**FORMATO DE PARTICIPACIÓN**

**DATOS PERSONALES**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre: Jorge Mario | | Apellidos: Rincón Gutiérrez | | |
| Documento identificación: 16539985 | | Lugar de expedición: Cali | | |
| c.c. (x ) pasaporte ( ) | |
| Nacionalidad:  Colombia | Correo electrónico:  jorgemariorincon@hotmail.com | | | |
| Fecha de nacimiento: Noviembre 23 1982 | | | Teléfono: 3168339934 | |
| Profesión: Ingeniero en Telemática con Especialización Tecnológica en herramientas didácticas enseñanza aprendizaje del SENA. | | Nivel de Estudio (pregrado/especialización/ maestría/doctorado): Especialización | | |
| Resumen CV o Perfil profesional:  Técnico laboral en sistemas, Diseñador Multimedial y Estudiante de Ingeniería de Sistemas, con especialización en mantenimiento de computadores, lenguajes de programación y diseño y desarrollo de videojuegos.  Con experiencia de 14 años en el desarrollo web como freelance, con proyectos independientes, enfocados a la programación de administradores para sitios web y algunos con desarrollo, diseño y administración, con clientes como Aldor, Yupi, Caracol Radio, Cartonera Nacional, entre otros.  **Mario Rincón**  Ingeniero en Telemática de la AIU “Atlantic International University” con especialización tecnológica en herramientas didácticas enseñanza aprendizaje del SENA, Técnico Profesional en Diseño Multimedia de la Academia de Dibujo Profesional, Diplomado en Liderazgo en la Universidad Santiago de Cali, experiencia en docencia desde 1999 prestando servicio militar en la policía y diferentes universidades, más de 10 años cómo docente en la Academia de Dibujo Profesional. | | | |  |

*NOTA: La fotografía y CV será utilizada para la mención de los invitados especiales en el afiche de lanzamiento del evento y memorias.*

***FAVOR******ENVIAR FOTOGRAFIA COMO ARCHIVO ADJUNTO Y HOJA DE VIDA EN FORMATO PDF.***

**DATOS DE LA INSTITUCIÓN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Institución: Academia de Dibujo Profesional | | | |
| Dirección: Calle 27 6bn 50 Santa Mónica | | Teléfono: 6874100 | |
| Ciudad: Cali | Departamento/Provincia: Valle | | País: Colombia |

**INFORMACIÓN PARTICIPACIÓN**

|  |  |
| --- | --- |
| MODALIDAD PARTICIPACIÓN:  Conferencia ( ) Ponencia ( x ) | TÍTULO:  Repensando la Multimedia a través de su evolución e innovación, realidad aumentada y virtual, experiencias inmersivas de enseñanza y aprendizaje. |
| PROYECTO DE INVESTIGACIÓN VINCULADO (SI APLICA):  Estrategias didácticas frente a las tendencias en los lenguajes de programación que revolucionará la enseñanza aprendizaje contextualizados en los procesos de Producción Multimedia.  Transformación Digital a través de la Producción Multimedia en función de   visibilizar, exaltar, reconocer   el sector turismo de salud en el Valle del Cauca. | |
| RESUMEN DE LA CONFERENCIA/PONENCIA (máx. 250 palabras):  *(El resumen saldrá publicado en las Memorias del Ciclo de Foros en Diseño FADP, registro ISSN 2539-4525 (En línea).*  La evolución Multimedia es una consecuencia inherente al inevitable avance tecnológico; fenómeno que implica la tarea habitual de repensarla para su adecuada apropiación y aplicación. Este avance permea la Multimedia en su implementación y evolución en diferentes campos: como en el Internet qué se inicia en la web 1.0 donde el navegante es un ente pasivo y solo consume información. Posteriormente ha cobrado vida la web 2.0, aun en desarrollo, donde el usuario es el actor principal, caracterizado por su interacción en un constante aprendizaje colaborativo; en la web 2.0 juega un papel importante las redes sociales, las enciclopedias abiertas como Wikipedia, las aplicaciones 2.0 que propenden por el entretenimiento y facilita el aprendizaje como PREZI, POWTOON, entre otros; en la misma línea ya hay los primeros cimientos de la web 3.0 y sus diferentes características como la web semántica “Construcción de páginas con códigos que brindan información precisa y significativa a los buscadores”, la inteligencia artificial, la realidad virtual y aumentada son componentes fundamentales de la misma; Se conjetura que la Web 4.0 será el cerebro de la Web.  La evolución de la Multimedia es divergente a las tendencias de la misma y se refleja en diferentes ámbitos como: El video Mapping “Proyección de vídeo en lienzos de forma irregular”, el video interactivo, los video juegos, la televisión 2.0, El scraping como modelo de negocio donde se puede consultar información de muchas fuentes en tiempo real, Internet of Thing donde la Multimedia y el Internet se manifiesta en diferentes periféricos al ordenador y celular, entre otras. | |

**EJES TEMÁTICOS**

Seleccionar eje temático y horario de acuerdo a su disponibilidad:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **29 DE SEPTIEMBRE**  Jornada mañana  **(8:00 a.m-12:00 m.)** | | **29 DE SEPTIEMBRE**  Jornada tarde  **(2:00 -6:00 p.m.)** | | **29 DE SEPTIEMBRE**  Jornada noche  **(7:00 -8:30 p.m.)** | | **30 DE SEPTIEMBRE**  Jornada mañana  **(8:00 a.m-12:00 m.)** | |
| * Diseño y Transformación productiva * Realidad aumentada y realidad virtual en la educación * Publicidad y tendencias digitales * Narrativas Transmedia * Patrimonio Cultural Arquitectónico | ( )  ( )  ( )  ( )  ( ) | * Moda y Tecnología * Cromática e identidad cultural en el diseño | ( )  ( ) | * Diseño y Transformación productiva * Realidad aumentada y realidad virtual en la educación * Cromática e identidad cultural en el diseño * Patrimonio Cultural Arquitectónico | ( )  (x)  ( )  ( ) | * Moda y Tecnología * Cromática e identidad cultural en el diseño * Publicidad y tendencias digitales * Narrativas Transmedia * Patrimonio Cultural Arquitectónico | ( )  ( )  ( )  ( )  ( ) |