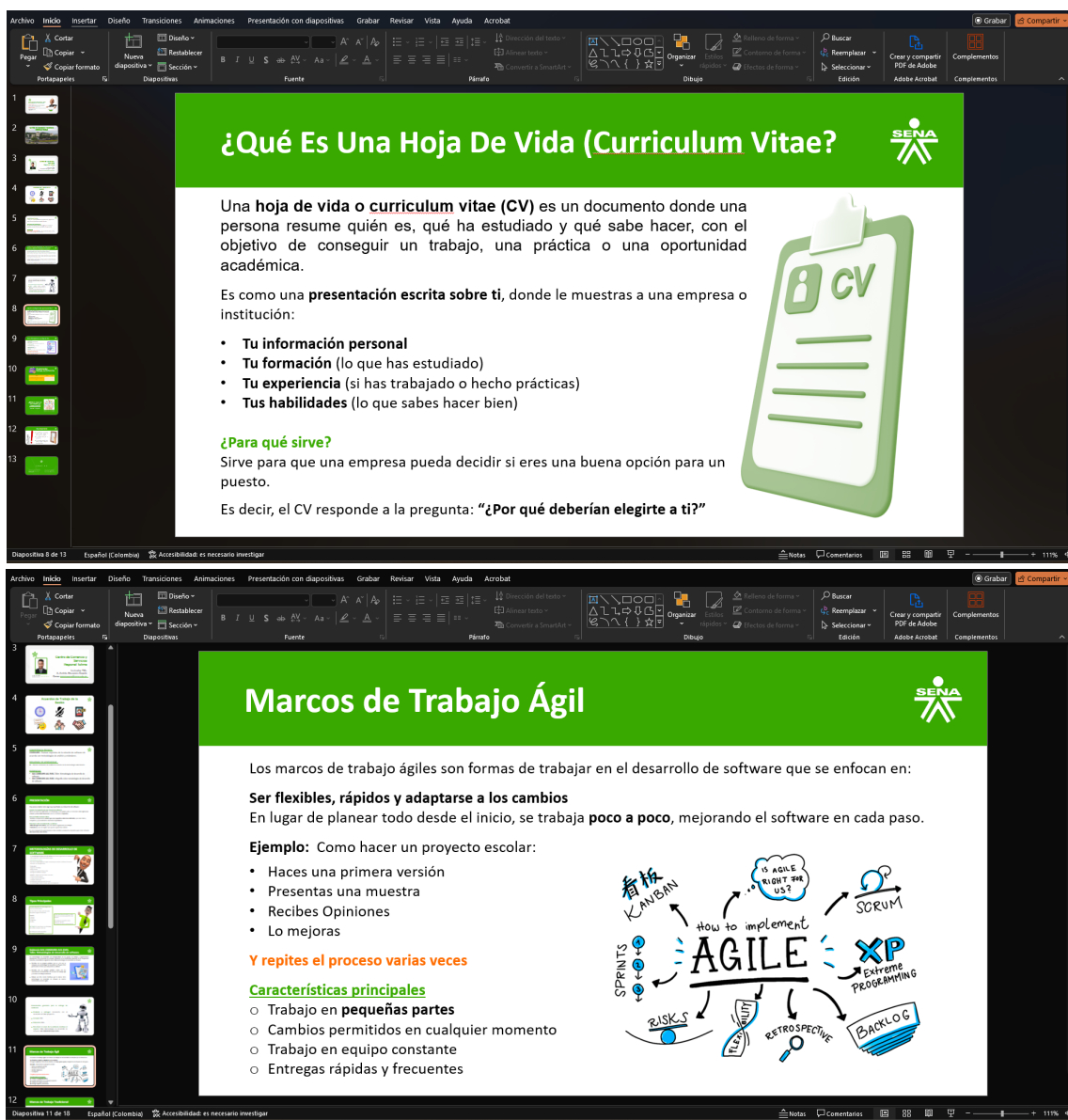
Obligación 15

Apoyar el seguimiento a las acciones de formación teniendo en cuenta las directrices de la Dirección de Formación.

Se realizó un seguimiento a las distintas actividades de formación en las tituladas virtual:

Tecnólogo Análisis y Desarrollo de Software Ficha No. 3336160, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titulada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175.

