

ANEXO 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ENTIDAD

IDENTIFICACIÓN DE LA ENTIDAD	
Nombre o razón social	
NIT	
Representante legal	
Tipo de institución o actividad económica	
Domicilio	
Teléfono	
Correo electrónico	
DESCRIPCIÓN DE LA RUTA FORMATIVA	
Denominación de la ruta formativa	
Número de cupos ofertados	
Valor unitario por cupo incluyendo contrapartida	
Valor unitario de contrapartida por cupo	

ANEXO 2. PROMESA DE VALOR

PROMESA DE VALOR Y DE FORTALECIMIENTO DE LA ENTIDAD TUTORA PARA LA RUTA FORMATIVA A PRESENTAR	
Propósito y enfoque de la Ruta Formativa.	
Habilidades del egresado en cada etapa formativa	
Conocimientos del egresado en cada etapa formativa	
Competencias básicas adquiridas del egresado en cada etapa formativa.	
Competencias asociadas a industrias creativas y culturales, asociadas a 4RI en cada etapa formativa.	
Perfil de egreso: descripción del cargo al que puede aspirar un beneficiario.	
Productos a desarrollar en la ruta formativa (Tecnológico, creación, emprendimiento y/o desarrollo en empresa).	
Propuesta de homologación, reconocimiento de saberes, experiencias, aprendizajes que enlacen la ruta formativa con la educación superior en sus programas académicos en una línea de profesionalización o cualificación para el trabajo y el desarrollo humano ETDH.	
Propuesta de articulación con entidades del sector productivo. Referenciar empresas o entidades aliadas del sector productivo para promover el componente de práctica creativa, investigativa o tecnológica o de inserción laboral a fin a la ruta formativa propuesta.	

ANEXO 3. ETAPA FORMATIVA PLAN DE ESTUDIOS

HABILIDADES BLANDAS NIVEL		TRABAJO ACADÉMICO		
Nº	TEMA	SINCRÓNICO	ASINCRÓNICO	TOTAL
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL				

INGLÉS ESPECIALIZADO NIVEL		TRABAJO ACADÉMICO		
Nº	TEMA	SINCRÓNICO	ASINCRÓNICO	TOTAL
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL				

COMPONENTE TECNOLÓGICO NIVEL		TRABAJO ACADÉMICO		
Nº	TEMA	SINCRÓNICO	ASINCRÓNICO	TOTAL
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL				

ANEXO 4. ETAPA PRÁCTICA, PLAN DE ACTIVIDADES

De acuerdo con lo expresado, la etapa práctica de cada nivel de formación de talento especializado, puede realizarse mediante tres tipos de formación:

a) Preparación para afrontar retos tecnológicos, usará el siguiente formato:

PREPARACIÓN PARA RETOS O DESAFÍOS TECNOLÓGICOS				
ACTIVIDAD		TRABAJO ACADÉMICO		
Nº	DESCRIPCIÓN	SINCRÓNICO	ASINCRÓNICO	TOTAL
1	Presentación de las estrategias para formar a los estudiantes para afrontar retos y desafíos de las empresas interesadas en Talento para la industria 4.0			
-	Estrategia 1, 2, 3...(las estrategias del reto)			
N*	Evidencias, certificaciones, constancias o insignias			
TOTAL				

- **La actividad final (N) debe contener las evidencias de la etapa de formación práctica entre otros: entrega de listado de participantes, certificaciones, constancias o insignias.**

b) Proyecto tecnológico, usará el siguiente formato:

PROYECTO TECNOLÓGICO			
ACTIVIDAD		TRABAJO ACADÉMICO	
DESCRIPCIÓN	SINCRÓNICO	ASINCRÓNICO	TOTAL
Presentación del requerimientos del reto o proyecto			
Etapa 1, 2, 3...(las etapas del proyecto tecnológico)			
Evidencias, certificaciones, constancias o insignias			

- **La actividad final (N) debe contener las evidencias de la etapa de formación práctica entre otros: entrega de listado de participantes, certificaciones, constancias o insignias.**

c) Formación para el emprendimiento, usará el siguiente formato:

