



INDICE

BIOGRAFIA	3-4
PHOTOSHOP	5-7
BOSQUE FANTASTICO	8
INVESTIGACION	9-13
BANNERS	14-18
NATURALEZA MUERTA	19
LOGO	20

BIOGRAFIA

La vida de Edison Agudelo tiene un precio: mil pesos para un desconocido y contrincante con el que apostaba. En otras palabras, su propia existencia estaba en juego. Edison es un joven que creció en un barrio de Ciudad Bolívar y siempre ha sentido pasión por la computación, los videojuegos y jugar fútbol. Sin embargo, esta última pasión quedó en segundo plano después de presenciar el terror de tener un revólver apuntándole. A pesar de este trauma, Edison ha seguido adelante y se ha convertido en un trabajador dedicado, desempeñándose como técnico de soporte en diversas empresas importantes de Colombia. En su tiempo libre, se sumerge en los videojuegos de PC y disfruta jugando al fútbol cuando está fuera de casa. A pesar de sus experiencias, mantiene un círculo social reducido y es especialmente cercano a su familia.

En una de esas noches, que en retrospectiva podría haber sido la última, me encontraba jugando fútbol con un grupo de amigos en el barrio Arabia. Estábamos inmersos en un emocionante partido, con una apuesta de 3000 pesos en juego. Sin embargo, la suerte no estaba de nuestro lado, y cuando llegó el momento de saldar la deuda, nos dimos cuenta de que nos faltaban 1000 pesos. La tensión comenzó a aumentar. Fue en ese instante cuando uno de los jugadores del equipo contrario sacó un revólver de su maleta y comenzó a apuntarnos, exigiendo la cantidad que faltaba. La atmósfera se volvió aún más tensa, y sentí un escalofrío recorriendo mi espalda.



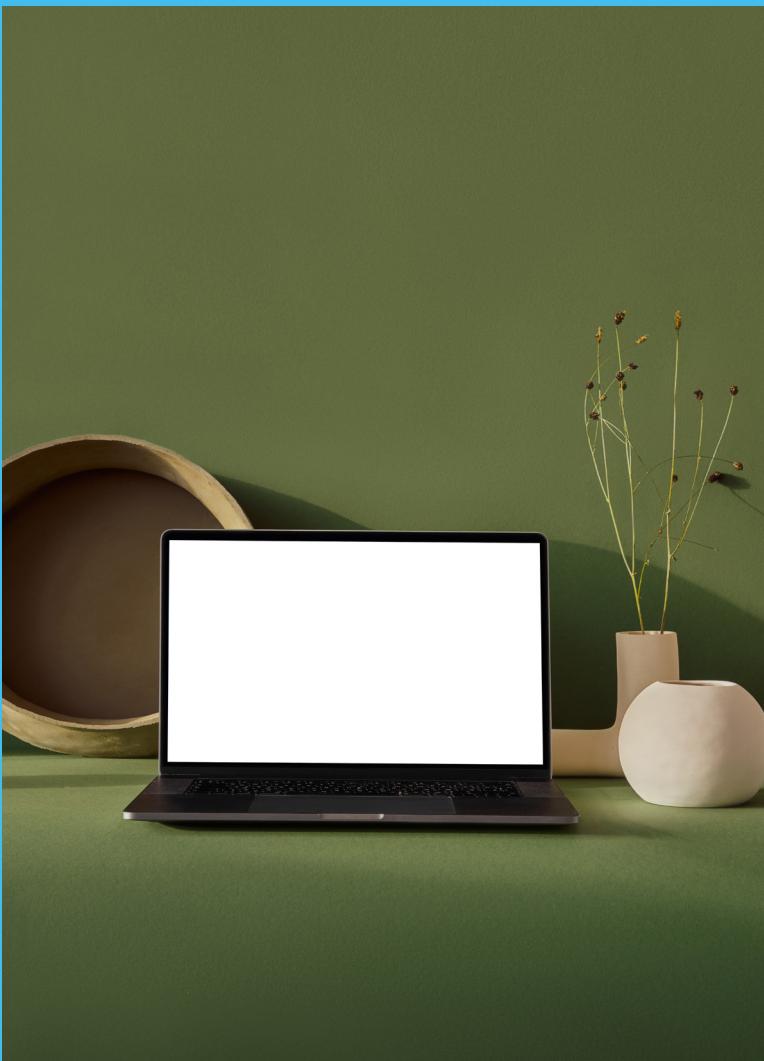
Por suerte, uno de mis amigos que vivía más cerca decidió actuar con rapidez y valentía. Se dirigió a su casa y regresó con los 1000 pesos que necesitábamos para saldar la deuda. La situación se calmó gradualmente mientras nuestro amigo entregaba el dinero faltante. Fue un momento aterrador y peligroso, pero gracias a la acción decidida de nuestro amigo, logramos evitar una situación aún más peligrosa. Esa noche, aprendimos que las apuestas pueden llevar a situaciones inesperadas y peligrosas, y que la seguridad y la amistad deben estar por encima de cualquier apuesta.

