



LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

## **REGLAMENTO GENERAL**

**CENTRO DE SERVICIOS Y GESTIÓN EMPRESARIAL**

**REGIONAL ANTIOQUIA**

**RED DE CONOCIMIENTO EN INFORMÁTICA, DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE**

**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE - SENA -**

**MEDELLÍN**

**2019**



LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

## REGLAMENTO

El Comité Académico y Comité de Proyectos de Senasoft Medellín 2019, diseñó las reglas que regirán el evento en general, y en trabajo conjunto con el sector productivo, se definirán los retos y lineamientos de evaluación que desarrollarán los participantes.

A continuación se presentan las reglas del evento:

## CATEGORÍAS

- La cantidad máxima de participantes por categoría está definida por el número de programas de formación que poseen los centros de formación, las fichas de caracterización que para la fecha del evento se encuentren en etapa lectiva y que se cumpla con los lineamientos establecidos para cada categoría. Los cupos asignados a cada centro de formación, será suministrado con antelación al proceso de inscripción.

El número máximo de participantes por Categoría es la siguiente:

Categoría	Nro. Aprendices por Categoría	Cantidad de Equipos	Observación
Algoritmos	64	64	La participación es individual.
Bases de Datos	82	41	La participación es en parejas.
Desarrollo Web	74	37	La participación es en parejas.
Desarrollo para Dispositivos Móviles	32	16	La participación es en parejas.
Redes y Mantenimiento	50	25	La participación es en parejas.
Multimedia	40	20	La participación es en parejas.
Videojuegos	8	4	La participación es en parejas.
Animación 3D	26	13	La participación es en parejas.
Producción de Medios Audiovisuales	20	10	La participación es en parejas.
IDEATIC	27	9	La participación es en equipo de 3 aprendices.



LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

- No pueden participar:
  - Egresados del SENA
  - Aprendices que hayan participado en eventos anteriores de SENASOFT o WORLDSKILLS.
  - Aprendices que sean o hayan sido Instructores SENA.
  - Aprendices que tenga formación tecnológica o profesional en áreas relacionadas.
  - Aprendices en etapa productiva.
  - Aprendices de programas de formación de nivel Técnico y Especialización Tecnológica.
  - Aprendices que pertenezcan a redes de conocimiento diferentes a la de Informática, Diseño y Desarrollo de Software.
- Los aprendices de la Tecnología en Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información, sólo pueden participar en las categorías de algoritmos, bases de datos, desarrollo web y desarrollo para dispositivos móviles.

Para la categoría de algoritmos, sólo pueden participar aprendices que a la fecha del evento estén máximo en tercer (3er) trimestre de formación. Para las demás categorías, los aprendices deben estar mínimo en tercer trimestre de formación.

- Los aprendices de la Tecnología en Gestión de Redes de Datos y Tecnología en Mantenimiento de Equipos de Cómputo, Diseño e Instalación de Cableado Estructurado, sólo pueden participar en la categoría de Redes y Mantenimiento. En esta categoría pueden participar aprendices que para la fecha del evento, estén mínimo en tercer (3er) trimestre de formación.



LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

Para la categoría de Redes y Mantenimiento, la pareja participante se conformará con un (1) aprendiz del programa de Tecnología en Gestión de Redes de Datos y un (1) aprendiz del programa Tecnología en Mantenimiento de Equipos de Cómputo, Diseño e Instalación de Cableado Estructurado. Si un Centro de Formación no cumple con este lineamiento, no se dará cupo en dicha categoría.

- Los aprendices de las Tecnologías Producción de Multimedia, Animación 3D, Desarrollo de Videojuegos y Producción de Medios Audiovisuales Digitales, sólo pueden participar en la categoría relacionada con su programa de formación.

En estas categorías pueden participar aprendices que para la fecha del evento, estén mínimo en tercer (3er) trimestre de formación.

