



Medellín, 8 de mayo de 2024

A QUIEN PUEDA INTERESAR

Asunto: Publicación Informe de Evaluación Definitiva en el proceso “Convocatoria De Banco De Rutas Formativas Para El Proyecto de Talento Especializado – Sapiencia 2024-1”.

Cordial saludo,

Desde el mes de abril de 2024 se vienen adelantando las siguientes actividades en el proceso “**Convocatoria De Banco De Rutas Formativas Para El Proyecto De Talento Especializado – Sapiencia 2024-1**”.

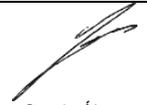
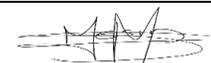
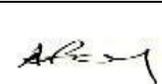
- Publicación de la guía para presentar propuestas de rutas formativas en el proyecto de Talento Especializado – Sapiencia.
- Presentación de preguntas (PQRS) a la guía para presentar propuestas al proceso de convocatoria del banco de rutas formativas en el proyecto de Talento Especializado – Sapiencia.
- Publicación de la “**Convocatoria De Banco De Rutas Formativas Para El Proyecto de Talento Especializado – Sapiencia 2024-1**”.
- Entrega de propuestas.
- Apertura de propuestas.
- Periodo de evaluación de las propuestas de rutas formativas.
- Elaboración del informe de evaluación definitiva de las rutas formativas de 2024.

En la presente comunicación se anexa el Informe Definitivo De Evaluación De Las Propuestas de Rutas Formativas 2024 dentro del proceso de “**Convocatoria De Banco De Rutas Formativas Para El Proyecto de Talento Especializado – Sapiencia 2024-1**”.

De acuerdo con el cronograma de actividades establecido para el presente proceso, el cual contempla como última etapa, la publicación del presente documento.

Atentamente,


J SALOMÓN CRUZ ZIRENE
 Director General – Sapiencia

Elaboró: Con tratistaApoyo Subdirección GEP	Revisó: Líder de Proyecto Talento Especializado	Revisó: Subdirector Gestión para la Educación Postsecundaria	Revisó: Apoyo Jurídico Oficina Jurídica	Aprobó: Jefe de Oficina Jurídica.
 Sergio Álzate	 Juan Esteban Mejía	 Yesid Miguel Castro Gil	 Andrés Felipe Cadavid	 Andrea Arbeláez Lelion



INFORME DE EVALUACIÓN DEFINITIVA DE LAS PROPUESTAS DE RUTAS FORMATIVAS EN EL PROYECTO DE TALENTO ESPECIALIZADO – SAPIENCIA, 2024-1

La Agencia de Educación Postsecundaria de Medellín – SAPIENCIA pretende constituir **EL BANCO DE RUTAS FORMATIVAS PARA EL PROYECTO DE TALENTO ESPECIALIZADO EN LA CATEGORÍA MACRO DE INDUSTRIAS CULTURALES y CREATIVAS ASOCIADAS A LA 4 RI**, respecto de las cuales no se presentó oferta entre el año 2020 al año 2023, por parte de las instituciones formadoras, para lo cual se solicitó presentar propuestas para las rutas incluidas en el siguiente listado:

Rutas Formativas	
Categorías Macro	Categorías Específicas
Industrias Creativas y Culturales Asociadas a la 4RI	1. Tecnologías para la Creatividad y el Soporte Tecnológico
	2. Habilidades Creativas y Alfabetización Digital
	3. Artes Escénicas asociadas a la 4ri
	4. Artes Visuales
	5. Medios De Comunicación Accesible
	6. Turismo Cultural
	7. Patrimonio Cultural
	8. Editorial Y Publicaciones
	9. Diseño Y Servicios Creativos
	10. Activismo Cultural
	11. Deporte asociado con industrias creativas y culturales 4RI

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El proceso de convocatoria del banco de rutas formativas cuenta con una fase de evaluación técnica de las propuestas radicadas por los participantes, la cual está basada en unos criterios de evaluación de la convocatoria que tienen dos fases. La primera fase de la evaluación es la verificación de los criterios habilitantes, y la segunda fase es la evaluación de la ruta formativa propiamente dicha en sus diferentes componentes.

