# 

# Plan de Capacitación y Desarrollo Pixel Store

Ian Rodríguez

Diego Guerra

Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) 2025

Contenido

[Plan de Capacitación y Desarrollo Pixel Store 1](#_Toc199171606)

[PRESENTACIÓN 4](#_Toc199171607)

[I. ACTIVIDAD DE LA EMPRESA 4](#_Toc199171608)

[II. JUSTIFICACIÓN 5](#_Toc199171609)

[III. ALCANCE 5](#_Toc199171610)

[IV. FINES DEL PLAN DE CAPACITACIÓN 6](#_Toc199171611)

[V. OBJETIVOS DEL PLAN DE CAPACITACIÓN 6](#_Toc199171612)

[5.1 Objetivos Generales 6](#_Toc199171613)

[5.2 Objetivos Específicos 6](#_Toc199171614)

[VI. METAS 7](#_Toc199171615)

[VII. ESTRATEGIAS 7](#_Toc199171616)

[VIII. TIPOS, MODALIDADES Y NIVELES DE CAPACITACIÓN 7](#_Toc199171617)

[8.1 Tipos de Capacitación 7](#_Toc199171618)

[8.2 Modalidades de Capacitación 8](#_Toc199171619)

[8.3 Niveles de Capacitación 8](#_Toc199171620)

[IX. ACCIONES A DESARROLLAR 8](#_Toc199171621)

[X. RECURSOS 9](#_Toc199171622)

[10.1 HUMANOS 9](#_Toc199171623)

[10.2 MATERIALES 9](#_Toc199171624)

[XI. FINANCIAMIENTO 11](#_Toc199171625)

[XII. CRONOGRAMA 12](#_Toc199171626)

# PRESENTACIÓN

El Plan de Capacitación y Desarrollo constituye un instrumento estratégico diseñado para el fortalecimiento del equipo de trabajo de PIXEL STORE. Esta capacitación tiene como fin garantizar la integración eficiente de todos los colaboradores en las actividades del sistema, así como su desarrollo profesional en el marco de la innovación y mejora constante de la plataforma.

La capacitación es un proceso continuo, sistemático y estructurado mediante el cual los colaboradores adquieren o refuerzan conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para cumplir con sus funciones de forma eficiente. Este proceso también busca mejorar el ambiente de trabajo, elevar la moral, fomentar la creatividad y preparar al personal para responder a los desafíos actuales y futuros de la organización.

El presente plan involucra a todos los colaboradores de PIXEL STORE, incluyendo administradores, desarrolladores, el área contable, mercadeo y el agente de gestión. Las capacitaciones están diseñadas teniendo en cuenta las funciones específicas de cada rol, garantizando la pertinencia del contenido y el cumplimiento de los objetivos estratégicos definidos para el segundo semestre del año.

# ACTIVIDAD DE LA EMPRESA

PIXEL STORE es una plataforma digital orientada a la simulación de compras de videojuegos, inspirada en modelos como Eneba. La empresa promueve el uso de herramientas tecnológicas como React, Flask, MySQL y Flutter, fomentando además un entorno de aprendizaje colaborativo para estudiantes y desarrolladores.

# JUSTIFICACIÓN

La constante evolución tecnológica exige que los colaboradores estén en permanente actualización. Para PIXEL STORE, el recurso humano es el motor fundamental del desarrollo de sus proyectos. Un equipo capacitado y motivado es clave para garantizar un sistema funcional, confiable y atractivo para los usuarios.

Además, la incorporación de nuevas personas al equipo y la ampliación de funcionalidades hacen indispensable el desarrollo de un plan que garantice la correcta inducción, desarrollo de habilidades específicas y fortalecimiento de las competencias técnicas y blandas de cada colaborador.

# ALCANCE

Este plan está dirigido a todo el personal activo de PIXEL STORE:

* Administradores (2)
* Desarrolladores (2)
* Contador (1)
* Responsables de Marketing y Publicidad (2)
* Manager o Agente de Gestión

# FINES DEL PLAN DE CAPACITACIÓN

* Elevar el nivel de rendimiento de los colaboradores.
* Mejorar la comunicación e interacción entre los distintos roles.
* Preparar al personal para asumir nuevas funciones y responsabilidades.
* Incrementar la motivación, el compromiso y el sentido de pertenencia.
* Fortalecer la calidad de los servicios simulados que presta la plataforma.
* Mantener al equipo actualizado en cuanto a herramientas tecnológicas.

# OBJETIVOS DEL PLAN DE CAPACITACIÓN

## 5.1 Objetivos Generales

* Garantizar que cada colaborador ejecute sus funciones con eficiencia.
* Brindar oportunidades de desarrollo profesional dentro de sus áreas.
* Promover un ambiente colaborativo y productivo en todos los niveles.

## 5.2 Objetivos Específicos

* Introducir a los nuevos miembros a la estructura y misión de Pixel Store.
* Reforzar conocimientos técnicos sobre los lenguajes, frameworks y herramientas utilizadas.
* Mejorar la capacidad analítica y de resolución de problemas en equipo.
* Actualizar procesos contables y estrategias de marketing digital.

# METAS

Capacitar al 100% del equipo de PIXEL STORE en los siguientes puntos:

* Operación y arquitectura del sistema.
* Uso y actualización de la base de datos.
* Desarrollo frontend y backend.
* Manejo de herramientas administrativas y contables.
* Estrategias de publicidad digital y atención al cliente.

# ESTRATEGIAS

* Talleres prácticos por área funcional.
* Estudio de casos reales dentro del proyecto.
* Pruebas prácticas al finalizar cada módulo.
* Reuniones de retroalimentación grupal e individual.