Para lo anterior se utilizaron: Presentación de Diapositivas, guías de aprendizaje tomadas desde el recurso semilla del LMS_Zajuna, video conferencias y actividades de aprendizaje para así realizar los ajustes y las mejoras, necesarias a cada una de ellas, que se llevaron a cabo a través de herramientas tecnológicas como: Plataforma LMS Zajuna, Videoconferencia por Microsoft Teams, grupo de Whatsapp.



The image displays two screenshots of a presentation software interface, likely Adobe Acrobat, showing slides from a presentation. The top screenshot shows a slide titled "¿Qué Es Una Hoja De Vida (Curriculum Vitae?)" with a green header and a green logo. The slide content includes a definition of a CV, its purpose, and a list of information to include: personal information, education, experience, and skills. The bottom screenshot shows a slide titled "Marcos de Trabajo Ágil" with a green header and a green logo. The slide content includes a definition of agile frameworks, their characteristics, and a diagram illustrating the agile process with terms like Sprints, Backlog, Retrospective, and Risk.

¿Qué Es Una Hoja De Vida (Curriculum Vitae?)

Una **hoja de vida** o **curriculum vitae (CV)** es un documento donde una persona resume quién es, qué ha estudiado y qué sabe hacer, con el objetivo de conseguir un trabajo, una práctica o una oportunidad académica.

Es como una **presentación escrita sobre ti**, donde le muestras a una empresa o institución:

- **Tu información personal**
- **Tu formación** (lo que has estudiado)
- **Tu experiencia** (si has trabajado o hecho prácticas)
- **Tus habilidades** (lo que sabes hacer bien)

¿Para qué sirve?
Sirve para que una empresa pueda decidir si eres una buena opción para un puesto.

Es decir, el CV responde a la pregunta: **“¿Por qué deberían elegirme a ti?”**

Marcos de Trabajo Ágil

Los marcos de trabajo ágiles son formas de trabajar en el desarrollo de software que se enfocan en:

Ser flexibles, rápidos y adaptarse a los cambios
En lugar de planear todo desde el inicio, se trabaja **poco a poco**, mejorando el software en cada paso.

Ejemplo: Como hacer un proyecto escolar:

- Haces una primera versión
- Presentas una muestra
- Recibes Opiniones
- Lo mejoras

Y repites el proceso varias veces

Características principales

- Trabajo en **pequeñas partes**
- Cambios permitidos en cualquier momento
- Trabajo en equipo constante
- Entregas rápidas y frecuentes

The diagram illustrates the agile process with terms like Sprints, Backlog, Retrospective, and Risk, and includes a handwritten note: "How to implement AGILE".