FORMACIÓN PARA EL EMPRENDIMIENTO				
ACTIVIDAD		TRABAJO ACADÉMICO		
Nº	DESCRIPCIÓN	SINCRÓNICO	ASINCRÓNICO	TOTAL
1	Presentación del proyecto de emprendimiento			
-	Formación en emprendimiento unidad 1,2,3... (Las unidades de la formación)			
N*	Evidencias, certificaciones, constancias o insignias			
TOTAL				

ANEXO 5. FASE PROYECTO TECNOLÓGICO O PROYECTO PRODUCTIVO

FASE DE PROYECTO TECNOLÓGICO			
Semana	Horas Semanales de asesoría directa	Horas Semanales de asesoría asincrónicas	TOTAL
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ANEXO 6. INFORMACIÓN PARA EL ACCESO AL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

Los participantes deben aportar la siguiente información de usuarios para evaluar el entorno virtual de aprendizaje. Para facilitar la experiencia evaluativa se solicita que los usuarios tipo estudiante y tipo docentes de prueba, sean diferentes para cada nivel, además el estudiante debe estar matriculado en: habilidades blandas, Inglés especializado y componente tecnológico.

INFORMACIÓN PARA EL ACCESO AL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE						
URL	Estudiante		Docente		Administrador	
	Usuario	Contraseña	Usuario	Contraseña	Usuario	Contraseña

ANEXO 7. MANUAL BÁSICO DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES SESIONES ASINCRONICAS

MANUAL BÁSICO PARA ESTUDIANTES TRABAJO ASINCRÓNICO

Describir en forma detallada la manera como los estudiantes acceden a los recursos digitales instalados en plataforma para la realización del trabajo académico asincrónico.

Este manual y los diferentes roles se utilizan para evaluar la totalidad de los recursos disponibles para los estudiantes

ANEXO 8. PROPIEDAD INTELECTUAL Y/O AUTORIZACIÓN DE USO DE RECURSOS DIGITALES EN EL LMS

EJEMPLO MANIFIESTO

Yo, **Representante legal** actuando en mi calidad de representante legal de **Entidad Tutora**, manifiesto que los recursos y materiales didácticos usados en el LMS de la institución que represento (documentos, videos, recursos didácticos, actividades, simuladores, entre otros) son propiedad de la entidad que represento o están licenciados por sus autores.

Manifiesto además que los materiales licenciados tienen autorización expresa del autor para ser utilizados en la ejecución de los contratos que pudiesen resultar del programa de Talento Especializado.

En tal sentido, el Municipio de Medellín y Sapiencia quedan exonerados, no haciéndose responsables, respecto al incumplimiento de **Entidad Tutora** de cualquier garantía en materia de derechos de propiedad intelectual, así como de cualquier responsabilidad que pudiera derivar del incumplimiento o cumplimiento defectuoso por los participantes en el concurso de las presentes condiciones.

Anexo la autorización de los materiales usados en la plataforma.

Firma del Representante Legal

Aportar las autorizaciones de uso de recurso digitales cuando el autor sea diferente a la entidad tutora.

ANEXO 9. MANUAL BÁSICO PARA ESTUDIANTES (SESIONES EN LÍNEA Y ACCESO A GRABACIÓN)

MANUAL BÁSICO PARA ESTUDIANTES TRABAJO SINCRÓNICO SESIONES EN LINEA

Describir en forma detallada la manera como los estudiantes ingresan a las aulas virtuales o sesiones sincrónicas mediadas por tecnología (Teams, Meet, Zoom, Webex...) para ello se debe ilustrar la manera como los estudiantes y docentes interactúan en la realización de una sesión de clase sincrónica. Para la evaluación se requiere una instancia abierta de este instrumento para seguir el manual y evaluar su correcto funcionamiento.

ACCESO A GRABACION DE LA SESIONES SINCRONICAS

Todas las sesiones sincrónicas mediadas por tecnología deben quedar grabadas y deben ser publicadas a los estudiantes del grupo a más tardar en dos días posterior a la realización de la clase, en tal sentido se debe aportar el manual o guía que indique la manera como los estudiantes acceden a esas grabaciones. Para su evaluación se requiere la grabación de una sesión de prueba.