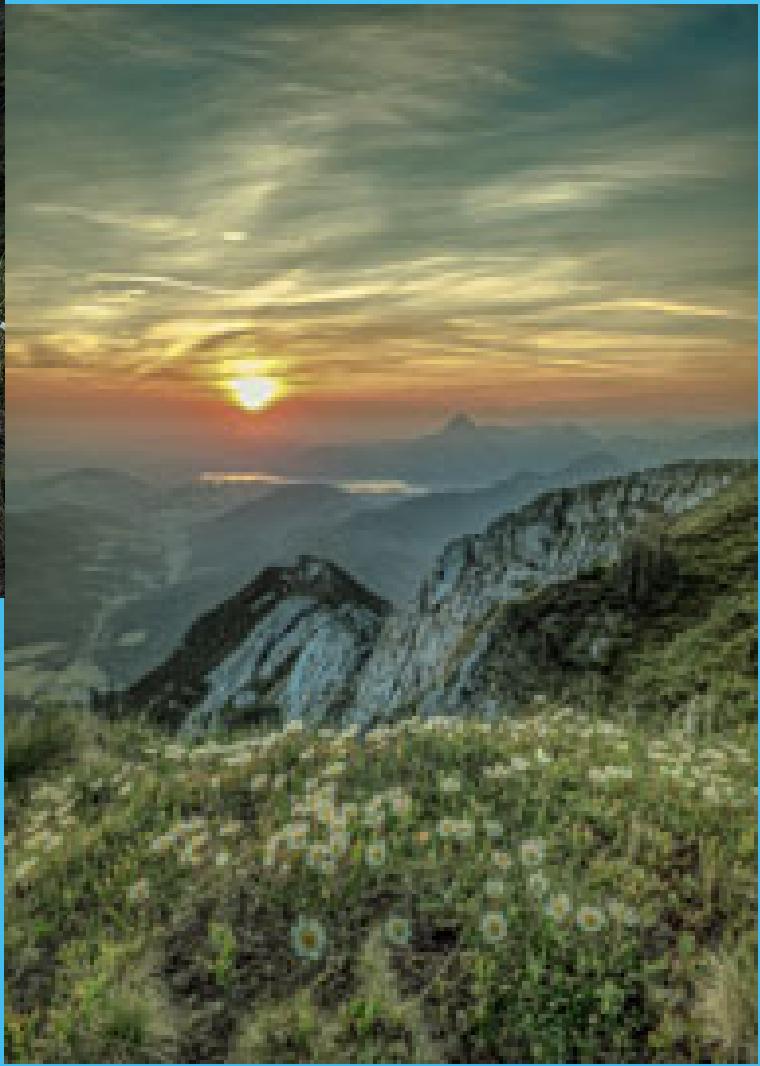
Mis experiencias personales me han enseñado la importancia de la valentía, la amistad y la toma de decisiones acertadas en momentos críticos. La noche en la que un revólver apuntó a mis amigos y a mí durante un partido de fútbol fue un giro aterrador en mi vida. A partir de esa experiencia, decidí concentrar mis esfuerzos en una carrera en la programación de software y redes, donde he demostrado resiliencia, dedicación y un compromiso inquebrantable con la seguridad y el bienestar de los demás. Cuando consideres la posibilidad de contratar mis servicios como programador de software y redes, te aseguro que obtendrás más que un profesional cualificado. Obtendrás a alguien que valora la integridad y la responsabilidad tanto en el trabajo como en la vida personal. Mi determinación para superar adversidades se traduce en mi compromiso de entregar proyectos de alta calidad y seguridad.