Los **requisitos habilitantes** evaluados según la naturaleza de la entidad proponente, si es una IES, IETDH, Empresas T.I. y Consorcios/Uniones Temporales, son los siguientes:



Requisitos Habilitantes	
Instituciones de educación superior – IES	<ul style="list-style-type: none"> Tener registro SNIES activo para municipios de Antioquia en programas afines a los componentes tecnológicos expresados en las rutas formativas.
Instituciones de educación para el trabajo y el desarrollo humano – ETDH	<ul style="list-style-type: none"> Tener registro SIET activo para municipios de Antioquia en programas afines a los componentes tecnológicos expresados en las rutas formativas. Contar con certificación de calidad NTC 5555 o ISO 9001
Empresas T.I.	<ul style="list-style-type: none"> Su objeto social debe estar relacionado con las industrias 4.0 y que además incluya: formación o educación. Tener fecha de constitución y experiencia relacionada superior a 5 años al momento del cierre de la convocatoria. Contar con domicilio en Colombia.
Consortios y Uniones Temporales	<ul style="list-style-type: none"> Las personas jurídicas interesadas en vincularse al proyecto (cualquiera sea su naturaleza), que no cumplan las condiciones de 5 años de experiencia relacionada, podrán conformar consorcios y uniones temporales para el cumplimiento de las mismas, no obstante deberá cumplir los demás requisitos habilitantes.

Los **requisitos técnicos** evaluados de las rutas formativas contienen los siguientes componentes:

Ítem	Criterio de Evaluación	Aval
Pertinencia	CM - Categoría Macro "Industrias Creativas y Culturales Asociadas a 4RI"	
	CE - Categoría Específica De la Convocatoria	
	DE - Descripción de la Ruta Formativa y Reseña Temática	
	PV - Propuesta de Valor	
	PEL - Plan de Estudios Lectivo (Habilidades Blandas, Inglés Especializado y Componente Tecnológico)	
	PEP - Plan de Estudios Práctico	
	PL - Plataforma	
	EA - Evaluación del Aprendizaje	
	CO - Contrapartida o Apoyos Adicionales Para los Beneficiarios	
Calidad	ACIE - Acreditación de Calidad de la Institución Educativa	
	ACPA - Acreditación de Calidad del Programa Afín a la Ruta Formativa	
	IPEI - Idoneidad Para la Enseñanza del Idioma Inglés	
	CARF - Certificaciones Afines a la Ruta Formativa Reconocidas a Nivel Mundial	
Entorno virtual de aprendizaje	COTP - Componente Tecnológico Pertinente	
	PEVA - Pertinencia del Entorno Virtual de Aprendizaje	
	REN1 - Recursos Educativos Digitales para la Enseñanza del Nivel Inicial de la Ruta Formativa	
	REN2 - Recursos Educativos Digitales Para la Enseñanza del Nivel Medio de la Ruta Formativa	
	REN3 - Recursos Educativos Digitales Para la Enseñanza del Nivel Avanzado de la Ruta Formativa	
Sostenibilidad	PECO - Propuesta Económica	



El estudio de los requisitos habilitantes y de los criterios técnicos se fundamentó en la evaluación cualitativa, caracterizada por su enfoque holístico y descriptivo, consistente en calificar respecto a si la propuesta de ruta formativa cumple o no cumple los criterios para ser avalada por Sapiencia y fortalecer el banco de rutas formativas, toda vez que dicha convocatoria no es un proceso de selección contractual, misma que no genera obligatoriedad alguna o derecho frente a ella, todo lo contrario, la convocatoria pretende la conformación del banco de rutas formativas, una vez realizada la verificación de la habilitación técnica y jurídica de los participantes en relación con las categorías y denominaciones del proyecto de Talento Especializado, pasaran a ser parte del banco académico de rutas formativas de Talento Especializado de la agencia Sapiencia, que están consignadas en la guía y en la convocatoria.

Cumplir con los requisitos habilitante y con los requisitos técnicos para estar avalado en el banco de rutas formativas no significa que Sapiencia tenga la obligación de contratar a los participantes ni las rutas formativas avaladas, lo cual dependerá de la priorización que se haga en los estudios previos y del presupuesto disponible en la entidad.

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN

1. PROPONENTES HABILITADOS

A la convocatoria se presentaron **20 proponentes**, los cuales cumplieron en su totalidad los respectivos criterios habilitantes, y la calificación individual es la siguiente:

#	Proponente	Calificación
1	CENDI	Cumple
2	CESDE	Cumple
3	CORPORACIÓN INSTITUTO METROPOLITANO DE EDUCACIÓN - CIME	Cumple
4	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA	Cumple
5	CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS UNIMINUTO	Cumple
6	FUNDACION UNIVERSITARIA BELLAS ARTES FUBA	Cumple
7	FUNDACIÓN ANDINA PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN, LA CULTURA Y EL SER - FUNDACER - POLIANDINO	Cumple
8	INFOCENTER	Cumple
9	INSTITUCION UNIVERSITARIA DIGITAL DE ANTIOQUIA	Cumple
10	INSTITUTO DE EDUCACIÓN FORMAL Y EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO Y EL DESARROLLO HUMANO - COMPUESTUDIO	Cumple
11	INSTITUTO TECNOLÓGICO METRO (ITM)	Cumple
12	PASCUAL BRAVO	Cumple
13	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Cumple
14	UT EAFIT ACADEMY BY POLYGONUS Y UNIVERSIDAD EAFIT	Cumple
15	UT CEDECO TIC DIGITAL	Cumple
16	UT FUBA - INNOVATED	Cumple
17	UT FUBA – GOFAR	Cumple
18	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Cumple



