TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: DIEGO ALBERTO LOPEZ ZAPATA

CENTRO DE

FORMACIÓN: CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL

FECHA INICIAL: 01/05/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 31/05/2023 23:59:59

COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA 2559206 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

DE APRENDIZAJE:

APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL

CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL,

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON

LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los

estándares técnicos

DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES

Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE

ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

10/05/23 0:14 Page 1 of 7

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 ESTRUCTURAR EL MODELO DE DATOS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL ANÁLISIS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

10/05/23 0:14 Page 2 of 7

COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia		
COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR		
COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos		
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.		
COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.		
COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA		
COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información		
	HORAS DEDICADAS EN LA FICHA: 52,60		
FIGUR 2550249	ANALICIC V DECADDOLLO DE COETWADE		

FICHA 2559218 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE. **DE APRENDIZAJE**:

10/05/23 0:14 Page 3 of 7

APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS • COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL

CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los • COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

estándares técnicos

DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE

ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y • COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

requisitos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

02 ESTRUCTURAR EL MODELO DE DATOS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL ANÁLISIS.

Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la

 COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: constitución política y los convenios internacionales.

Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social • COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:

de acuerdo con principios éticos para la construcción de una

cultura de paz.

10/05/23 0:14 Page 4 of 7

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

10/05/23 0:14 Page 5 of 7

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA: 49,60

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 102,20

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT's

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS
		-	TOTAL TIEMPO EDT's:	0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
02/05/2023	05/05/2023	DESARROLLO CURRICULAR	11,00
08/05/2023	10/05/2023	DESARROLLO CURRICULAR	13,00
10/05/2023	10/05/2023	DESARROLLO CURRICULAR	11,00
10/05/2023	10/05/2023	DESARROLLO CURRICULAR	13,00
10/05/2023	10/05/2023	DESARROLLO CURRICULAR	10,00
		TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	58,00

10/05/23 0:14 Page 6 of 7

INSTRUCTOR: DIEGO ALBERTO LOPEZ ZAPATA

CENTRO DE

FORMACIÓN: CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL

10/05/23 0:14 Page 7 of 7

Horas Adicionales











