CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES
PROGRAMA DE FORMACIÓN TITULADA
Programación de videojuegos
CENTRO DE ELECTRICIDAD Y AUTOMATIZACIÓN INDUSTRIAL - CEAI – REGIONAL VALLE – SALOMIA

FECHA DE INICIO:	*01/03/26*
FECHA DE INICIO DE FORMACIÓN:	*27/09/25*
FECHA FIN:	*15/04/26*

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		AREA RESPONSABLE
						INICIA	FINALIZA	
Ejecución	AP3. Establecer los requerimientos de codificación para el sistema de navegación y los elementos audiovisuales del videojuego tipo *advergame*, según lo especificado en el documento de diseño.	GA3-220501127-AA1- Diseñar las interfaces gráficas y escenarios del videojuego dentro del motor del videojuego seleccionado, para garantizar la coherencia con el documento de diseño del videojuego.	220501127-02 - Estructurar el sistema de navegación del videojuego teniendo en cuenta los requerimientos del proyecto.	**Evidencia de producto:** Fase 1: prototipo no funcional del escenario del videojuego. GA3-220501127-AA1-EV01. ***Calificable***	156 horas	01/03/26	09/03/26	INSTRUCTOR TECNICO

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		AREA RESPONSABLE
						INICIA	FINALIZA	
				Evidencia de producto: Informe fase 1: avance del proyecto con evidencias, de acuerdo con la metodología SCRUM. GA3-220501127-AA1-EV02. ***Calificable***		01/03/26	09/03/26	INSTRUCTOR TECNICO
				Evidencia de producto: Fase 2: prototipo no funcional del escenario del videojuego. GA3-220501127-AA1-EV03. ***Calificable***		09/03/26	15/03/26	INSTRUCTOR TECNICO
				Evidencia de producto: Informe fase 2: avance del proyecto con evidencias, de acuerdo con la metodología SCRUM. GA3-220501127-AA1-EV04. ***Calificable***		09/03/26	15/03/26	INSTRUCTOR TECNICO

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		AREA RESPONSABLE
						INICIA	FINALIZA	
				Evidencia de producto: Fase 3: prototipo no funcional del escenario del videojuego. GA3-220501127-AA1-EV05. ***Calificable***		15/03/26	23/03/26	INSTRUCTOR TECNICO
				Evidencia de producto: Informe fase 3: avance del proyecto con evidencias, de acuerdo con la metodología SCRUM. GA3-220501127-AA1-EV06. ***Calificable***		15/03/26	23/03/26	INSTRUCTOR TECNICO
				Evidencia de producto: Fase 4: prototipo no funcional del escenario del videojuego. GA3-220501127-AA1-EV07. ***Calificable***		23/03/26	31/03/26	INSTRUCTOR TECNICO

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		AREA RESPONSABLE
						INICIA	FINALIZA	
				Evidencia de producto: Informe fase 4: avance del proyecto con evidencias, de acuerdo con la metodología SCRUM. GA3-220501127-AA1-EV08. ***Calificable***		23/03/26	31/03/26	INSTRUCTOR TECNICO
		GA3-230101507-AA1 - Aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades, de acuerdo con la valoración del estado general de las condiciones psicomotrices individuales.	230101507-01 - Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.	**Evidencia de desempeño:** Foro temático - Identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA3-230101507-AA1-EV01. ***Calificable***	48 horas	14/10/25	10/12/25	INSTRUCTOR TECNICO

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		AREA RESPONSABLE
						INICIA	FINALIZA	
		GA3 -230101507-AA2 - Establecer hábitos de vida saludable, mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	230101507-02 - Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.	**Evidencia de producto:** Infografía – Estilos de vida saludable. GA3-230101507-AA2-EV01. ***Calificable***		14/10/25	10/12/25	INSTRUCTOR ACCONDICIONAMIENTO FISICO
		GA3 -230101507-AA3 - Implementar acciones de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida en el contexto individual, laboral y social, a partir de prácticas básicas de nutrición.	230101507-03 - Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social.	**Evidencia de producto:** Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA3-230101507-AA3-EV01. ***Calificable***		14/10/25	10/12/25	INSTRUCTOR ACCONDICIONAMIENTO FISICO

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		AREA RESPONSABLE
						INICIA	FINALIZA	
		GA3 -230101507-AA4 - Identificar la higiene postural y pausas activas correctas en el desempeño del área ocupacional, de acuerdo con la naturaleza de la función productiva.	230101507-04 - Implementar un plan de ergonomía y pausas activas según las características de la función productiva.	**Evidencia de producto:** Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas. GA3-230101507-AA4-EV01. ***Calificable***		14/10/25	10/12/25	INSTRUCTOR ACCONDICIONAMIENTO FISICO
		GA4-220501089-AA1 - Importar los elementos artísticos y sonoros al videojuego, para su ambientación, de acuerdo con la plataforma de desarrollo.	220501089-02 - Integrar elementos audiovisuales de acuerdo con el flujo de trabajo de la plataforma de desarrollo.	**Evidencia de producto:** Fase 5: prototipo no funcional del escenario del videojuego. GA4-220501089-AA1-EV01. ***Calificable***	120 horas	31/03/26	10/04/26	INSTRUCTOR TECNICO
				Evidencia de producto: Informe fase 5: avance del proyecto con evidencias, de acuerdo con la metodología SCRUM. GA4-220501089-AA1-EV02. ***Calificable***		31/03/26	10/04/26	INSTRUCTOR TECNICO

