



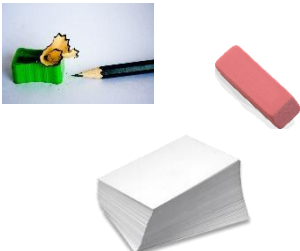
FORMATO FICHA TÉCNICA – SENASOFT – Medellín 2019			
FECHA	DÍA: 20	MES: 6	AÑO: 2019
CATEGORÍA	Multimedia		
LIDER TÉCNICO	Danny Alexander Celis Bayona		
REGIONAL	Antioquia	CENTRO	Centro de Servicios y Gestión Empresarial

OBJETIVO
Desarrollar soluciones tecnológicas a problemas reales del sector productivo en ambientes de trabajo colaborativo e interdisciplinario, que simulen el contexto laboral y fomentan la eficiencia, la productividad y la competitividad de los participantes.

COMPETENCIA(S) PROGRAMA DE FORMACIÓN
Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedial.
Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.
Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.
Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.
Realizar la post-producción para generar la animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.

CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Diseño gráfico: Crear conceptualización de ideas haciendo uso de la teoría del color, composición de la imagen, planos, teoría de la imagen, resolución, formatos para exportar.
Estándares de usabilidad: Aplicar conocimientos en la creación de interfaces gráficas que demuestren habilidades en experiencias de usuarios y usabilidad.
Front-end (cliente): Definir la implementación de lenguajes orientados al navegador para crear plataformas web.
Programación: Aplicar conocimientos que demuestren el uso de sintaxis, variables, condiciones, ciclos, funciones, programación orientada a eventos, programación orientada a objetos.
Branding: Definir el concepto y elementos de una marca: (nombre, logotipo, símbolo, isotipo, slogan, tipografía, color).
Pruebas: Realizar pruebas internas, pruebas con público destino, control de versiones, informe de pruebas, accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad

Fotografía: Aplicar conocimientos de composición, edición, retoque, foto montaje, formatos, resoluciones, modos de color.
Edición: Iluminación, efectos especiales, línea de tiempo, transiciones, render, formatos, resoluciones, codificaciones.
Propiedad intelectual: Protección de derechos, procedimientos, normas, leyes.

MATERIALES, HARDWARE Y SOFTWARE A UTILIZAR		
Hardware  Dos (2) Computadores portátiles. Un (1) computador por aprendiz.	RAM	Mínimo 4GB
	Disco Duro	Mínimo 250 GB de espacio disponible
	Procesador	Intel Core i5 o superior
	Otros	<ul style="list-style-type: none"> • Mouse, teclado, cargador. • Guaya.
Software  Nota: El software debe estar previamente instalado en el portátil. En el caso de software propietario, debe estar instalado por Enlace.	Sistema Operativo	Windows o Mac Osx.
	Herramientas a Emplear	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft office. • Adobe Creative Cloud. • Editores de código. • Software para correr servidores locales. • Librerías frontend (Opcionales)
Materiales 	Lápiz	Estos materiales serán entregados por el equipo organizador en el área de competencia.
	Lapicero de Tinta Negra	
	Sacapuntas	
	Borrador de Nata o Miga de Pan	
	Hojas tamaño carta	

CONTROL DEL DOCUMENTO					
Actividad	Nombres y Apellidos	Cargo	Dependencia	Área	Fecha
Redacción	Danny Alexander Celis Bayona	Instructor	Centro de Servicios y Gestión Empresarial.	Teleinformática	8 de mayo de 2019
Revisión	Liliana Ma. Galeano Zea	Instructora	Centro de Servicios y Gestión Empresarial.	Teleinformática	4 de julio de 2019
Aprobación	Claudia Marcela Porras Ortiz	Coordinadora Académica	Centro de Servicios y Gestión Empresarial.	Teleinformática	4 de julio de 2019