CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN					
Pública	**X**	Pública Clasificada		Pública Reservada	

INFORME DE SUPERVISIÓN – PRESTACIÓN DE SERVICIOS PERSONALES
CONTRATO NRO. 8959733

1. ASPECTOS GENERALES

CONTRATANTE	MAGNOLIA DE LA CRUZ BARAJAS GIRALDO
CONTRATO NRO.	8959733
FECHA DE SUSCRIPCIÓN	21/01/26
OBJETO	INSTRUCTOR: PRESTAR SERVICIOS PERSONALES DE CARÁCTER TEMPORAL PARA PLANEAR Y ORIENTAR LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL, QUE PROGRAME EL CENTRO DE SERVICIOS Y GESTIÓN EMPRESARIAL EN SUS DIFERENTES NIVELES Y MODALIDADES, ATENDIENDO LAS POLÍTICAS.
CONTRATISTA	MAGNOLIA DE LA CRUZ BARAJAS GIRALDO
FECHA DE INICIO	02/02/26
FECHA DE TERMINACIÓN	15/12/26
VALOR ACTUAL DEL CONTRATO	$4.737.497

1.1 Garantías contractuales

GARANTÍA ÚNICA DE CUMPLIMIENTO			
ASEGURADORA	COMPAÑÍA MUNDIAL DE SEGUROS S.A.		
NRO. DE PÓLIZA	B-100074392		
CERTIFICADO O ANEXO	Ver doc. Anexo en SECOP II.		
FECHA EXPEDICIÓN	28/01/26		
FECHA APROBACIÓN	02/02/26		
AMPARO	**VIGENCIA**		**VALOR**
	DESDE	**HASTA**	
Cumplimiento	02/02/26	30/06/27	$50.533.300
Devolución del pago anticipado	N/A	N/A	N/A
Salarios y prestaciones sociales	N/A	N/A	N/A
Calidad del servicio	N/A	N/A	N/A

GARANTÍA DE RESPONSABILIDAD CIVIL EXTRACONTRACTUAL			
ASEGURADORA	N/A		
NRO. DE PÓLIZA	N/A		
CERTIFICADO O DE ANEXO	N/A		
FECHA EXPEDICIÓN	N/A		
FECHA APROBACIÓN	N/A		
AMPARO	**VIGENCIA**		**VALOR**
	DESDE	**HASTA**	
Responsabilidad civil extracontractual	N/A	N/A	N/A

En atención a lo señalado en el modificatorio nro. NO APLICÓ se efectuó la ampliación de las garantías en el siguiente sentido:

2. AVANCE FINANCIERO DEL CONTRATO

VALOR COBRADO	VALOR EJECUTADO	SALDO DEL CONTRATO	PORCENTAJE DE EJECUCIÓN FINANCIERA
$4.579.580.433	$4.579.580.433	$45.953.720.57	9.06%

3. RELACIÓN DE PAGOS DE SEGURIDAD SOCIAL

En mi calidad de supervisor certifico que el contratista se encuentra al día en los pagos de seguridad social con ocasión de la ejecución del contrato.

4. MULTAS Y SANCIONES

A la fecha de presentación del presente informe, se certifica como supervisor del contrato y de acuerdo a la información reportada por la interventoría del contrato, que no se han presentado multas, indemnizaciones, reintegros ni sanciones.

5. OBSERVACIONES

- Sin observaciones

Para constancia se firma

Medellín, 05 de Marzo 2026



LILIANA MARIA GALEANO ZEA
Supervisor del contrato nro. 8959733 - 2026

Elaboró: Nicolas Poveda Castro–
Apoyo Profesional a la supervisión

Evidencias

Anexo del Item 1

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software
- **Código del Programa de Formación:** 228118
- **Nombre del Proyecto:** Desarrollo de software como recurso para la gestión de información de las organizaciones en el contexto de la innovación, transformación digital y en el marco de políticas y requisitos de la empresa.
- **Fase del Proyecto** Fase III - Ejecución
- **Actividad de Proyecto:** Desarrollar la estructura de datos y la interfaz de usuario del software

  Competencia: Modelado de los artefactos del software.

