<html>

<head></head>

<body>

<h1> Informacion General: APP Programacion III </h1>

<div>

<ul>

<li><strong>VITIMALZ</strong></li><br>

<button (click)="Imagenes()"> Mas informacion</button>

<p>Manizales, abr. 03 de 2014 - Agencia de Noticias Unicersidad Nacional-<br> La innovación busca explicar conceptos sobre verdad, <br>

Un juego que permite a las víctimas del conflicto armado conocer<br> justicia, prevención, protección, asistencia, atención, <br>

sobre la Ley 1448 del 2011<br> reparación integral y participación. <br>

es la nueva creación de Anglus, <br>

microempresa del Parque de Innovación Empresarial de la U.N. en Manizales.<br>

El juego, denominado Vitimalz, contiene toda la información<br>

sobre la ley que estipula los deberes y derechos que tienen las víctimas para <br>

la restitución

de beneficios que otorga el Gobierno nacional.</p>

<img src="imagenes-programacion-APP/descarga.jpg">

<video controls="" width="400" height="185">

<source src="imagenes-programacion-APP\videos/1.mp4" type="video/mp4">

</video>

<br>

<br>

<br>

<br>

<li><strong>SIN ABUSO</strong></li>

<h1>NUESTRA HISTORIA</h1>

<p>Fundación Para la Confianza es una organización sin fines de lucro,<br>

creada el año 2010 por James Hamilton, Juan Carlos Cruz, <br>

Juan Pablo Hermosilla y José Andrés Murillo, <br>

con la misión de luchar contra el abuso infantil y <br>

acompañar y orientar a quienes han sido víctimas de estos delitos. <button (click)="Imagenes()"> Galeria</button><button (click)="Imagenes()"> Informate</button><button (click)="Imagenes()"> Conocenos</button><button (click)="Imagenes()"> Hazte Socio</button></p>

<li><strong>MAXTURBO</strong></li>

<p> </p><h1> <strong>Informacion sacada de Google Play</strong> </h1>

Sacude la diversión con #Maxturbo, un juego inspirado en el capítulo con el mismo nombre de la serie animada zoOtecnia <br>

#Noesparaniños Chanchón se encuentra en el baño, jugando con #MaxTurbo... <br>

Ayúdalo a que su "disparo" llegue tan lejos como sea posible agitando tu dispositivo (Móvil o tablet)<br>

lo más rápido que puedas para aumentar la fuerza de su disparo, y luego esquiva los obstáculos inclinando tu móvil hacia los lados...<br>

Recuerda que debes llegar tan lejos como puedas y recoger la mayor cantidad posible de monedas en el camino. <br>

No olvides compartir tus resultados en tus redes sociales y retar a tus amigos... <br><p></p>

<h1><strong>De Interes</strong></h1>

<p><em>Para conocer más:

www.zootecniatv.com <img src="imagenes-programacion-APP/5.jpg"><img src="imagenes-programacion-APP/9.jpg"><br>

www.senalcolombiatv/zootecnia<br>

www.facebook.com/zootecnia123 <br>

www.twitter.com/zootecnia123 <img src="imagenes-programacion-APP/8.jpg"><br>

www.instagram.com/zootecniatv<br>

<br>

<strong>Conoce sobre los realizadores:</strong><br>

www.estudiosanimeco.com<br>

www.anglus.co</em></p>

<br>

<br>

<li><strong>FNA</strong></li>

<br>

<br>

<img src="imagenes-programacion-APP/Captura.PNG">

<br>

<br>

<video controls="" width="400" height="185">

<source src="imagenes-programacion-APP\videos/2.mp4" type="video/mp4">

</video>

<br>

<br>

<br>

<br>

<li><strong>JUEGAULA</strong></li>

<p>Juegaula es una plataforma que pone al alcance de las Instituciones Educativas los mejores juegos, <br>

aplicaciones y contenidos digitales educativos. <strong>INFORMACION DETALLADA EN FACEBOOK</strong><br>

<img src="imagenes-programacion-APP/12.png">

</p>

<br>

<br>

<br>

<li><strong>Vivelab ATLANTICO</strong></li>

<p>Los Vivelabs, son una iniciativa nacional para incentivar el desarrollo <br>

de contenidos digitales a través de la implementación de una plataforma <br>

de última tecnología, de fácil acceso para emprendedores de la región.<br>

El proyecto Vivelab Atlántico fue abanderado por el Ministerio de las <br>

Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia, MinTIC,<br>

en el marco del Plan Vive Digital Regional, con el apoyo de Colciencias.<br>

Mediante Convocatoria pública 585 de 2012, la Universidad del Atlántico. <br>

Desde entonces, el Vivelab Atlántico es operado por la Universidad del Atlántico, <br>

a través de la Vicerrectoría de Investigaciones, Extensión Y Proyección Social. <br>

