



**Bienestar**  
al aprendiz

**CENTRO DE TECNOLOGÍAS AGROINDUSTRIALES**  
**SENA REGIONAL VALLE**

**Red de Conocimiento en Informática, Diseño y Desarrollo de  
Software**

**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA**

**Marzo de 2017**

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	2
JUSTIFICACIÓN.....	2
OBJETIVO .....	3
DIRIGIDO A.....	3
REQUISITOS .....	3
FICHA TÉCNICA.....	5
MATERIALES, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS.....	8
CONTROL DE DOCUMENTO.....	10

## INTRODUCCIÓN.

Los lineamientos técnicos que se presentan en este documento, permiten a instructores, aprendices competidores, jurados y responsables de las pruebas, conocerlos requerimientos de la competencia SENASoft Valle 2017 en la categoría de producción de multimedia.

El reto propuesto para la competencia, plantea la elaboración de una serie de productos multimediales con los cuales soluciona una necesidad a la problemática planteada como desarrollo de la competencia, utilizando software de diseño de la suite de ADOBE CC 2016.

## JUSTIFICACIÓN

La integración de diversos medios, los avances en las tecnologías de la informática y las comunicaciones y su acople con la vida diaria han generado nuevas formas de comunicación entre las personas, nuevas áreas en las empresas, nuevas formas de promocionar productos y de hacer negocios y, en general, han transformado los hábitos corrientes de la sociedad y las empresas.

Una de estas nuevas áreas es la multimedia, un área que se crea a partir de la unión de las TIC y la industria de los Medios y el Entretenimiento (M&E) y que permite generar nuevas aplicaciones multimedia que son de utilidad en campos como la educación, la comunicación, el gobierno y la salud.

Parte de estos nuevos campos se han dado por los diferentes emprendimientos y proyectos que se vienen gestando desde la empresa privada y el gobierno, como por ejemplo el Ministerio TIC

con el Plan Vive Digital. Todos estos esfuerzos se traducen en la mejora de la economía y producción del país.

Los sitios web, los sistemas de información especializados, los software educativos, los videos, las animaciones, los dispositivos para celulares y demás entornos virtuales con fines comerciales, artísticos y educativos; son tan sólo algunos de los productos interactivos y multimediales que en la actualidad tienen gran demanda por los usuarios y por todas las personas que día a día transitan por los entornos virtuales.

Es por todo esto que en el marco del desarrollo de la estrategia SENASoft Valle 2017, la categoría de producción de medios audiovisuales es un espacio donde los aprendices del programa de formación tecnólogo en producción multimedia tienen un espacio que les permite validar los conocimientos adquiridos en su programa de formación frente a las exigencias del sector productivo, a la vez que genera un espacio de actualización de sus conocimientos, trabajo en equipo y abre nuevas proyecciones de trabajo.

## OBJETIVO

Definir los requisitos de carácter técnico que regirán la ejecución de las pruebas de la categoría producción multimedia, según los criterios y contenidos propios de los programas de formación tecnología en producción multimedia, los cuales deben ser interpretados e identificados por todos los actores involucrados en la competencia.

## DIRIGIDO A

Instructores líderes SENASOFT en cada centro de formación, aprendices participantes y evaluadores.

## REQUISITOS

- a. La participación es en parejas.
- b. Un centro sólo podrá inscribir una pareja.
- c. No podrán participar:
  - Egresados del SENA.
  - Aprendices de programas de formación titulada o complementaria de formación virtual.
  - Aprendices que hayan participado en eventos anteriores de SENASoft
  - Aprendices que hayan participado o que actualmente hagan parte del evento WORLDSKILLS.
  - Aprendices que sean o hayan sido Instructores SENA.
  - Aprendices de formación titulada de nivel especialización tecnológica.