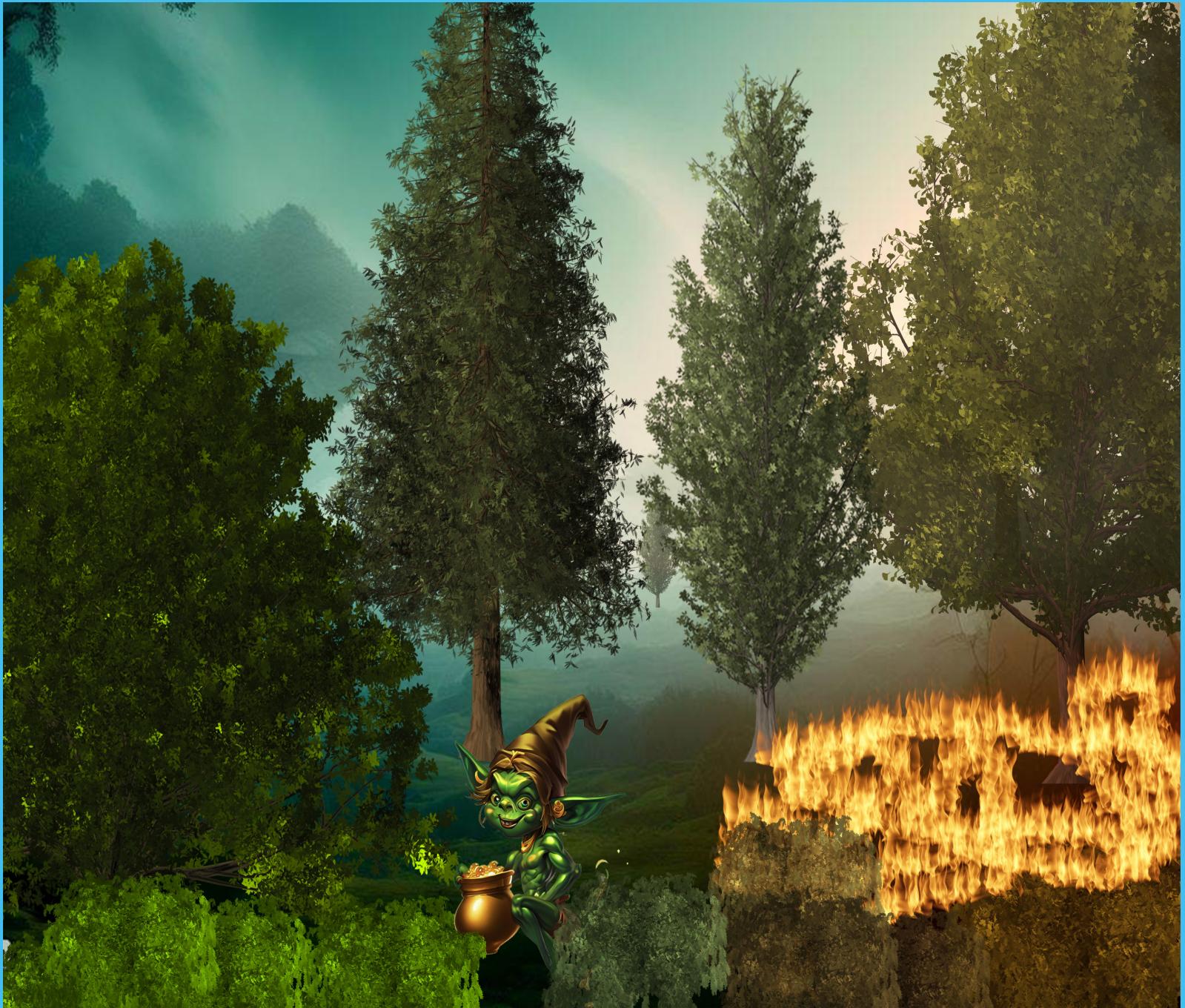
Confía en que, al elegirme, estás contratando a alguien que se esfuerza por hacer lo correcto en cada situación, alguien que se preocupa por el bienestar de los demás y alguien que está dispuesto a enfrentar los desafíos con coraje y determinación. Estoy aquí para proporcionarte soluciones.