19	UT VIEW COMFENALCO	Cumple
20	VITA - ESTUDIOS DE ANIMACIÓN S.A.S.	Cumple

2. EVALUACIÓN TÉCNICA DE LAS RUTAS FORMATIVAS

A la convocatoria se presentaron **20** proponentes con **225** rutas formativas, de las cuales, **96** fueron presentadas para el nivel **Inicial**, **68** propuestas de rutas formativas se presentaron en el nivel **Medio** y **61** rutas fueron presentadas en el nivel **Avanzado**.

De las **225** rutas formativas, **189** rutas formativas fueron avaladas por cumplir los **19** componentes evaluados en el criterio técnico, y **36** rutas no fueron avaladas por incumplir sustancialmente alguno de los componentes técnicos.

#	Proponente	Denominación Ruta	Calificación
1	UT FUBA - INNOVATED	Emisoras digitales, podcast y medios contemporáneos	CUMPLE
2	FUNDACION UNIVERSITARIA BELLAS ARTES FUBA	Diseño acústico de espacios arquitectónicos	CUMPLE
3	FUNDACION UNIVERSITARIA BELLAS ARTES FUBA	Diseño acústico de espacios arquitectónicos	CUMPLE
4	FUNDACION UNIVERSITARIA BELLAS ARTES FUBA	Diseño acústico de espacios arquitectónicos	CUMPLE
5	UT FUBA - INNOVATED	Fotografía Digital	CUMPLE
6	UT FUBA - INNOVATED	Fotografía Digital	CUMPLE
7	UT FUBA - INNOVATED	Fotografía Digital	CUMPLE
8	FUBA	Producción de imagen digital	CUMPLE
9	FUBA	Producción de imagen digital	CUMPLE
10	FUBA	Producción de imagen digital	CUMPLE
11	INSTITUCION UNIVERSITARIA DIGITAL DE ANTIOQUIA	Diseño 2D/ 3D	CUMPLE



12	INSTITUCION UNIVERSITARIA DIGITAL DE ANTIOQUIA	Uso inteligente de las redes sociales como estrategia para los medios de comunicación	CUMPLE
13	INSTITUCION UNIVERSITARIA DIGITAL DE ANTIOQUIA	Fotografía Digital	CUMPLE
14	INSTITUCION UNIVERSITARIA DIGITAL DE ANTIOQUIA	Diseño 2D/ 3D	CUMPLE
15	INSTITUCION UNIVERSITARIA DIGITAL DE ANTIOQUIA	Diseño 2D/ 3D	CUMPLE
16	CORPORACIÓN INSTITUTO METROPOLITANO DE EDUCACIÓN - CIME	Producción Musical	CUMPLE
17	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Habilidades Híbridas	NO CUMPLE
18	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Habilidades Híbridas	NO CUMPLE
19	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Habilidades Híbridas	NO CUMPLE
20	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Programación para Machine Learning	CUMPLE
21	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Programación para Machine Learning	CUMPLE
22	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Programación para Machine Learning	CUMPLE
23	CORPORACIÓN INSTITUTO METROPOLITANO DE EDUCACIÓN - CIME	Robótica	CUMPLE
24	CESDE	Pensamiento de diseño para las industrias creativas /fundamentación en la 4RI nivel inicial	CUMPLE
25	CESDE	Pensamiento de diseño para las industrias creativas aplicado sector moda en las 4RI nivel medio	CUMPLE
26	CESDE	Pensamiento de diseño para las industrias creativas/ aplicado a animación en la 4RI nivel avanzado	CUMPLE
27	CESDE	Turismo cultural motor de desarrollo en la 4RI fundamento de turismo en la 4RI nivel inicial	CUMPLE
28	CESDE	Turismo cultural/ aplicaciones prácticas de la 4RI en el turismo nivel medio	CUMPLE