  220501095 - Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos

  - **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:**
    - 593103 – 01 Elaborar los artefactos de diseño del software siguiendo las prácticas de la metodología seleccionada.
- **Duración de la Guía:** 180 Horas

2. PRESENTACIÓN

La presente guía esta enfocada a que el aprendiz, adquiera los conocimientos y destrezas en la elaboración de los artefactos de diseño del software siguiendo las prácticas de la Metodología Ágil. Este objetivo les permitirá demostrar su capacidad para aplicar técnicas de modelado, documentar procesos y garantizar que el diseño cumpla con los requisitos técnicos establecidos durante el análisis del proyecto. Cada artefacto que desarrollen será una pieza clave en la construcción de una solución: modelo de la estructura de datos, arquitectura de software a utilizar y el prototipo de front-end de su proyecto formativo de software, coherente y funcional, que serán las bases para la construcción del software de su proyecto formativo.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Las actividades de aprendizaje están definidas e acuerdo a la adquisición de conocimientos y destrezas que debe adquirir el aprendiz, en el Modelado de Artefactos establecidos dentro del Programa Formativo y en función del desarrollo del producto de Modelado de Artefactos del Software de su proyecto formativo, base para dar inicio a la siguiente fase construcción y/o codificación.

3.1 Actividades de reflexión inicial

3.1.1 Debate sobre las Tendencias Futuras en el Modelado de Sistemas y Aplicaciones

Descripción de la actividad:

1. El instructor iniciará dando una breve introducción a la actividad a desarrollar a los aprendices, presentando el tema y los objetivos.
2. El instructor dispondrá a los aprendices el siguiente material para leer y preparar el debate:
   a. Ingeniería del software dirigida por modelos: versión apta para incrédulos por Jordi Cabot, Profesor investigador de la Universidad Abierta de Cataluña, España https://ingenieriadesoftware.es/ingenieria-del-software-dirigida-por-modelos-version-apta-para-incredulos/ https://www.youtube.com/watch?v=jtQSI8DhnH0&t=3235s&ab_channel=UniversidaddelosAndes
   b. Que es estode Low-Code, dejaremos de programar? https://ingenieriadesoftware.es/que-es-low-code-no-code-modelos-generacion/ https://modeling-languages.com/big-five-bet-modeling-low-code/ https://ingenieriadesoftware.es/grandes-tecnologicas-apuestan-modelado-low-code-generacion-codigo/
   c. Herramientas para modelar programando: https://ingenieriadesoftware.es/la-manera-mas-rapida-de-crear-diagramas-uml-10-herramientas-online-para-el-modelado-textual/
   d. De bocetos a código – generación de interfaces de usuario a partir de mockups con IA: https://ingenieriadesoftware.es/generacion-interfaces-usuario-desde-mockups-inteligencia-artificial/
3. Los aprendices se distribuirán formando cuatro grupos, a quien se le asignará un material entre los puntos (a,b,c,d), descritos en el párrafo anterior.
4. Se dará un tiempo de 1 hora para que cada grupo de aprendices prepare un material en el que presentara a la audiencia de las tendencias futuras del modelado de software, donde podrán:
   - ✓ Expone las tendencias futuras en el modelado de software.
   - ✓ Puede mencionar avances tecnológicos, beneficios potenciales, y ejemplos relevantes.

5. Posteriormente el instructor moderador del debate aperturará el debate entre los grupos, dividiendo los grupos:

   Equipo a Favor (2 grupos):

   - ✓ Argumentar a favor de las tendencias futuras en el modelado de software.
   - ✓ Mencionar realidades, tranformaciones, desarrollos, veracidades, ejemplos.

   Equipo en contra (2 grupos):

   - ✓ Argumenta en contra de las tendencias futuras en el modelado de sistemas y aplicaciones.
   - ✓ Puede abordar limitaciones, riesgos, aspectos éticos, y ejemplos contrarios.

   El Instructor Moderador apertura la pregunta: ¿después de haber escuchado sus exposiciones, que concluye los grupos sobre la tendencia futuras del modelado del software en estos últimos tiempos?. Igualmente de acuerdo a como se valla desarrollando el debate, el instructor realizara preguntas, para profundizar en temas específicos de acuerdo al objetivo a alcanzar.

   Rebatimiento Cruzado (30 min):

   - Cada equipo tiene la oportunidad de refutar los argumentos presentados por el otro equipo.
   - Se fomenta la discusión directa y la defensa de posiciones.
6. Al finalizar el Instructor dara un resumen y retroalimentación del aprendizaje.
7. Los aprendices deberán subir la presentación de las tendencias del modelado de software al drive de evidencias dispuesto por el instructor.