BOSQUE FANTASTICO



Correlación entre multimedia y transmedia con el software y las redes de computo

Edison Ferney Agudelo González

Alfonso Venegas

Computación gráfica y multimedia

Fecha: 05 septiembre 2023

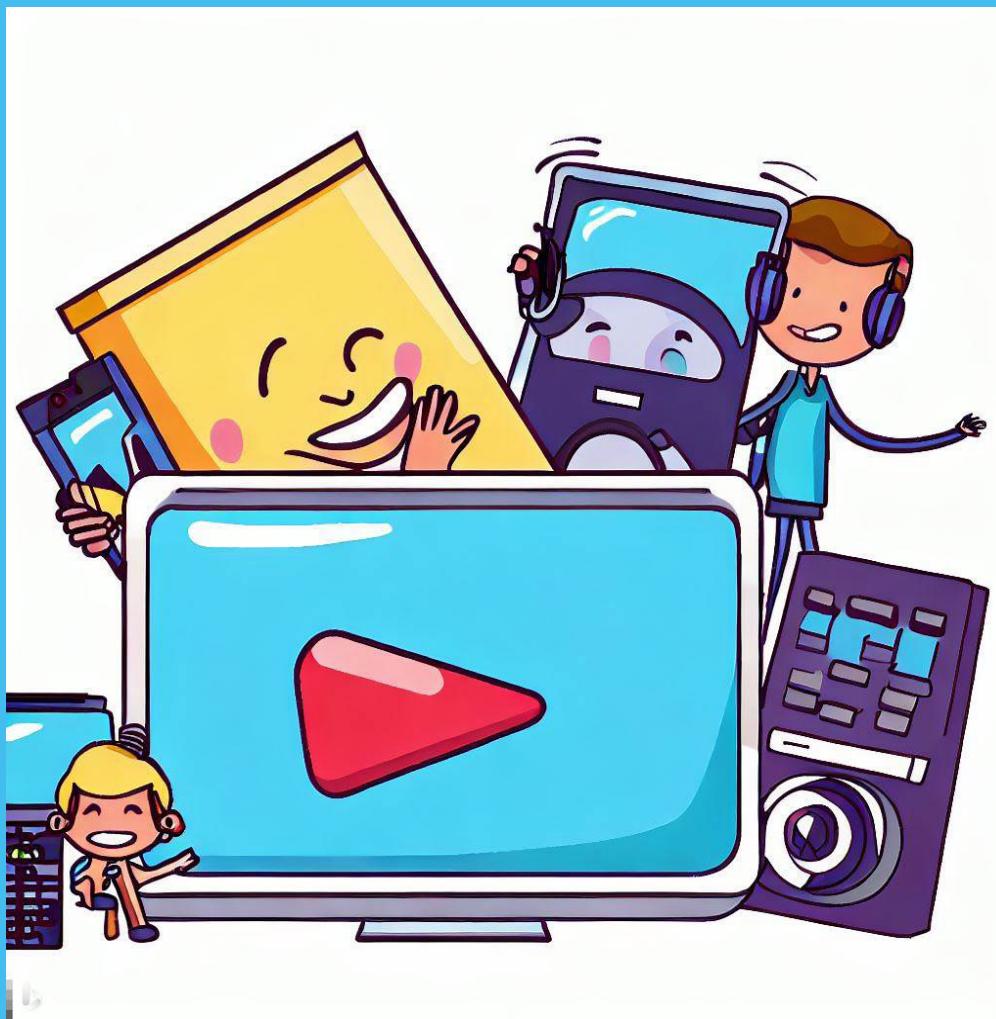
INTRODUCCION

En la actualidad, existen una gran cantidad de herramientas multimedia digitales cuyo objetivo es apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, algunas carecen de calidad, debido a que no participan expertos en su desarrollo las cuales de su gran mayoría dependen del software y las redes de cómputo.



DESARROLLO

Los elementos multimedia y transmedia que podemos encontrar hoy son sin duda el mejor método actual para procesos de enseñanza-aprendizaje, en donde este proceso depende también de las plataformas físicas y/o digitales en donde se publican, aparte de su contenido, la forma en cómo este se distribuye , ordena, colorea, ilustra, al final todo esto con otros pequeños detalles se resume en cómo se visualiza, que sea agradable para la vista es el primer paso y en el que el usuario final probablemente pueda decidir si este es apropiado o no para su consumo y posiblemente desde ese momento su método favorito de aprendizaje.



CONCLUSIÓN

Tener un equipo experto en diseñadores gráficos, desarrolladores de software y redes de cómputo, periodistas y demás llevara a desarrollar unos planes y procesos de un mismo contenido a mas publico incluso personas que no estén interesadas en su contenido.

Estar actualizados en las formas favoritas y consumidas del publico es un paso importante para ser reconocidos.