29	CESDE	Turismo cultural/ estrategias avanzadas en la 4RI nivel avanzado	CUMPLE
30	CESDE	Atención y cuidado a las generaciones/ competencias básicas para la atención de las generaciones nivel inicial	NO CUMPLE
31	CESDE	Atención y cuidado a las generaciones/competencias para la atención y cuidado de las primera infancia nivel medio	NO CUMPLE
32	CESDE	Atención y cuidado a las generaciones/competencias para la atención y cuidado de las personas mayores nivel avanzado	NO CUMPLE
33	CESDE	Ruta formación "TIC´s para la 4RI/ruta de pensamiento computacional para la 4RI" nivel inicial	CUMPLE
34	CESDE	"TIC´s" para la 4RI/ruta de lenguajes y frameworks de programación: backend y frontend para los retos 4RI"- nivel medio	CUMPLE
35	CESDE	Ruta de formación "TIC´s para la 4RI especializada: ciberseguridad y automatización " nivel avanzado	CUMPLE
36	CESDE	"Gestión de artistas: formulación de proyectos en la 4RI" nivel inicial	CUMPLE
37	CESDE	"Gestión de artistas: Implementación y fortalecimiento en la 4RI" nivel medio	CUMPLE
38	CESDE	"Gestión artística: producción de la 4RI" nivel avanzado	CUMPLE
39	CESDE	"Creatividad en las artes visuales: Producción audiovisual en la 4RI" nivel inicial	CUMPLE
40	CESDE	"Artes visuales y creatividad para entornos digitales: animación en la 4RI" nivel medio	CUMPLE
41	CESDE	"Artes visuales y creatividad para entornos digitales : publicación de contenido en la 4RI nivel avanzado	CUMPLE
42	CESDE	Rutas agroecológicas: Introducción a la agroecología nivel inicial	NO CUMPLE
43	CESDE	Rutas agroecológicas: Hacia una agroecología productiva nivel medio	NO CUMPLE



44	CESDE	Rutas agroecológicas: agroecología para el cambio nivel avanzado	NO CUMPLE
45	CESDE	Economía circular fundamentos de economía circular nivel inicial	NO CUMPLE
46	CESDE	Economía circular aplicaciones prácticas de economía circular nivel medio	NO CUMPLE
47	CESDE	Economía circular desarrollo avanzado de modelos económicos circulares nivel avanzado	NO CUMPLE
48	CESDE	Educación para la sostenibilidad fundamentos de educación sostenible nivel inicial	NO CUMPLE
49	CESDE	Educación para la sostenibilidad hacia una sociedad sostenible nivel medio	NO CUMPLE
50	CESDE	Educación para la sostenibilidad estrategias avanzadas para la sostenibilidad nivel avanzado	NO CUMPLE
51	UT VIEW COMFENALCO	Generación Creativa De Informes Con Power Apps	CUMPLE
52	UT VIEW COMFENALCO	Ecoturismo Con Realidad Aumentada	CUMPLE
53	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Gestión Social Media -Básico	CUMPLE
54	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Gestión Social Media -Medio	CUMPLE
55	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Gestión Social- Avanzado	CUMPLE
56	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Deporte como Herramienta pedagógica para la innovación- Básico	CUMPLE
57	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Deporte como Herramienta pedagógica para la innovación- Medio	CUMPLE
58	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Deporte como Herramienta pedagógica para la innovación- Avanzado	CUMPLE
59	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	TIC en Educación-Básico	CUMPLE
60	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	REACT JS- Básico	CUMPLE
61	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	REACT JS- Medio	CUMPLE
62	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	REACT JS- Avanzado	CUMPLE



63	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Análisis de Datos de Inteligencia de Negocios- Básico	CUMPLE
64	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Análisis de Datos de Inteligencia de Negocios- Intermedio	CUMPLE
65	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Análisis de Datos de Inteligencia de Negocios- Avanzado	CUMPLE
66	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Redes Datos y Cyberseguridad-Básico	CUMPLE
67	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Redes Datos y Cyberseguridad-Medio	CUMPLE
68	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Redes Datos y Cyberseguridad-Avanzado	CUMPLE
69	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Diseño 2D y 3D-Básico	CUMPLE
70	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Diseño 2D y 3D-Medio	CUMPLE
71	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Diseño 2D y 3D-Avanzado	CUMPLE
72	Instituto Tecnológico Metro (ITM)	Producción de Música y Sonido-Básico	CUMPLE
73	CENDI	Diseño y Servicios Creativos - Diseño Creativo y Servicios Creativos en la 4RI	CUMPLE
74	CENDI	Diseño y Servicios Creativos - Diseño Creativo y Servicios Creativos en la 4RI	CUMPLE
75	CENDI	Diseño y Servicios Creativos - Diseño Creativo y Servicios Creativos en la 4RI	CUMPLE
76	CENDI	Tecnologías para la creatividad y el soporte tecnológico - curso VFX para las industrias creativas	CUMPLE
77	CENDI	Tecnologías para la creatividad y el soporte tecnológico - curso VFX para las industrias creativas	CUMPLE
78	CENDI	Tecnologías para la creatividad y el soporte tecnológico - curso VFX para las industrias creativas	CUMPLE
79	CENDI	Tecnologías para la creatividad y el soporte tecnológico - Desarrollo de Aplicaciones Android	CUMPLE