- Aprendices que tengan título universitario a nivel de tecnología o superior en cualquier área de formación.
- d. Los aprendices participantes deberán portar el carné que lo identifica como aprendiz SENA, la escarapela que lo acredita como participante, el carné de beneficiario del servicio de salud y su respectivo uniforme o la camiseta del evento.
- e. Los equipos o elementos necesarios que se requieran para la prueba (incluyendo librerías externas) deberán ser asignados al inicio de la competencia por el líder técnico de la categoría. No se permitirán ingresos posteriores.
- f. Antes de iniciar la prueba, el jurado verificará que la pareja participante no ingrese:
  - Material que constituya ventaja para la realización de la prueba sobre los demás competidores
  - Material dañino para el hardware, software o personas.
- g. El jurado revisará el contenido del computador, y podrá solicitar la desinstalación o borrado de material en cumplimiento de lo dispuesto en el inciso f.
- h. Si se encuentra algún material considerado en el punto f se procederá a formatear el o los equipos donde se encuentre, la pareja de participantes será sancionada restándole el 30% del puntaje que logre en la prueba del día. El líder nacional SENASoft presentará al subdirector del centro organizador el informe respectivo aportando las evidencias del caso, a su vez el subdirector del centro organizador deberá notificar al subdirector del centro origen de aprendices sancionados.
- i. A la competencia no se permite el ingreso de personas en estado de embriaguez o bajo el efecto de sustancias que impidan un normal desempeño.
- j. Terminada la prueba, no se admitirán correcciones ni modificaciones. Los resultados serán evaluados en el computador objeto del desarrollo de la prueba. En caso de requerirlo, el jurado de la prueba podrá exigir la presencia de la pareja participante, al momento de hacer la evaluación.
- k. Al terminar cada prueba, el computador quedará en custodia del jurado, para su posterior evaluación.
- l. El ingreso de los participantes se habilitará 15 minutos previos al inicio de la prueba. Una vez iniciada la prueba según los horarios establecidos en el cronograma del evento se permitirá el acceso a los participantes so pena de recibir una sanción equivalente a la pérdida del 30% del puntaje de la prueba del día respectivo.
- m. Los equipos de cómputo, y/o materiales magnéticos y digitales, serán custodiados por la Regional Valle y solo podrán ser retirados una vez culminada la prueba en el espacio dispuesto para tal fin según el cronograma del evento.
- n. Cada equipo participante deberá traer, 02 computadores portátiles del centro de formación origen. Dichos portátiles deberán tener instalado el software descrito en el ítem materiales, equipos y herramientas. Este equipo debe ser revisado por el comité dispuesto para tal fin.
- o. Todas las herramientas y elementos que se usen en la competencia deben pertenecer al inventario SENA y deben estar debidamente marcados con el nombre del centro y la categoría.

- p. Todos los equipos que se utilicen en la competencia deben estar con privilegios de administrador y sin contraseñas.
- q. Los editores de código definidos no deben tener instalados ningún tipo de plugin o snippets (el equipo técnico de la categoría realizará la respectiva revisión)
- r. Si se comprueba que hay fraude en unas de las diferentes competencias se sanciona el equipo de participantes con la pérdida de todos los puntos de ese día de la competencia.

## FICHA TÉCNICA

### PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA

#### OBJETIVO

##### Proceso: Diseño de Imagen

Los equipos participantes deben Realiza el boceto de la Interfaz gráfica del Proyecto aplicando Técnicas creativas y elementos el diseño gráfico, técnicas de comunicación visual el cual permita una adecuada composición y comunicación del mensaje a transmitir. Los equipos participantes deben Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.

##### Proceso: PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Los equipos participantes deben producir una serie de actividades que tendrán como producto final unos de elementos Audiovisuales, los cuales serán listados y descritos en el documento descriptivo de la prueba tercera jornada. Los procedimientos, actividades y productos solicitados deberán ser acordes a las temáticas dispuestas y descritas en el programa formativo de tecnología producción multimedia para la etapa de Diseño Pre-producción/Producción/Post-producción de un producto audiovisual.