BIBLIOGRAFIA

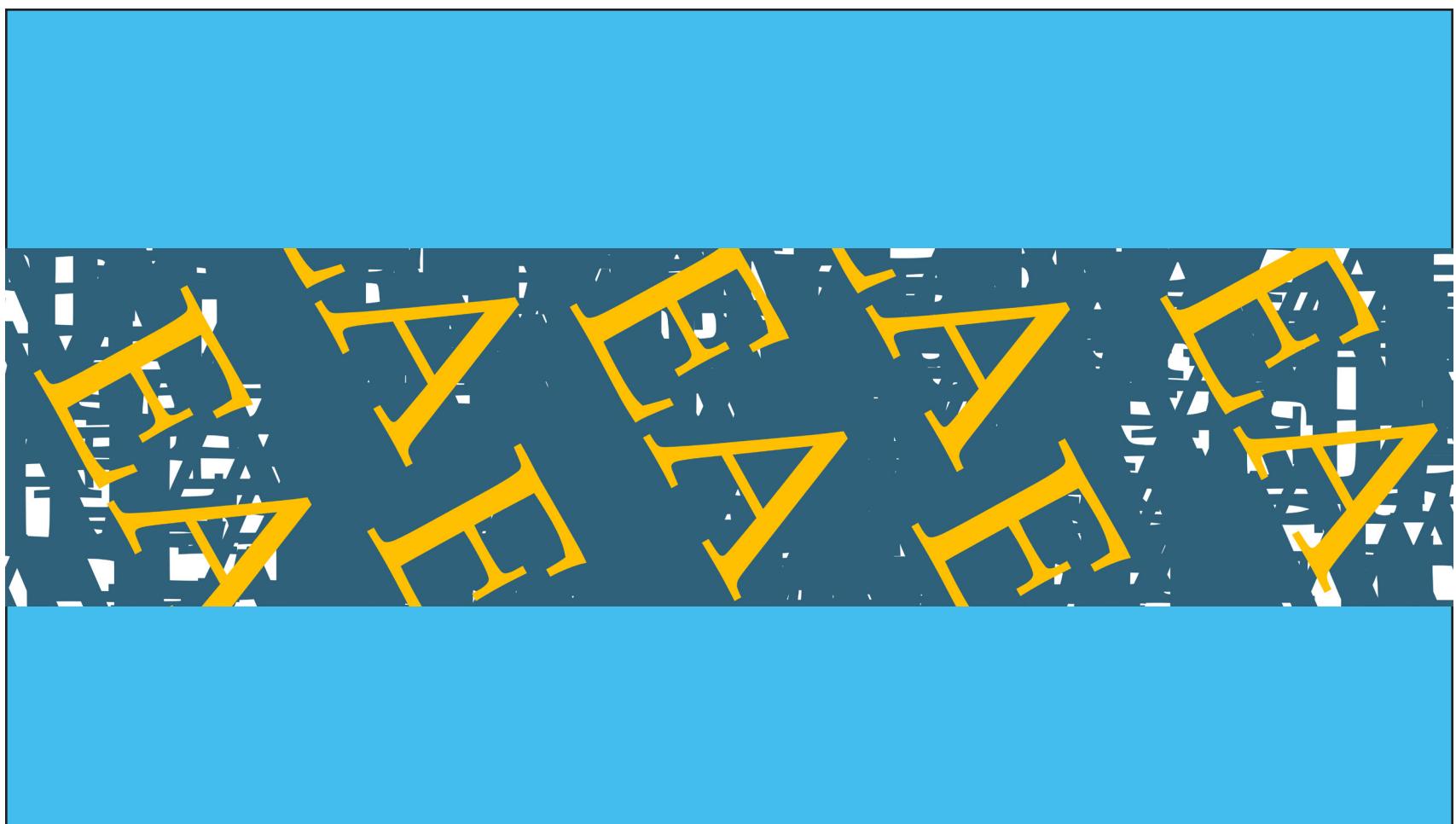
Kelly Robledo Dioses, Tomás Atarama Rojas, Henry Palomino Moreno
7 de noviembre de 2016

De la comunicación multimedia a la comunicación transmedia: una revisión teórica sobre las actuales narrativas periodísticas.

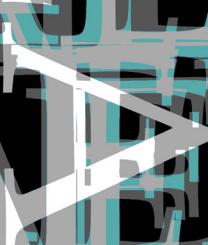
Eduardo García Sánchez, Osbaldo Vite Chavez, Miguel Ángel Navarrate Sánchez, Miguel Ángel García Sánchez y Verónica Torres Cosio
25 de enero de 2016

Metodología para el desarrollo de software multimedia educativo MEDESME.





EAEAE



PAX SAVVY

EAEAEA
EA
EA EA
EA EA
EA EA
EA EA
EA EA
EAEAEA EA