80	CENDI	Tecnologías para la creatividad y el soporte tecnológico - Desarrollo de Aplicaciones Android	CUMPLE
81	CENDI	Tecnologías para la creatividad y el soporte tecnológico - Desarrollo de Aplicaciones Android	CUMPLE
82	CENDI	Tecnologías para la creatividad y el soporte tecnológico - Desarrollo de Aplicaciones Web	CUMPLE
83	CENDI	Tecnologías para la creatividad y el soporte tecnológico - Desarrollo de Aplicaciones Web	CUMPLE
84	CENDI	Tecnologías para la creatividad y el soporte tecnológico - Desarrollo de Aplicaciones Web	CUMPLE
85	CENDI	Artes Visuales - Diseño y animación 3D	CUMPLE
86	CENDI	Artes Visuales - Diseño y animación 3D	CUMPLE
87	CENDI	Artes Visuales - Diseño y animación 3D	CUMPLE
88	CENDI	Habilidades creativas y alfabetización digital - Creación de productos audiovisuales con IA	CUMPLE
89	CENDI	Habilidades creativas y alfabetización digital - Creación de productos audiovisuales con IA	CUMPLE
90	CENDI	Habilidades creativas y alfabetización digital - ChatGPT para los procesos Creativos	CUMPLE
91	CENDI	Habilidades creativas y alfabetización digital - Habilidades Digitales	CUMPLE
92	CENDI	Artes Visuales - Edición de Video en After Effects	CUMPLE
93	CENDI	Habilidades Creativas y Alfabetización Digital - Herramientas de IA para procesos Creativos	CUMPLE
94	CENDI	Habilidades creativas y alfabetización digital - Herramientas de IA para procesos Creativos	CUMPLE
95	CENDI	Tecnologías para la Creatividad y el Soporte Tecnológico- Desarrollo de videojuego para la Creatividad	CUMPLE



96	CENDI	Tecnologías para la Creatividad y el Soporte Tecnológico - Realidad Virtual y Aumentar para la Creatividad	CUMPLE
97	CENDI	Tecnologías para la Creatividad y el Soporte Tecnológico- Realidad Virtual y Aumentar para la Creatividad	CUMPLE
98	CENDI	Tecnologías para la Creatividad y el Soporte Tecnológico - Realidad Virtual y Aumentar para la Creatividad	CUMPLE
99	CENDI	Artes Visuales - Diseño 3D de Productos	CUMPLE
100	CENDI	Artes Visuales - Diseño 3D de Productos	CUMPLE
101	CENDI	Uso Inteligente de las Redes Sociales como Estrategia para los Medios de Comunicación en las industrias Creativas	CUMPLE
102	CENDI	Tecnologías para la Creatividad y el Soporte Tecnológico - Desarrollo de entornos y herramientas digitales para la creatividad en el aula	CUMPLE
103	CENDI	Tecnologías para la Creatividad y el Soporte Tecnológico Transformación Digital y la Nube en las Industrias Creativas y Culturales	CUMPLE
104	PASCUAL BRAVO	Programación para Ciencias de Datos	CUMPLE
105	PASCUAL BRAVO	Programación para Ciencias de Datos	CUMPLE
106	PASCUAL BRAVO	Programación para Ciencias de Datos	CUMPLE
107	PASCUAL BRAVO	Creatividad e Innovación para el entretenimiento en la 4RI	CUMPLE
108	PASCUAL BRAVO	Creatividad e Innovación para el entretenimiento en la 4RI	CUMPLE
109	PASCUAL BRAVO	Creatividad e Innovación para el entretenimiento en la 4RI	CUMPLE
110	PASCUAL BRAVO	Internet de las Cosas	CUMPLE
111	PASCUAL BRAVO	Internet de las Cosas	CUMPLE



112	PASCUAL BRAVO	Internet de las Cosas	CUMPLE
113	INFOCENTER	Creación y Diseño de Videojuego Con Unity	CUMPLE
114	INFOCENTER	Creación y Diseño de Videojuego Con Unity	CUMPLE
115	INFOCENTER	Creatividad Musical con Python	CUMPLE
116	INFOCENTER	Creatividad Musical con Python	CUMPLE
117	INFOCENTER	Herramientas tecnológicas Aplicada a la Música Urbana	CUMPLE
118	INFOCENTER	La Tecnología como Apoyo a los Creadores y Mezcladores de Sonido	CUMPLE
119	INFOCENTER	Creación de Narrativas Digitales para Dispositivos Móviles	CUMPLE
120	INFOCENTER	Unreal engine para Cinemáticas y Videojuegos	CUMPLE
121	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA	Desarrollo de Aplicaciones de Escritorio Apoyo en IA	CUMPLE
122	UT EAFIT ACADEMY BY POLYGONUS Y UNIVERSIDAD EAFIT	Programa de Fundamentos de Inteligencia Artificial	CUMPLE
123	UT EAFIT ACADEMY BY POLYGONUS Y UNIVERSIDAD EAFIT	Programa de Artes Visuales: Creación de Personajes 3D	CUMPLE
124	UT EAFIT ACADEMY BY POLYGONUS Y UNIVERSIDAD EAFIT	Programa de Artes Visuales: Creación de Personajes 3D	CUMPLE
125	UT EAFIT ACADEMY BY POLYGONUS Y UNIVERSIDAD EAFIT	Programa de Desarrollo de Videojuego en Unity	CUMPLE
126	UT EAFIT ACADEMY BY POLYGONUS Y UNIVERSIDAD EAFIT	Programa de Desarrollo de Videojuego en Unity	CUMPLE
127	UT EAFIT ACADEMY BY POLYGONUS Y UNIVERSIDAD EAFIT	Diseño Sonoro para la Producción Audiovisual Digital	CUMPLE
128	UT EAFIT ACADEMY BY POLYGONUS Y UNIVERSIDAD EAFIT	Diseño Sonoro para la Producción Audiovisual Digital	CUMPLE
129	UT EAFIT ACADEMY BY POLYGONUS Y UNIVERSIDAD EAFIT	Diseño Sonoro para la Producción Audiovisual Digital	CUMPLE