INFORME DE EVIDENCIAS

01 de abril al 30 de abril de 2026

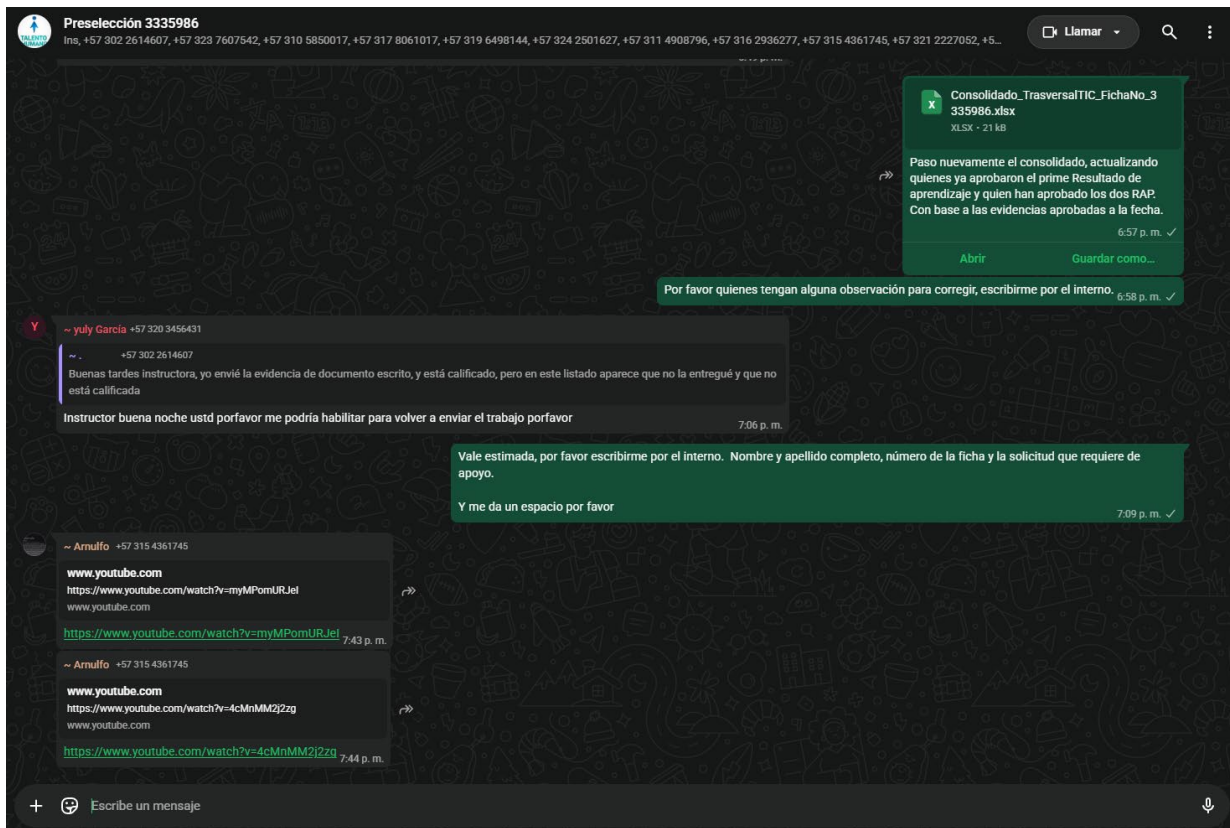
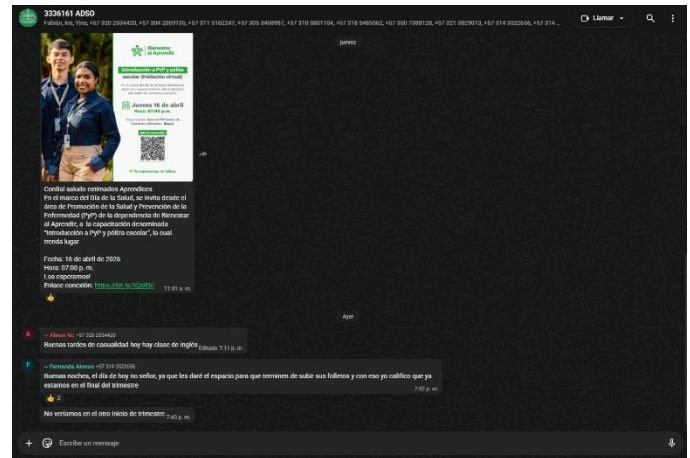
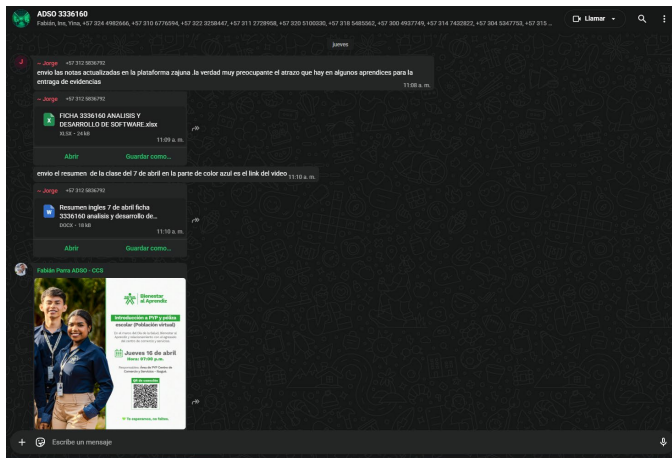
Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 18

Colaborar y apoyar la Conformación de equipos ejecutores para el desarrollo de la formación profesional con el fin de orientar programas afines de la misma red.

Colabore y apoye la conformación de equipo ejecutor para el desarrollo integra de las formaciones:

Tecnólogo Análisis y Desarrollo de Software Ficha No. 3336160, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titulada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175.