##### Proceso: INTEGRACIÓN WEB

Los equipos participantes deben realizar una serie de actividades que tendrán como producto final el desarrollo web en cumplimiento a los requerimientos de la prueba.

#### ACTIVIDADES

JORNADA	TEMAS CONSIDERAR	A	COMPETENCIAS RELACIONADAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Día 1	Bocetos de los esquemas de arte.		220501028 ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA	Define la plataforma y recursos necesarios

	<p>Elaborar diseños de las piezas Gráficas.</p> <p>Determinar los requisitos técnicos de acuerdo a la plataforma</p>	<p>DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.</p> <p>220501029 DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.</p>	<p>según la tipología. Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico. Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guión literario, utilizando herramientas para la edición de imagen. Crea y/o edita elementos gráficos en los programas para retoque de imágenes. Verifica el impacto visual de la multimedia siguiendo el orden determinado por el público objetivo y el brief.</p>
Día 2	<p>Diseño y aplicación del storyboard. Integración de elementos multimediales. Utilización de herramientas de edición audiovisual. Uso de guion técnico.</p> <p>Impacto visual del</p>	<p>220501030 INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.</p> <p>220501031 ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA</p>	<p>Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico. Crea y/o edita elementos gráficos en los programas para edición</p>

	producto final.	EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.	audiovisual. Identifica los medios de difusión y aplica los estándares de diseño audiovisual apropiados para el proyecto.  Diseña y aplica el Storyboard, guion técnico al producto audiovisual final.
Día 3	Diseño de interfaz gráfica. Script con HTML5, CSS3, Bootstrap y JavaScript  Integración de elementos multimediales	220501039 REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.  260101021 REALIZAR NEGOCIACIÓN CON LOS PROVEEDORES Y CLIENTES, SEGÚN LOS OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS ESTABLECIDAS POR LA ORGANIZACIÓN.	Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico. Codifica los elementos de la multimedia de acuerdo al mapa de navegación. Identifica los medios de difusión y aplica los estándares de usabilidad apropiados para el proyecto. Construye la interfaz del aplicativo, siguiendo los parámetros establecidos en el diseño que cumpla con las necesidades del usuario final. Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción

			<p>multimedia de acuerdo a las especificaciones del guión literario, utilizando herramientas para la edición de imagen</p> <p>Verifica el correcto funcionamiento de la multimedia siguiendo el orden establecido por el mapa de navegación</p>
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## MATERIALES, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS.

ÍTEM	ELEMENTO	IMAGEN	CANTIDAD	OBSERVACIONES
1	Sistema operativo Windows 7 o superior, o MAC OSx		1	Debe estar instalado en el equipo participante
2	Adobe Creative Cloud 2016		1	Debe estar instalado en el equipo participante
3	Microsoft Office		1	Debe estar instalado en el equipo participante



4	Computador portátil o escritorio		1	Debe estar instalado en el equipo participante
5	Lápiz N° 2		1	Cada pareja debe traer este elemento desde el centro de formación de origen.
6	Lapicero de color negro		1	Cada pareja debe traer este elemento desde el centro de formación de origen.
7	Sacapuntas		1	Cada pareja debe traer este elemento desde el centro de formación de origen.
8	Carpeta blanca		1	Cada pareja debe traer este elemento desde el centro de formación de origen.
9	Hojas papel bond		1	Cada pareja debe traer este elemento desde el centro de formación de origen.
10	Regla		1	Cada pareja debe traer este elemento desde el centro de formación de origen.
11	Tableta digitalizadora		1	Cada pareja debe traer este elemento desde el centro de formación de origen.

### CONTROL DE DOCUMENTO

Actividad	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Redacción	César Augusto Valencia Camacho	Instructor Líder	Centro de Tecnologías Agroindustriales	Marzo de 2017
Revisión	José Gabriel Garavito Aponte	Instructor Líder Nacional	Centro de Tecnologías Agroindustriales	Marzo de 2017