# TIPOS, MODALIDADES Y NIVELES DE CAPACITACIÓN

## 8.1 Tipos de Capacitación

* Inductiva: Para nuevos miembros del equipo.
* Preventiva: En vista de la evolución tecnológica constante.
* Correctiva: Para resolver problemas de desempeño identificados.
* Desarrollo de Carrera: Preparar a los miembros para roles de mayor responsabilidad.

## 8.2 Modalidades de Capacitación

* Formación: Visión general de la plataforma.
* Actualización: Nuevas herramientas y prácticas.
* Especialización: Backend, frontend, contabilidad o marketing.
* Perfeccionamiento: Gestión de proyectos y liderazgo.
* Complementación: Fortalecer conocimientos parciales o incompletos.

## 8.3 Niveles de Capacitación

* Básico: Para miembros nuevos o con poca experiencia.
* Intermedio: Para fortalecer habilidades existentes.
* Avanzado: Para liderazgo, administración de sistemas o tareas especializadas.

# ACCIONES A DESARROLLAR

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ROL | TEMA | MODALIDAD | DURACIÓN | PRUEBAS |
| Desarrolladores (2) | Arquitectura del sistema, API REST, Base de Datos, Conexión Frontend-Backend | Especialización | 5 días (15h) | Prueba de integración + bugfixing |
| Administradores (2) | Manejo de usuarios, divisas, facturas y reportes | Formación + Complementación | 3 días (9h) | Simulación de administración completa |
| Contador (1) | Facturación, control de movimientos, simulación de pagos | Actualización | 2 días (6h) | Plan de campaña con propuesta gráfica |
| Marketing (2) | Estrategia digital, branding, campañas simuladas | Perfeccionamiento | 3 días (9h) | Plan de campaña con propuesta gráfica |
| Manager (1) | Coordinación de tareas, visión del sistema, toma de decisiones | Desarrollo de carrera | 3 días (9h) | Caso práctico de gestión de crisis + presentación |

# RECURSOS

## 10.1 HUMANOS

* Facilitadores internos del equipo con mayor experiencia.
* Supervisión a cargo del Manager.
* Evaluadores por cada bloque de formación.

## 10.2 MATERIALES

**a. Computadores (mínimo 3 estaciones de trabajo):**

* **Marca:** HP / Lenovo / ASUS.
* **Procesador:** Intel Core i5 10ª gen o superior / AMD Ryzen 5 3500U o superior.
* **RAM:** Mínimo 8 GB.
* **Almacenamiento:** SSD de al menos 256 GB.
* **Tarjeta gráfica:** Integrada (UHD Graphics 620 o superior) / Dedicada opcional (NVIDIA MX350 o superior).
* **Sistema operativo:** Windows 10 / Windows 11 (preferido en equipos personales), Linux Ubuntu 20.04 (en equipos de desarrollo).

**b. Conectividad y plataformas:**

* Conexión a internet estable mínima de 10 Mbps.
* Acceso a GitHub, Trello, Discord, Visual Studio Code, MySQL Workbench.
* Acceso a XAMPP, Cloudinary, Postman, Swagger UI.

**c. Materiales físicos:**

* 30 hojas tamaño carta para formularios y registro de actividades.
* 2 carpetas tamaño oficio para archivar documentación.
* Área de trabajo con mínimo:
  + 2 mesas compartidas de trabajo.
  + 3 sillas ergonómicas.
  + 3 regletas con protección contra picos eléctricos.
  + Espacio ventilado e iluminado para concentración.

**d. Herramientas adicionales:**

* Un (1) smartphone Android para pruebas móviles.
* Un (1) cargador portátil / powerbank.
* Acceso compartido a Google Drive (10 GB disponibles).

# FINANCIAMIENTO

Proyecto sin fines de lucro, enfocado exclusivamente en el desarrollo formativo de los aprendices. A pesar de ello, se establece una simulación de presupuesto en caso de proyección futura:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CATEGORIA | DESCRIPCION | COSTO ESTIMADO (COP) |
| Equipos de cómputo (3 unidades) | Laptops o PC con las características descritas | $6.000.000 |
| Hosting y servicios en la nube | |  |  | | --- | --- | |  | XAMPP, MySQL, APIs, certificados SSL gratuitos | | $0 - $500.000 |
| Licencias y software | Formularios, carpetas, hojas | $80.000 |
| Papelería | Formularios, carpetas, hojas | $50.000 |
| Internet y electricidad | Conectividad mensual y consumo | $200.000/mes |
| TOTAL ANUAL PROYECTADO | | **$9.180.000 COP** |

# CRONOGRAMA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| DIA | HORARIO (9:00 AM – 12:00 PM) | ACTIVIDADES POR ROL |
| Lunes | 3 horas | |  | | --- | |  |  |  | | --- | | Introducción general (todos los roles) Inicio capacitación de **Desarrolladores** (3h) | |
| Martes | 3 horas | Capacitación **Desarrolladores** (3h) Inicio capacitación **Administradores** (3h) |
| Miércoles | 3 horas | |  | | --- | |  |  |  | | --- | | Capacitación **Desarrolladores** (3h) Capacitación **Administradores** (3h) Inicio **Contador** (3h) | |
| Jueves | 3 horas | Capacitación Desarrolladores (3h)  Fin Administradores (3h)  Fin Contador (3h) |
| Viernes | 3 horas | Fin **Desarrolladores** (3h) Inicio **Marketing** (3h) Inicio **Manager** (3h) |
| Lunes (Siguiente Semana) | 3 horas | Capacitación **Marketing** (3h) Capacitación **Manager** (3h) |
| Martes (Siguiente Semana) | 3 horas | Fin **Marketing** (3h) Fin **Manager** (3h) |