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		AREA RESPONSABLE
						INICIA	FINALIZA	
				Evidencia de producto: Fase 6: prototipo no funcional del escenario del videojuego. GA4-220501089-AA1-EV03. ***Calificable***		10/04/26	15/04/26	INSTRUCTOR TECNICO
				Evidencia de producto: Informe fase 6: avance del proyecto con evidencias, de acuerdo con la metodología SCRUM. GA4-220501089-AA1-EV04. ***Calificable***		10/04/26	15/04/26	INSTRUCTOR TECNICO
		GA4-240202501-AA1 - Establecer acciones de mejora relacionadas con expresiones, estructuras y desempeño de acuerdo al programa de formación.	240202501-03 - Participar en intercambios conversacionales en inglés básico, de forma oral y escrita, en diferentes situaciones sociales y laborales.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. GA4-240202501-AA1-EV01. ***Calificable***	48 horas	02/02/26	15/04/26	INSTRUCTOR BILINGUISMO
				Evidencia de desempeño: Presentación. GA4-240202501-AA1-EV02. ***Calificable***		02/02/26	15/04/26	INSTRUCTOR BILINGUISMO

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		AREA RESPONSABLE
						INICIA	FINALIZA	
		GA4-240202501-AA2 -Presentar funciones de su ocupación laboral.	240202501-04 - Comunicarse con un visitante o colega de un contexto laboral cotidiano, de forma oral y escrita, en inglés básico.	**Evidencia de producto:** Documento escrito. GA4-240202501-AA2-EV01. ***Calificable***		02/02/26	15/04/26	INSTRUCTOR BILINGUISMO
		GA5-220501127-AA1 - Implementar la funcionalidad del videojuego, para su posterior exportación, de acuerdo con los requerimientos del proyecto.	220501127-03 - Construir un prototipo funcional del videojuego de acuerdo con requerimientos del proyecto.	**Evidencia de producto:** Fase 7: prototipo no funcional del escenario del videojuego. GA5-220501127-AA1-EV01. ***Calificable***	156 horas	15/03/26	15/04/26	INSTRUCTOR TECNICO
				Evidencia de producto: Informe fase 7: avance del proyecto con evidencias, de acuerdo con la metodología SCRUM. GA5-220501127-AA1-EV02. ***Calificable***		15/03/26	15/04/26	INSTRUCTOR TECNICO

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		AREA RESPONSABLE
						INICIA	FINALIZA	
				Evidencia de producto: Fase 8: prototipo no funcional del escenario del videojuego. GA5-220501127-AA1-EV03. ***Calificable***		15/03/26	15/04/26	INSTRUCTOR TECNICO
				Evidencia de producto: Informe fase 8: avance del proyecto con evidencias, de acuerdo con la metodología SCRUM. GA5-220501127-AA1-EV04. ***Calificable***		15/03/26	15/04/26	INSTRUCTOR TECNICO
		GA5-240201526-AA1 - Diseñar su proyecto de vida, de acuerdo con el reconocimiento de principios y valores éticos.	240201526-01 - Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.	**Evidencia de producto:** Presentación del proyecto de vida. GA5-240201526-AA1-EV01. ***Calificable***	48 horas	15/02/25	15/04/25	INSTRUCTOR CULTURA Y PAZ

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		AREA RESPONSABLE
						INICIA	FINALIZA	
		GA5-240201526-AA2 - Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad, teniendo como base las relaciones con el contexto social y el sector productivo de su programa.	240201526-02 - Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.	**Evidencia de desempeño:** Diagrama de sistemas. GA5-240201526-AA2-EV01. ***Calificable***		15/02/25	15/04/25	INSTRUCTOR CULTURA Y PAZ
		GA5-240201526-AA3 - Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos, de acuerdo con criterios de sustentabilidad ética que contribuyan a una cultura de paz.	240201526-03 - Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.	**Evidencia de producto:** Estrategia para el uso racional de los recursos naturales. GA5-240201526-AA3-EV01. ***Calificable***		15/02/25	15/04/25	INSTRUCTOR CULTURA Y PAZ

NOMBRE DE LA FASE	ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADO DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO DE DURACIÓN ESTIMADO	FECHAS DE ENTREGA		AREA RESPONSABLE
						INICIA	FINALIZA	
		GA5-240201526-AA4 - Reflexionar alrededor de acuerdos de paz, teniendo en cuenta el contexto social y la dignidad humana.	240201526-04 - Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformación de conflictos.	**Evidencia de producto:** Solución del caso. GA5-240201526-AA4-EV01. ***Calificable***		15/02/25	15/04/25	INSTRUCTOR CULTURA Y PAZ
		GA5-240202501-AA1 - Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral.	240202501-05 - Intercambiar información básica en inglés, sobre sus experiencias pasadas, en un contexto inmediato.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. GA5-240202501-AA1-EV01. ***Calificable***	48 horas	02/02/25	01/04/25	INSTRUCTOR BILINGUISMO
				Evidencia de producto: Audio. GA5-240202501-AA1-EV02. ***Calificable***		02/02/25	01/04/25	INSTRUCTOR BILINGUISMO
		GA5-240202501-AA2 - Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales y laborales.	240202501-06 - Poner en práctica vocabulario básico y expresiones comunes de su área ocupacional, usando frases sencillas, en forma oral y escrita.	**Evidencia de desempeño:** Foro. GA5-240202501-AA2-EV01. ***Calificable***		02/02/25	01/04/25	INSTRUCTOR BILINGUISMO