INFORME DE EVIDENCIAS

01 de abril al 30 de abril de 2026

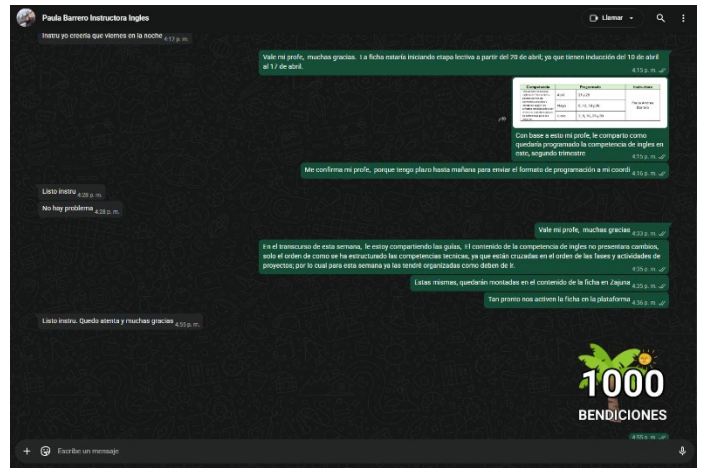
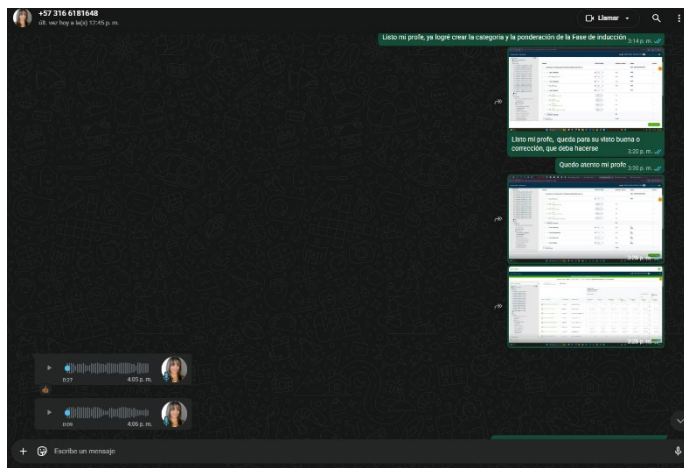
Instructor: Alberto Andres Mosquera Copete

Obligación 20

Garantizar y gestionar la realización de las competencias transversales de forma oportuna para las formaciones tituladas a su cargo o de la cual es Gerente, cuando la formación así lo amerite.

Conformé equipo de trabajo en el programa tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, de la ficha N.3466174. a cargo del instructor Alberto Andres Mosquera Copete. En apoyo con la instructora Paula Andrea Barrero Amaya, del área de Ingles, la instructora Maria Leyda Lozano Oyuela, a cargo de la Fase de Inducción y de la transversal de Cultura Emprendedora, con el fin de verificar las actividades del proyecto formativo, guías de aprendizaje, herramientas necesarias para la formación, de la cual se asignó la programación del tiempo para la competencia de Inducción, inglés y Emprendimiento de la Fase de Inducción y de la Fase 1_ Planeación, Actividad de Proyecto 1,

Todo lo anterior con el fin de unificar criterios a la hora de orientar formación, teniendo en cuenta fases, tiempo de actividades, y desarrollo de las competencias.



Reporte de Instrutores por Ficha							
	A	B	C	D	E	F	G
1	Reporte de Instrutores por Ficha						
2	Código Ficha	3466174	Fecha Inicio Ficha	10/04/2026	Fecha Fin Ficha	09/07/2028	
3	Nombre Programa	DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS					
4	Centro	CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS					
5	Municipio	IBAGUE					
6	Total de horas programadas	463.03333					
7	Total de horas ejecutadas	7.983333					
8	Total de horas pendientes	455.05					
9							
10							
11	Nombre Instructor	Apellido Instructor	Estado Instructor	Competencia	Fecha Inicio Programación	Fecha Fin Programación	Horas Programadas
12	MARIA LEYDA	LOZANO OYUELA	Activo	Gestionar procesos propios de	23/04/2026	28/05/2026	47.9
13	MARIA LEYDA	LOZANO OYUELA	Activo	Resultado de Aprendizaje de la	10/04/2026	17/04/2026	47.9
14	ALBERTO ANDRES	MOSQUERA COPETE	Activo	Planear el videojuego de acuerdo	20/04/2026	06/07/2026	239.5
15	ALBERTO ANDRES	MOSQUERA COPETE	Activo	Utilizar herramientas informática	05/06/2026	03/07/2026	39.916668
16	PAULA ANDREA	BARRERO AMAYA	Activo	INTERACTUAR EN LENGUA IN	21/04/2026	30/06/2026	67.816666
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							