- En la categoría de IDEATIC, sólo se permite la participación de aprendices que estén mínimo en tercer (3er) trimestre de formación de los programas de formación Tecnología en Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información, Tecnología en Producción de Multimedia y Tecnología en Producción de Medios Audiovisuales Digitales.

Para esta categoría se conformarán equipos de tres (3) aprendices: un (1) aprendiz de Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información, un (1) aprendiz de Producción de Multimedia y un (1) aprendiz de Producción de Medios Audiovisuales Digitales. A los Centros de Formación que se le asigne cupo en esta categoría, se les indicará de qué programa de formación deben inscribir el aprendiz que los representará en la categoría.



LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

- Para la inscripción de los participantes al evento, se debe tener en cuenta:
  - La fecha establecida para la inscripción de aprendices e instructores y proyectos de innovación, será del 8 al 26 de julio de 2019.
  - A cada centro de formación, se le asignará un código único para inscribir tanto a los aprendices participantes, como al instructor que los acompañará.
  - La inscripción de los aprendices y proyecto de innovación, la debe realizar el instructor que asistirá al evento. (Leer muy bien las indicaciones de inscripción, que se publicará en la página web <https://senasoft.fabricadesoftware.co>)
  - Cada aprendiz podrá inscribirse sólo en una categoría.
  - Para realizar la inscripción, se debe tener la siguiente información:

Aprendices		Instructor	
Categoría	Nro. Celular	Programa en el cual imparte formación	Nro. Celular
Programa de Formación	Nro. Fijo	Tipo Documento de Identidad	Nro. Fijo
Ficha de Caracterización	RH	Número Documento Identidad	RH
Tipo Documento de Identidad	Talla Camiseta	Tipo Documento de Identidad	Talla Camiseta
Número Documento Identidad	Aeropuerto de Origen:	Número Documento Identidad	Aeropuerto de Origen:
Fecha de Nacimiento	EPS:	Fecha de Nacimiento	EPS
Nombres Completos	Alergias o Enfermedades	Nombres Completos	Alergias o Enfermedades
Apellidos Completos	En caso de enfermedad(es), indicar medicamentos que toma	Apellidos Completos	ARL
Correo Principal	Alimentación Especial: no aplica, vegano, diabético.	Correo Principal	En caso de enfermedad(es), indicar medicamentos que toma
Correo Alternativo		Correo Alternativo	Alimentación Especial: no aplica, vegano, diabético.



LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

**Documentos a adjuntar:**

- Certificado de afiliación a EPS.
- Documento de Identidad
- Constancia de estudio de Sofía Plus
- Foto: debe ser reciente, de frente, en color, con fondo blanco liso y uniforme, sin márgenes alrededor, sin accesorios (gafas de sol, gorras, etc.) y formato "jpeg", tamaño no superior a 2MB. **Los aprendices deben portar el uniforme.**



**Documentos a adjuntar:**

- Certificado de afiliación a EPS y ARL
- Documento de Identidad
- Foto: debe ser reciente, de frente, en color, con fondo blanco liso y uniforme, sin márgenes alrededor, sin accesorios (gafas de sol, gorras, etc.), formato "jpeg", tamaño no superior a 2MB.



- Los aprendices deben traer consigo el carné que los acredita como aprendices SENA.
- Los aprendices deberán portar su uniforme y/o camiseta de Senasoft.
- A la competencia no se permite el ingreso de personas en estado de embriaguez o bajo el efecto de sustancias que perturben el normal desempeño.
- Una vez iniciada la prueba no se admite el ingreso de participantes; por lo tanto, quienes no se presenten con anterioridad quedan por fuera del concurso.
- Los participantes deben llevar en forma visible la escarapela de participante y portar su documento de identificación.
- El instructor de cada regional será responsable de verificar que los aprendices lleven consigo el carné que los acredita como beneficiarios del servicio de salud.



LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

- El material que se requiera para la prueba deberá ser ingresado al inicio de la competencia y será revisado por el Comité Académico del evento. No se permitirán ingresos posteriores.
- Cada Centro de Formación, debe proveer a los aprendices de los portátiles o computadores de escritorio y otro hardware requerido para la competencia, de acuerdo con la ficha técnica de cada categoría.
- Los equipos de cómputo, material magnético y demás hardware requerido en la competencia, serán custodiados por el Centro de Servicios y Gestión Empresarial del SENA Regional Antioquia y el operador del evento, a partir del martes 10 de septiembre en horas de la tarde.

Cada aprendiz una vez haga su proceso de acreditación el día 10 de septiembre, deberá desplazarse al espacio de competencia, para entregar el equipo de cómputo al Comité de Logística y Comité Académico.

Los equipos sólo podrán ser retirados una vez finalice la competencia (jueves 12 de septiembre a partir de las 4:00 p.m.).

Los equipos de cómputo y hardware requerido para la competencia, deben ser registrados previamente en la página web de Senasoft. La información que se solicitará para el registro de los equipos será la siguiente:

Información Registro Hardware	
Categoría:	Descripción: (Datos registrados en mi inventario)
Placa:	Descripción Actual:
Serial:	Atributos:



LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

Modelo:	Especificaciones Técnicas: (detallar si tiene tarjeta de video especial y otros elementos que adicionales)
---------	--

**Nota:** Todo el hardware que se registre, debe ser inventario SENA.

- Cada participante debe traer su portátil o pc para trabajar, cargador, mouse, guaya y otros elementos requeridos de acuerdo a los requisitos establecido en cada categoría.
- Antes de iniciar la competencia, cada portátil o equipo debe tener instalado previamente el software requerido de acuerdo con la categoría en la cual participan los aprendices. El software debe ser instalado por los técnicos de Enlace de su respectivo Centro de Formación.
- El computador utilizado en la competencia, será marcado con una etiqueta al ingreso, la cual no podrá ser retirada hasta terminado el evento.
- Antes de iniciar la prueba, un equipo de instructores técnicos verificará que los aprendices no ingresen material que se considere:
  - Parte de la solución solicitada en la prueba.
  - Material que constituya ventaja para la realización de la prueba sobre los demás competidores.
  - Solución de la prueba
  - Material dañino para el hardware, software o personas.

Si al revisar el contenido del portátil o equipo, se identifica software o material que sea parte de la solución, la solución de la prueba o constituya ventaja sobre los demás competidores, se solicitará la desinstalación o borrado de material.





LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

- Los equipos de aprendices, serán conformados por el Comité Académico del evento, es decir, las parejas no estarán integradas por aprendices del mismo centro de formación.
- Como garantía de imparcialidad, en la preparación de las pruebas académicas no se contará con la participación de aprendices e instructores. Las pruebas serán diseñadas y evaluadas por empresarios con acompañamiento del instructor líder a nivel nacional de cada categoría.
- Al finalizar la prueba, cada portátil o equipo será sellado por el jurado calificador, hasta el momento de evaluación.
- Terminada la prueba, no se admitirán correcciones ni modificaciones. Los resultados serán evaluados en el computador objeto del desarrollo de la prueba.

La evaluación se realizará en tres momentos:

- Miércoles 11 de septiembre en horas de la tarde: se evalúan los productos generados en horas de la mañana y en la tarde.
  - Jueves 12 de septiembre en horas de la mañana: se evalúan los productos generados en horas de la mañana.
  - Jueves 12 de septiembre en horas de la tarde: Los equipos de aprendices que obtengan los 10 mejores puntajes en cada categoría, sustentarán mediante un pitch los productos generados, el cual tendrá duración de 5 minutos y se realizará en el horario de 2:00 p.m. a 5:00 p.m. El jurado exigirá la presencia del equipo o aprendiz participante, al momento de hacer la evaluación.
- En caso de dudas o encontrar inconsistencia en los resultados, los participantes podrán ser llamados para sustentar su trabajo.



LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

- Condiciones generales de los productos generados:
  - El software generado, se protege como obra literaria.
  - La autoría del software corresponde a la persona o personas naturales que lo crean. En este caso, la autoría es de los aprendices.
  - Los aprendices contarán con los derechos morales, permitiendo que sus nombres sean reconocidos.
  - Las empresas para las cuales se desarrolle software, serán titulares.
  - En el caso de las obras audiovisuales, se consideran autores el realizador, autor(es) del libreto cinematográfico o guion y dibujantes(s) para diseños animados.
  - El titular de los derechos patrimoniales de la obra audiovisual, corresponde al productor. En este caso corresponde a los aprendices, quienes a su vez autorizan a la empresa, la utilización del producto generado.
  - Las empresas que soliciten los productos finales, sólo se entregará la información del equipo que ocupe el primer lugar. (SENA, 2014).

### MUESTRA PROYECTOS DE INNOVACIÓN

Se contará con un espacio para que doce (12) Centros de Formación, expongan proyectos innovadores, los cuales serán seleccionados de la siguiente forma:

- La fecha establecida para la inscripción de proyectos de innovación, será del 8 al 26 de julio de 2019.
- En la página web de Senasoft (<https://senasoft.fabricadesoftware.co>), se contará con la opción de Proyectos de Innovación. Desde allí, cada Centro de Formación que desee participar en el proceso de selección de proyectos, descargará el formato de ficha de



LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

proyecto. Dicha ficha debe ser diligenciada y el instructor líder de Senasoft en el Centro de Formación, subirá el formato a la página del evento.

- El Comité de Proyectos de Senasoft, estará conformado por un equipo interdisciplinario de instructores. El Comité descargará los formatos de ficha de proyecto diligenciados y evaluarán los proyectos, de acuerdo con una lista de verificación.
- Los primeros doce (12) proyectos con el puntaje más alto, serán los proyectos que se presentarán en Senasoft.
- Para la presentación del proyecto, sólo se permite la participación de un (1) aprendiz por Centro.
- Cada proyecto contará con un stand o espacio, para que el aprendiz exponga el proyecto. En el stand, el aprendiz ubicará su equipo de cómputo y un pendón de 80 cm \* 1 mt, con información alusiva al proyecto (los equipos y pendón, los debe proveer el Centro de Formación participante).
- Para la evaluación de los proyectos, se contará con un jurado conformado por empresarios, subdirectores e instructores.



LA COMPETENCIA DE TECNOLOGÍA MÁS GRANDE DEL SENA.

## CIBERGRAFÍA

SENA. (Enero de 2014). *Guía de Propiedad Intelectual y Transferencia de Tecnología*. Obtenido de <http://www.sena.edu.co/es-co/formacion/sennova/Propiedad%20Intelectual.pdf>

CONTROL DEL DOCUMENTO					
Actividad	Nombres y Apellidos	Cargo	Dependencia	Área	Fecha
Redacción	Liliana María Galeano Zea	Instructora	Centro de Servicios y Gestión Empresarial	Teleinformática	4 de julio de 2019
Revisión	Claudia Marcela Porras Ortiz	Coordinadora Académica	Centro de Servicios y Gestión Empresarial	Teleinformática	5 de julio de 2019
	Dorian Sully Múnera Rúa	Instructora	Centro de Servicios y Gestión Empresarial	Teleinformática	5 de julio de 2019
	Jhonnys Rodríguez Payares	Instructor	Centro de Servicios y Gestión Empresarial	Teleinformática	5 de julio de 2019
	Liliana María Galeano Zea	Instructora	Centro de Servicios y Gestión Empresarial	Teleinformática	5 de julio de 2019
Aprobación	Claudia Marcela Porras Ortiz	Coordinadora Académica	Centro de Servicios y Gestión Empresarial	Teleinformática	8 de julio de 2019