Ambiente requerido: ambiente de formación iluminado y fresco, con conexión a internet
Estrategias o técnicas didácticas activas: Debate
Materiales de formación: Tv, equipos de computo, tablero, marcadores, cable HMDI, internet, herramientas de presentación.
Material de apoyo: videos y publicaciones web sobre las tendencias del modelado de software.
Evidencia – Entregable: presentación tendencias futuras de modelado
Duración de la actividad: 2 horas.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:

3.2.1 Identificar los conocimientos previos necesarios para abordar la competencia de modelado de software

Descripción de la actividad: Teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos en el análisis de software y los posibles conocimientos propios de las expriencias de los aprendices, el instructor dispondrá un formulario, con el propósito de diagnosticar los conocimientos previos, que los aprendices deben tener para abordar la compencia de modelado de artefactos de software.

Dicho formulario debarán diligenciar los aprendices de manera individual y sin ningún material de apoyo. Una vez diligenciados por los aprendices, el instructor diagnosticará el estado de los conocimientos de los aprendices, reforzando las debilidades encontradas, a fin de planear y dar inicio a impartir la competencia de modelado de artefactos.

Ambiente requerido: Ambiente de formación iluminado y fresco.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje Basado en Preguntas (ABP)

Material de Formación: Tv, equipos de computo, tablero, marcadores, cable HMDI, internet, herramientas de presentación.

Material de apoyo: Formularios – Herramienta Google Form

Evidencias de aprendizaje: Formulario de Conocimientos Previos de Modelado de Artefactos diligenciado

Instrumentos de evaluación: Formulario

Duración de la actividad: 1 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

3.3.1 Diseñar una actividad de aprendizaje de las herramientas y elementos del diseño de front-end del software de acuerdo a las mejores prácticas desde la experiencia del usuario

Descripción de la actividad:

1. El instructor organiza grupos de aprendices, los cuales les asigna uno de los temas de investigación sobre el diseño front-end del software.
2. Cada grupo debe preparar una actividad de aprendizaje para el grupo en general, deberá explicar con un modelo demostrativo, para que cada uno de los aprendices lo realicen, esta actividad debe estar basada en lo conocimientos del tema asignado y las últimas tendencias del mercado de App de Desarrollo de Software.
3. Para la elaboración de la actividad por parte del grupo de aprendices asignados, el instructor dispondrá la información el el drive, dispuesto para el material de formación. Igualmente los aprendices pueden investigar otras fuentes. Las actividades deben estar orientadas a aplicar en el área de software.
4. El grupo de aprendices que dirige la actividad debe elaborar un instrumento de evaluación para validar el conocimiento impartido a los aprendices.

5. El instructor retroalimentara la actividad y los conocimientos impartidos por el grupo expositor.
6. El instructor evaluará a través de un instrumento el grupo expositor.

Temas de conocimiento a asignar a los grupos de trabajo

- **STORYBOARD:** ¿Qué es?, ¿Cómo puedo diseñar un Storyboard, que se debe tener en cuenta, que pasos debo seguir?, por que consideras que es útil en App Software y en que sería útil? herramientas para construir un Storyboard, demostración práctica (sencilla) y ejercicio a la audiencia de aprendices. Tener en cuenta que nos propone IA.
    - Documento: **Story Board en el mundo de las APP Software.doc**
    - Algunos links de referencia:
        - Video 1: STORYBOARD - ¿Qué es y cómo se hace?: https://youtu.be/8_N3-gap2Sc
        - Video 2: Crea tu propia PELÍCULA ANIMADA GRATIS (muy FÁCIL!!) https://www.youtube.com/watch?v=KuYCJjEacBg&ab_channel=ChicaGeek
        - Video 6: Cómo hacer tu storyboard con StoryboardThat https://www.youtube.com/watch?v=Oj5L5mxdUrE

- **TEORIA DEL COLOR:** ¿Qué es el color?, modelos de color, colores primarios secundarios y terciarios, círculo cromático, colores complementarios, tonalidad, saturación y brillo, significado de los colores, ¿combinación de colores, que son colores institucionales?, ¿Por qué no se pueden representar tal cual los colores?, demostración práctica del color, ejercicio a la audiencia de aprendices para validar que el conocimiento haya quedado (dicho ejercicio debe ser algún tema sobre el proyecto formativo, no superar 10 minutos).

    - Algunos links de referencias:
        - ¿Sabes combinar correctamente los colores?: https://www.youtube.com/watch?v=yqriBAkJeU0
        - ¿Qué es el color? Explicación de la Teoría del color https://www.youtube.com/watch?v=CFn-wPKxRR4&ab_channel=Elinvernaderocreativo

- **PERSEPCIÓN DE LAS FORMAS:** ¿cómo la psicología influye en la percepción que tienen los usuarios con nuestros diseños?, Que es la teoría de Gestalt?, Leyes de Gestalt, tendencias del diseño web

últimos tiempos, plantillas de diseño Web, demostración práctica del uso de plantillas web, ejercicio a la audiencia de aprendices para validar que el conocimiento haya quedado (dicho ejercicio debe ser algún tema sobre el proyecto formativo, no superar 15 minutos).

