FUENTES DE CONOCIMIENTO

APRENDIZ: JUAN CAMILO REALPE CERON

PROGRAMA DE FORMACIÓN:

2692929-ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

FECHA INICIAL: 01/12/2023

FECHA FINAL: 14/05/2024

ENTORNO: PLATAFORMA VIRTUAL

TIEMPO TOTAL PLATAFORMA VIRTUAL: 0,00

ENTORNO: AMBIENTES DE APRENDIZAJE

• Competencia de Aprendizaje: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y

ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES

Resultados de Aprendizaje	Horas Dedicadas
06 EXPLICAR LAS FUNCIONES DE SU OCUPACIÓN LABORAL USANDO EXPRESIONES DE ACUERDO AL NIVEL REQUERIDO POR EL PROGRAMA DE	4,33
04 IMPLEMENTAR ACCIONES DE MEJORA RELACIONADAS CON EL USO DE EXPRESIONES, ESTRUCTURAS Y DESEMPEÑO SEGÚN LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE FORMULADOS PARA EL PROGRAMA.	4,33
02 INTERCAMBIAR OPINIONES SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES, PASADAS Y FUTURAS EN CONTEXTOS SOCIALES ORALES Y	4,33
05 PRESENTAR UN PROCESO PARA LA REALIZACIÓN DE UNA ACTIVIDAD EN SU QUEHACER LABORAL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS DESDE SU PROGRAMA DE FORMACIÓN.	4,33
01 COMPRENDER INFORMACIÓN SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES Y FUTURAS A TRAVÉS DE INTERACCIONES SOCIALES DE FORMA ORAL Y ESCRITA.	4,33
03 DISCUTIR SOBRE POSIBLES SOLUCIONES A PROBLEMAS DENTRO DE UN RANGO VARIADO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES.	4,33

14/05/24 8:56 Page 1 of 5

• Competencia de Aprendizaje:

Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia

Resultados de Aprendizaje	Horas Dedicadas
02 DESPLEGAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON LA ARQUITECTURA Y LAS POLÍTICAS ESTABLECIDAS.	0,33
01 PLANEAR ACTIVIDADES DE IMPLANTACIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS CONDICIONES DEL SISTEMA.	0,33
04 IMPLANTAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON LOS NIVELES DE SERVICIO ESTABLECIDOS CON EL CLIENTE.	1,67

• Competencia de Aprendizaje:

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

Resultados de Aprendizaje	Horas Dedicadas
02 ESTRUCTURAR EL MODELO DE DATOS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL ANÁLISIS.	0,67
01 ELABORAR LOS ARTEFACTOS DE DISEÑO DEL SOFTWARE SIGUIENDO LAS PRÁCTICAS DE LA METODOLOGÍA SELECCIONADA.	0,33

• Competencia de Aprendizaje:

DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

Resultados de Aprendizaje	Horas Dedicadas
03 CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO.	5,33
05 REALIZAR PRUEBAS AL SOFTWARE PARA VERIFICAR SU FUNCIONALIDAD.	1,33
01 PLANEAR ACTIVIDADES DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.	2,33
02 CONSTRUIR LA BASE DE DATOS PARA EL SOFTWARE A PARTIR DEL MODELO DE DATOS.	4,67
04 CODIFICAR EL SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO ESTABLECIDO.	0,33

• Competencia de Aprendizaje:

Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos

Resultados de Aprendizaje	Horas Dedicadas
02 VERIFICAR LA CALIDAD DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS PRÁCTICAS ASOCIADAS EN LOS PROCESOS DE DESARROLLO.	1,67
03 REALIZAR ACTIVIDADES DE MEJORA DE LA CALIDAD DEL SOFTWARE A PARTIR DE LOS RESULTADOS DE LA VERIFICACIÓN.	1,67

TIEMPO TOTAL AMBIENTES DE APRENDIZAJE: 46,67

14/05/24 8:56 Page 2 of 5

ENTORNO: ACTIVIDADES ADICIONALES

• Competencia de Aprendizaje:

Resultados de Aprendizaje Horas Dedicadas

TIEMPO TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 0,00

ALTERNATIVA DE ETAPA PRÁCTICA:

TIEMPO TOTAL EN ETAPA PRÁCTICA: 0.00

TIEMPO TOTAL ENTORNO: 46,67

TICS

Herramientas de Conocimiento Horas Dedicadas

TIEMPO TOTAL TIC's: 0,00

APRENDIZAJE COLABORATIVO

Herramientas de Conocimiento Horas Dedicadas

TIEMPO TOTAL APRENDIZAJE COLABORATIVO: 0,00

ASESORIAS CON INSTRUCTOR

Herramientas de Conocimiento Horas Dedicadas

14/05/24 8:56 Page 3 of 5

DETALLE DE INASISTENCIAS

Fecha de Inasistencia	Justificación	Cantidad de Horas
04/04/2024	NO PRESENTO EXCUSA	8,00
	TIEMPO TOTAL DE INASISTENCIAS:	8,00

RESUMEN TOTAL DE TIEMPO DEDICADO EN FUENTES DE CONOCIMIENTO		
TIEMPO TOTAL PLATAFORMA VIRTUAL:	0,00	
TIEMPO TOTAL AMBIENTES DE APRENDIZAJE:	46,67	
TIEMPO TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	0,00	
TIEMPO TOTAL EN ÉTAPA PRÁCTICA:	0,00	
TIEMPO TOTAL TIC's:	0,00	
TIEMPO TOTAL APRENDIZAJE COLABORATIVO:	0,00	
TIEMPO TOTAL ASESORÍAS CON INSTRUCTOR:	0,00	
SUBTOTAL TIEMPOS FUENTES DE CONOCIMIENTO:	46,67	
TIEMPO TOTAL DE INASISTENCIAS:	_ 8,00	
TIEMPO TOTAL DEDICADO EN FUENTES DE CONOCIMIENTO:	38,67	

El tiempo total registrado en las Fuentes de Conocimiento es el resultado del tiempo asignado en los Entornos: plataforma virtual (LMS), ambientes de aprendizaje, actividades adicionales que usted ha registrado y la étapa práctica. De la misma forma el registro de tiempo asignado a: TIC´s, aprendizaje colaborativo y asesorías con el instructor, restando el tiempo de las inasistencias.

14/05/24 8:56 Page 4 of 5

14/05/24 8:56 Page 5 of 5