130	UT EAFIT ACADEMY BY POLYGONUS Y UNIVERSIDAD EAFIT	Introducción a la Ingeniería del SoftWare: Frontend	CUMPLE
131	UT EAFIT ACADEMY BY POLYGONUS Y UNIVERSIDAD EAFIT	Introducción a la Ingeniería del SoftWare: Backend	CUMPLE
132	UT FUBA - GOFAR	Producción musical y de sonido nivel inicial	CUMPLE
133	Fundación Universitaria bellas artes	Producción Musical y de Sonido nivel MEDIO	CUMPLE
134	Fundación Universitaria bellas artes	Producción Musical y de Sonido nivel AVANZADO	CUMPLE
135	Fundación Universitaria bellas artes	ANIMACIÓN 3D NIVEL INICIAL	CUMPLE
136	Fundación Universitaria bellas artes	ANIMACIÓN 3D NIVEL MEDIO	CUMPLE
137	Fundación Universitaria bellas artes	ANIMACIÓN 3D NIVEL AVANZADO	CUMPLE
138	Fundación Universitaria bellas artes	SONORIZACION Y FOLEY PARA MEDIOS AUDIOVISUALES NIVEL INICIAL	CUMPLE
139	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Aplicaciones Android	CUMPLE
140	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Aplicaciones Android	CUMPLE
141	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Aplicaciones Android	CUMPLE
142	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Lenguaje de Programación JAVASCRIPT	CUMPLE
143	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Lenguaje de Programación JAVASCRIPT	CUMPLE
144	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Lenguaje de Programación JAVASCRIPT	CUMPLE
145	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Redes Neuronales	CUMPLE
146	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Redes Neuronales	CUMPLE
147	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Redes Neuronales	CUMPLE
148	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Realidad Virtual y Aumentada	NO CUMPLE
149	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Realidad Virtual y Aumentada	NO CUMPLE



150	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Realidad Virtual y Aumentada	NO CUMPLE
151	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Metaverso y comercio Electrónico	CUMPLE
152	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Metaverso y comercio Electrónico	CUMPLE
153	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Metaverso y comercio Electrónico	CUMPLE
154	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Gestión de Social Media	NO CUMPLE
155	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Gestión de Social Media	NO CUMPLE
156	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Gestión de Social Media	NO CUMPLE
157	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Programación para ciencia de datos	NO CUMPLE
158	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Programación para ciencia de datos	NO CUMPLE
159	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Programación para ciencia de datos	NO CUMPLE
160	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo y Diseño UI-UX	NO CUMPLE
161	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo y Diseño UI-UX	NO CUMPLE
162	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo y Diseño UI-UX	NO CUMPLE
163	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Aplicaciones IOS	NO CUMPLE
164	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Aplicaciones IOS	NO CUMPLE
165	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Aplicaciones IOS	NO CUMPLE
166	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Redes y Ciberseguridad	NO CUMPLE
167	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Redes y Ciberseguridad	NO CUMPLE
168	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Redes y Ciberseguridad	NO CUMPLE
169	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Videojuegos	NO CUMPLE