ANEXO 10. PERTINENCIA DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

HERRAMIENTAS EMULADORAS DEL OFICIO EN EL MUNDO REAL

Se debe aportar una descripción detallada de las herramientas emuladoras del oficio en el mundo real, una descripción de la manera como el estudiante interactúa con los emuladores y la manera como estas herramientas de simulación recrean lo que el estudiante realizará en un entorno real de trabajo.

Existen al menos dos tipos de herramientas emuladoras del oficio: las físicas y las digitales. Las físicas normalmente utilizadas en áreas como IoT y Robótica y las herramientas emuladoras digitales o simuladores virtuales dotados de recursos de apoyo que relacionan el proceso de aprendizaje con el oficio vinculado a la ruta formativa

En el primer caso (herramientas emuladoras del oficio físicas) las entidades tutoras deben aportar el listado de los recursos didácticos entregados a los estudiantes para tal fin (kit de recursos). Para el segundo caso (herramientas emuladoras digitales) se debe aportar el usuario y contraseña de rol estudiante para su evaluación.

ANEXO 11. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

La propuesta debe ajustarse a la estructura que a continuación se presenta en orden, títulos y contenido.

PORTADA TABLA DE CONTENIDO
IDENTIFICACION DE LA ENTIDAD (PORTADA Y REMISORIO) Conforme al numeral 5.3. de la convocatoria.
A – ASPECTOS GENERALES DE LA RUTA FORMATIVA Presentación institucional y documentos de la entidad tutora, conforme al numeral 5.2. de la convocatoria.
A1 – DENOMINACIÓN Ruta elegida conforme a numeral 5.2. de esta convocatoria.
A2 – MODALIDAD Descripción de las modalidades a utilizar (presencial, sincrónica mediada por tecnología y asincrónica) y su dinámica.
B – ESTRUCTURA DE LA RUTA FORMATIVA Breve descripción de la ruta formativa y sus niveles de formación conforme al numeral 5.7. de la convocatoria.
B.1 PLAN DE ESTUDIOS – ETAPA DE FORMACIÓN TEÓRICA De acuerdo con el numeral 5.9. de la convocatoria sobre la etapa formativa plan de estudios.
B.2 ACTIVIDADES DE FORMACIÓN PRÁCTICA del numeral 5.12. de la convocatoria.
C – HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS PARA LA GESTIÓN DEL APRENDIZAJE Breve descripción de las herramientas tecnológicas para la gestión de aprendizaje adoptadas para la ruta formativa complementadas con el componente del numeral 5.16 literal a. , sobre información para el acceso al entorno virtual de aprendizaje.
C – 1 PLATAFORMA PARA LA GESTIÓN APRENDIZAJE ASINCRÓNICO Breve descripción de la plataforma para la gestión aprendizaje asincrónico complementada con los numerales 5.17. y 5.18. sobre el manual básico del entorno virtual de aprendizaje para estudiantes.
C – 2 PROPIEDAD INTELECTUAL Y/O AUTORIZACIÓN DE USO DE RECURSOS DIGITALES. Se debe garantizar que los documentos, videos, recursos didácticos, actividades, simuladores, entre otros, son propiedad de la entidad o que están licenciados por sus autores, conforme al numeral 5.18 Sobre propiedad intelectual y/o autorización de uso de recursos digitales en el LMS.
C – 3 INSTRUMENTOS PARA LA MEDIACIÓN DIGITAL DE SESIONES DE CLASE SINCRÓNICAS Breve descripción de plataforma utilizada para sesiones sincrónicas mediadas por tecnología, conforme a los numerales 5.16 y 5.19 sobre manual básico para estudiantes (sesiones en línea y acceso a grabación).
C – 4 HERRAMIENTAS EMULADORAS DEL OFICIO EN EL MUNDO REAL Se debe aportar una descripción detallada de las herramientas emuladoras del oficio en el mundo real, una descripción de la manera como el estudiante interactúa con los emuladores y la manera como estas herramientas de simulación recrean lo que el estudiante realizará en un entorno real de trabajo. Conforme al numeral 5.20 de la convocatoria sobre la PERTINENCIA DEL ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE. (En caso de que aplique)