Se encuentra ubicado al interior de la Universidad, en la sede norte, abierto <br>

al servicio de la comunidad en general.<br>

<br>

</p><h3><strong>Servicios:</strong></h3><strong> </strong>

Capacitaciones (Talleres, cursos y diplomados).<br>

Arrendamiento de Sala de trabajo.<br>

Alquiler de espacios de formación especializados. <br>

Servicios de laboratorio de ingeniería de sonido y video.<br>

Servicios creativos para animación, videojuegos y desarrollo web &amp; móvil<br>

Servicios de Coworking Space, Innovation Lab, y Colocation.<br>

Servicios de E learning.<br>

<br>

<strong>Redes sociales: </strong><br>

<em>Instagram: https://www.instagram.com/vivelabatlantico/ <br>

Facebook: https://www.facebook.com/ViveLabAtco/ <br>

Twitter: https://twitter.com/ViveLabAtco <br></em>

<br>

<br>

<button (click)="Imagenes()"> Pagina Principal</button>

<p></p>

<br>

<li><strong>Embaraza2</strong></li>

<p><em><strong>Embaraza2 es un juego para mayores de 12 años de edad, con retos y habilidades <br>

y termina cuando quede un último jugador, aquel que no resultó ni embarazado ni con una enfermedad<br>

de transmisión sexual.<br>

Tiene una baraja de 55 cartas de diferentes tipos, entre ellas, cóndón, día después, cortejo, no es no,<br>

ETS (enfermedades de transmisión sexual). Para jugarlo se necesita de dos a cinco jugadores <br>

y cada partida puede tardar de 10 a 20 minutos.<br>

“Lo que pretendemos es reducir los 408 nacimientos diarios que se dan en Colombia entre mujeres <br>

de 10 y 19 años de edad. Por eso fue pensado para los jóvenes de las instituciones educativas del país<br>

y también para los estudiantes de primer semestre de las universidades”, manifestó Ángelo Quintero, <br>

administrador de empresas de la Universidad Nacional de Colombia (U.N.) Sede Manizales. <br>

<br>

<strong>Algunas reglas: </strong>

<br>

<br>

Cada jugador recibe cinco cartas, entre ellas una de preservativo o condón, que no se deben dejar ver por los otros participantes.<br>

El juego continúa en el sentido de las manecillas del reloj. El competidor que inicia jugará una carta de su mano y debe seguir <br>

las instrucciones que allí se indican. El jugador termina su turno arrastrando una carta, pero cuando le sale embarazo o ETS <br>

(enfermedades de transmisión sexual) termina su participación en la partida y queda eliminado, a no ser que tenga un preservativo o condón que lo salve.</strong></em></p>

<img src="imagenes-programacion-APP/40.jpg">

<img src="imagenes-programacion-APP/41.jpg">

<br>

<br>

<li><text-center>Trainbox</text-center></li>

<p><em><text align-center="">Sunnyvale, CA - Playvox anunció el jueves 13 de febrero de 2020 la adquisición de Trainbox, una empresa de aprendizaje interactivo. <br>

“Trainbox es un gran equipo con un producto robusto que aporta innovación y nueva funcionalidad a las aplicaciones de capacitación <br>

y aprendizaje de Playvox Agent Optimization Suite ”, dijo Oscar Giraldo, fundador y director ejecutivo de Playvox. <br>

"Estamos muy contentos de dar la bienvenida al equipo de Trainbox a la familia Playvox y de extender estas capacidades a nuestros clientes".<br>

Con la adquisición de Trainbox, Playvox potenciará y mejorará la gamificación, la interactividad y la personalización en la plataforma de la empresa. <br>

Al hacerlo, hará que las aplicaciones de aprendizaje y capacitación sean aún más dinámicas, efectivas e interactivas para los agentes de servicio al cliente <br>

de todo el mundo. Playvox ofrecerá ahora un sistema de aprendizaje de última generación. Aunque es la primera adquisición de Playvox, Giraldo dijo que la compañía <br>

siempre está buscando formas de mejorar la plataforma Playvox y brindar a los clientes el mayor valor posible para optimizar las operaciones de servicio al cliente <br>

centradas en el agente. Giraldo dijo que el valor puede presentarse de dos formas: orgánico y mediante adquisición.</text></em><br></p> <button (click)="Imagenes()"> informacion Detallada</button>

<img src="imagenes-programacion-APP/a.png">

<img src="imagenes-programacion-APP/b.png">

<img src="imagenes-programacion-APP/c.png">

<img src="imagenes-programacion-APP/d.jpg">

<img src="imagenes-programacion-APP/z.png">

<img src="imagenes-programacion-APP/f.jpg">

</ul>

</div></body></html>

<file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/app.component.html>

REALIZADO EN ANGULAR 8