170	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Videojuegos	NO CUMPLE
171	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Videojuegos	NO CUMPLE
172	CORPORACIÓN INSTITUTO METROPOLITANO DE EDUCACIÓN - CIME	Robótica	CUMPLE
173	VITA - ESTUDIOS DE ANIMACIÓN S.A.S.	Modelado e Iluminación 3D para Cine	CUMPLE
174	VITA - ESTUDIOS DE ANIMACIÓN S.A.S.	Modelado e Iluminación 3D para Cine	CUMPLE
175	VITA - ESTUDIOS DE ANIMACIÓN S.A.S.	Modelado e Iluminación 3D para Cine	CUMPLE
176	VITA - ESTUDIOS DE ANIMACIÓN S.A.S.	Corrección de color para cine	CUMPLE
177	VITA - ESTUDIOS DE ANIMACIÓN S.A.S.	Corrección de color para cine	CUMPLE
178	VITA - ESTUDIOS DE ANIMACIÓN S.A.S.	Corrección de color para cine	CUMPLE
179	CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS UNIMINUTO	¿Qué es la economía digital y cuáles son sus ventajas? Énfasis en emprendimientos de base tecnológica	CUMPLE
180	CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS UNIMINUTO	¿Qué es la economía digital y cuáles son sus ventajas? Énfasis en emprendimientos de base tecnológica	CUMPLE
181	CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS UNIMINUTO	¿Qué es la economía digital y cuáles son sus ventajas? Énfasis en emprendimientos de base tecnológica	CUMPLE
182	CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS UNIMINUTO	Economía del conocimiento y su importancia en el desarrollo global con énfasis en emprendimiento de base tecnológica	CUMPLE
183	CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS UNIMINUTO	Economía del conocimiento y su importancia en el desarrollo global con énfasis en emprendimiento de base tecnológica	CUMPLE
184	CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS UNIMINUTO	Economía del conocimiento y su importancia en el desarrollo global con énfasis en emprendimiento de base tecnológica	CUMPLE
185	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Animación 3D	CUMPLE
186	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Animación 3D	CUMPLE



187	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Animación 3D	CUMPLE
188	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Maquillaje para industrias creativas	CUMPLE
189	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Maquillaje para industrias creativas	CUMPLE
190	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Maquillaje para industrias creativas	CUMPLE
191	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Estilismo de moda par industrias creativas	CUMPLE
192	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Estilismo de moda par industrias creativas	CUMPLE
193	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Estilismo de moda par industrias creativas	CUMPLE
194	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Fotografía para las industrias creativas	CUMPLE
195	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Fotografía para las industrias creativas	CUMPLE
196	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Fotografía para las industrias creativas	CUMPLE
197	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Ciencia de datos para contar historias, la tecnología al servicio de la creatividad	CUMPLE
198	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Ciencia de datos para contar historias, la tecnología al servicio de la creatividad	CUMPLE
199	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Ciencia de datos para contar historias, la tecnología al servicio de la creatividad	CUMPLE
200	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Alfabetización digital, algoritmos y creación de contenidos en la sociedad hiperconectada	CUMPLE
201	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Alfabetización digital, algoritmos y creación de contenidos en la sociedad hiperconectada	CUMPLE
202	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Alfabetización digital, algoritmos y creación de contenidos en la sociedad hiperconectada	CUMPLE
203	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Marketing digital-gestión social media	CUMPLE
204	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Marketing digital-gestión social media	CUMPLE
205	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Marketing digital-gestión social media	CUMPLE



206	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Economía digital	CUMPLE
207	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Economía digital	CUMPLE
208	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Economía digital	CUMPLE
209	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Cultura digital e innovación social	CUMPLE
210	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Cultura digital e innovación social	CUMPLE
211	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Cultura digital e innovación social	CUMPLE
212	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Creatividad, innovación y tecnologías 4.0	CUMPLE
213	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Creatividad, innovación y tecnologías 4.1	CUMPLE
214	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	Creatividad, innovación y tecnologías 4.2	CUMPLE
215	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	TIC en la docencia	CUMPLE
216	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	TIC en la docencia	CUMPLE
217	UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA	TIC en la docencia	CUMPLE
218	VITA - ESTUDIOS DE ANIMACIÓN S.A.S.	Gestión de proyectos cinematográficos	CUMPLE
219	VITA - ESTUDIOS DE ANIMACIÓN S.A.S.	Gestión de proyectos cinematográficos	CUMPLE
220	VITA - ESTUDIOS DE ANIMACIÓN S.A.S.	Gestión de proyectos cinematográficos	CUMPLE
221	UNIÓN TEMPORAL CEDECO TIC DIGITAL	Diseño de páginas web con enfoque comunicacional aplicado a las industrias creativas y culturales	CUMPLE
222	INSTITUTO DE EDUCACIÓN FORMAL Y EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO Y EL DESARROLLO HUMANO - COMPUESTUDIO	Analítica y gestión de los datos	CUMPLE
223	FUNDACIÓN ANDINA PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN, LA CULTURA Y EL SER - FUNDACER - POLIANDINO	Fotografía digital para potenciar productos en el mercado creativo y cultural	CUMPLE



224	FUNDACIÓN ANDINA PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN, LA CULTURA Y EL SER - FUNDACER - POLIANDINO	Diseño de páginas web con enfoque comunicacional en la Industria Creativa y Cultural	CUMPLE
225	FUNDACIÓN ANDINA PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN, LA CULTURA Y EL SER - FUNDACER - POLIANDINO	Turismo cultural y como desarrollarlo en el Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín	CUMPLE

3. CRITERIOS INCUMPLIDOS POR LAS PROPUESTAS DE RUTAS QUE FUERON NO AVALADAS.

A continuación, se adjunta un cuadro en el cual se realiza el detalle de la observación realizada en la evaluación a cada ruta formativa que no fue avalada, indicando cual componente no cumplió con el estándar fue suficiente para ser aceptado por Sapiencia.