- Algunos links de referencia:
  - Video 1: Curso de Diseño UI: 9 trucos psicológicos para crear un gran diseño https://www.youtube.com/watch?v= 9xd6qCuCjQ
  - Plantillas Web: https://obedalvarado.pw/blog/15-plantillas-de-administracion-gratis-para-tu-aplicacion-web-2017/
  - Templates Moster: https://www.templatemonster.com/es/free-templates/
  - Diseño últimos tiempos: https://www.artilet.com/tendencias-diseno-web/#main

- **TIPOGRAFIA EN LA WEB:** ¿Qué es la tipografía en la web?, ¿Que son las Google fonts y porque usarlas?, ¿qué son las Adobe Typekit?, ¿Qué son las Dafont ?, ¿Qué son las Fontsquirrel?, ¿Qué son las Font Palace?, demostración práctica del uso de tipografía en web, ejercicio a la audiencia de aprendices para validar que el conocimiento haya quedado (dicho ejercicio debe ser algún tema sobre el proyecto formativo, no superar 15 minutos).
  - Algunos links de referencia:
    - Google fonts: https://www.arsys.es/blog/google-fonts

https://fonts.google.com/

    - Typekit: https://www.diligent.es/ya-sabes-que-es-typekit-8-razones-por-las-que-merece-la-pena-diseno-web-barcelona/
    - Video Typekit: https://www.youtube.com/watch?v=IRR93ORDzF0
    - Dafont: https://marcago.com/diseno-web/dafont/#:~:text=Dafont%20es%20una%20colecci%C3%B3n%20de,programa%20gr%C3%A1fico%20en%20diversos%20dispositivos.
    - Fontsquirrel: https://graffica.info/font-squirrel-fuentes-gratuitas/#:~:text=Font%20Squirrel%20es%20una%20p%C3%A1gina,explicaci%C3%B3n%20del%20proceso%20de%20creaci%C3%B3n.

- **UI (interfaz de usuario):** UI qué es?, Tipos de UI, elementos de la UI, Arquitectura de la información, reglas heurísticas de usabilidad de Jakob Nielsen, demostración buenas prácticas en UI, ejercicio a la

audiencia de aprendices para validar que el conocimiento haya quedado (dicho ejercicio debe ser algún tema sobre el proyecto formativo, no superar 15 minutos)..

- Algunos links de referencia:
  - Heurística: https://designbarcelona.jorgemateo.es/las-10-reglas-heuristicas-de-usabilidad-de-jakob-nielsen/

https://www.uifrommars.com/10-reglas-heuristicas-como-aplicarlas/

  - Video 1 Interfaz gráfica del usuario: https://www.youtube.com/watch?v=95rdBcNUZWo
  - Video 2 Interfaz Gráfica del Usuario: https://www.youtube.com/watch?v=7xotjQc-cls
  - Tipos UI: https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/diseno-web/ui-que-es-una-interfaz-de-usuario/
  - UI: https://www.iebschool.com/blog/que-es-la-ux-y-la-ui-analitica-usabilidad/

- **UX (Experiencia de usuario):** UX qué es?, pasos para una experiencia de usuario exitosa, UX – Call to Action, El Concepto, demostración práctica de la UX, ejercicio a la audiencia de aprendices para validar que el conocimiento haya quedado (dicho ejercicio debe ser algún tema sobre el proyecto formativo, no superar 15 minutos).
  - Algunos links de referencia:
    - UX: https://www.iebschool.com/blog/que-es-la-ux-y-la-ui-analitica-usabilidad/
    - UX-Call to Action: https://uxplanet.org/ux-practices-8-handy-tips-on-cta-button-design-682fdb9c65bc

Ambiente requerido: Ambiente de formación iluminado y fresco con conexión a internet

Estrategias o técnicas didácticas activas: Clase invertida (Flipped Classroom)

Materiales de formación: Tv, equipos de computo, tablero, marcadores, cable HMDI, internet, herramientas de presentación.

Material de apoyo: Links de referencia indicados en esta guía, documento Story Board en el mundo de las APP Software.doc

Evidencias de aprendizaje: Actividad didactica, lista de chequeo para validar el conocimiento impartido

Instrumentos de evaluación: Rúbrica