Las rutas que no fueron avaladas, podrán ser revisadas posteriormente en una mesa técnica con Sapiencia para explicar mejor los criterios que fueron tenidos en cuenta y realizar directamente las recomendaciones de ajuste respectiva, las cuales podrán participar en las siguientes convocatorias que realice Sapiencia.

#	Proponente	Denominación Ruta	Calificación	Observaciones
17	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Habilidades Híbridas	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conexidad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
18	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Habilidades Híbridas	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la



				conexidad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
19	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Habilidades Híbridas	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conexidad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
30	CESDE	Atención y cuidado a las generaciones/ competencias básicas para la atención de las generaciones nivel inicial	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria
31	CESDE	Atención y cuidado a las generaciones/competencias para la atención y cuidado de las primera infancia nivel medio	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria
32	CESDE	Atención y cuidado a las generaciones/competencias para la atención y cuidado de las personas mayores nivel avanzado	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria
42	CESDE	Rutas agroecológicas: Introducción a la agroecología nivel inicial	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria
43	CESDE	Rutas agroecológicas: Hacia una agroecología productiva nivel medio	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria



44	CESDE	Rutas agroecológicas: agroecología para el cambio nivel avanzado	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria
45	CESDE	Economía circular fundamentos de economía circular nivel inicial	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria
46	CESDE	Economía circular aplicaciones prácticas de economía circular nivel medio	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria
47	CESDE	Economía circular desarrollo avanzado de modelos económicos circulares nivel avanzado	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria
48	CESDE	Educación para la sostenibilidad fundamentos de educación sostenible nivel inicial	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria
49	CESDE	Educación para la sostenibilidad hacia una sociedad sostenible nivel medio	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria
50	CESDE	Educación para la sostenibilidad estrategias avanzadas para la sostenibilidad nivel avanzado	NO CUMPLE	No cumplió la categoría macro y específica de la convocatoria
148	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Realidad Virtual y Aumentada	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conexidad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
149	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Realidad Virtual y Aumentada	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conexidad con la ruta formativa conforme



				a los estándares de la convocatoria.
150	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Realidad Virtual y Aumentada	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
154	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Gestión de Social Media	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
155	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Gestión de Social Media	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
156	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Gestión de Social Media	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
157	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Programación para ciencia de datos	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica,



				especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
158	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Programación para ciencia de datos	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
159	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Programación para ciencia de datos	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
160	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo y Diseño UI-UX	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
161	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo y Diseño UI-UX	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la



				conexidad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
162	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo y Diseño UI-UX	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conexidad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
163	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Aplicaciones IOS	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conexidad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
164	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Aplicaciones IOS	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conexidad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
165	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Aplicaciones IOS	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conexidad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.



166	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Redes y Ciberseguridad	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
167	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Redes y Ciberseguridad	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
168	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Redes y Ciberseguridad	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
169	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Videojuegos	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conectividad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.

SAPIENCIA

Agencia de Educación
Postsecundaria de Medellín



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

170	UT UBICUA-INGENIA (LINK TECH)	Desarrollo de Videojuegos	NO CUMPLE	El plan de estudios en la parte lectiva y en la parte práctica, especialmente el componente tecnológico no cumplió con la suficiencia para la conexidad con la ruta formativa conforme a los estándares de la convocatoria.
-----	-------------------------------	---------------------------	-----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Atentamente,

J SALOMÓN CRUZ ZIRENE
Director General – Sapiencia

Elaboró: Contratista Apoyo Subdirección GEP	Revisó: Líder de Proyecto Talento Especializado	Revisó: Subdirector Gestión para la Educación Postsecundaria	Revisó: Apoyo Jurídico Oficina Jurídica	Aprobó: Jefe de Oficina Jurídica.
 Sergio Ázate	 Juan Esteban Mejía	 Yesid Miguel Castro Gil	 Andrés Felipe Cadavid. M	 Andrea Arbeláez Lelion
Elaboró: Contratista Apoyo Subdirección GEP	Elaboró: Contratista Apoyo Subdirección GEP	Elaboró: Contratista Apoyo Subdirección GEP		
 Federico Soto	 Lina Durán	 Jorge Alberto Cruz		