



**LINEAMIENTOS TÉCNICOS CATEGORÍA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA  
EVENTO TIC CIDE SOACHA V4**

Documento elaborado por:

**DISEÑADOR: JHON ALEXANDER CASTILLO LEÓN**

Instrutor Técnico

Diseño Gráfico

Centro Industrial y de Desarrollo Empresarial de Soacha

Regional Cundinamarca

Correo: [jacastillo260@misena.edu.co](mailto:jacastillo260@misena.edu.co)

## NOMBRE DE LA CATEGORÍA - PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

### INTRODUCCIÓN

Las bases y condiciones establecidas en este documento permiten a instructores, aprendices competidores, jurados y diseñadores de las pruebas, conocer los parámetros que rigen la competencia TIC CIDE 2018 en la categoría PRODUCCIÓN MULTIMEDIA. Estos lineamientos guían a todos los interesados durante el desarrollo de la competencia.

### 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 del programa de formación Tecnología Producción Multimedia, los cuales deben ser interpretados e identificados por todos los actores involucrados en la competencia.

### REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

- a. La participación es en parejas por categoría.
- b. El centro sólo podrá inscribir parejas por categorías según los cupos asignados.
- c. No podrán participar:
  - a. Egresados del SENA.
  - b. Aprendices que sean o hayan sido Instructores SENA
  - c. Aprendices que hayan participado en los eventos de Senasoft
  - d. Aprendices que sean o hayan participado en WorldSkills.
- 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. 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.
- i. 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.
- j. Al terminar cada prueba, el computador quedará en custodia del jurado, para su posterior evaluación.
- k. El ingreso de los participantes se habilitará 30 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.
- l. Los equipos de cómputo, y/o materiales magnéticos y digitales, serán custodiados por la persona designada para ello y solo podrán ser retirados una vez culminada la prueba en el espacio dispuesto para tal fin según el cronograma del evento.
- m. Cada equipo participante contara con un (1) computador suministrado por el centro de formación. Éste debe haber sido formateado previamente para garantizar que no tenga almacenada información que pueda llegar a constituir ventaja sobre los demás competidores. Se recomienda traer mouse externo, sólo se permite un equipo por pareja (Se recomienda disponer de un equipo adicional con las mismas características y especificaciones hardware y software en caso de presentarse algún siniestro y/o inconveniente con el primer equipo dispuesto).
- n. Todas las herramientas y elementos que se usen en la competencia deben pertenecer al inventario SENA.
- o. Cuando se presenten novedades que afecten las condiciones establecidas, el líder TIC del centro, presentará solicitud al comité técnico del EVENTO TIC CIDE SOACHA V4, el cual estudiará la situación y emitirá un veredicto en el menor tiempo posible.
- p. No se permite el uso de celular e igualmente ningún dispositivo electrónico durante la prueba.
- q. Durante la prueba no se permitirá que el competidor se ausente por ningún motivo del equipo de cómputo (ejemplo: ir al baño, contestar el celular, ir a consumir alimentos etc.), el competidor deberá hacerlo antes de la prueba. Esto se hace para que no se presenten malos entendidos durante la prueba.

## INSCRIPCIONES

Este proceso está a cargo del líder del área de las TIC del centro CIDE, siendo a la vez garante del cumplimiento de las condiciones de inscripción con visto bueno del Subdirector(a) y Coordinador(a) Académico del centro de formación al cual pertenece.

Para la inscripción de parejas de aprendices participantes en la categoría de Producción Multimedia, se deben realizar los siguientes pasos:

1. Ingrese al sitio web: <http://www.desarrollotics.com>
2. Ingrese al sitio del registro: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSevzTkimkKX42b6oS0vI8Z5OLnkSY8jKPpHHzIDBUpaXGe1Jg/viewform>
3. Suministrar los datos solicitados en el registro de inscripción del portal web de evento.
4. Haga clic en el botón Enviar.

## DESCRIPCIÓN DEL EVENTO

**EI EVENTO TIC CIDE SOACHA V4**, – Categoría Producción Multimedia está dispuesto para la participación de equipos de dos aprendices de formación titulada de Producción de Multimedia y Diseño e Integración Multimedia y de las instituciones del Sena invitadas y dos estudiantes de las Universidades, Uniminuto y Cundinamarca.

El desarrollo de la prueba está dividido en 3 ítems. A cada equipo se le entregará únicamente el proyecto correspondiente a la prueba, el cual especifica cada uno de los requerimientos solicitados y que son orientados a esquemas de comunicación online y offline.

## TEMATICA

8 am a 4 pm	DISEÑO DE IMAGEN	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO	Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico	Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.
			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.	Estructurar los elementos de la multimedia.
			Crea y/o edita elementos gráficos en los programas para retoque de imágenes.	Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el storyboard.

<b>INTEGRACIÓN WEB</b>	INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO	Codifica los elementos de la multimedia de acuerdo al mapa de navegación.	Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguajes de maquetación web
		Verifica el correcto funcionamiento de la multimedia siguiendo el orden establecido por el mapa de navegación.	Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el storyboard.
		Construye la interfaz del aplicativo, siguiendo los parámetros establecidos en el diseño que cumpla con las necesidades del usuario final.	Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada.

#### **DISTRIBUCIÓN DE LA JORNADA DE COMPETENCIA Y/O TRABAJO:**

La competencia se llevará a cabo en dos momentos, en los cuales los equipos desarrollarán los diferentes ítems de la prueba.

Al finalizar cada jornada de trabajo o sesión de prueba los equipos de cómputo quedarán dispuestos para el resguardo por parte del comité dispuesto para tal fin.

#### **PRIMERA JORNADA (7:30 am- 10:00 am)**

DISEÑO DE IMAGEN

#### **SEGUNDA JORNADA (10:30 am- 12:30 m)**

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

#### **TERCERA JORNADA (1:30 pm- 3:30 pm)**

INTEGRACIÓN WEB

#### **MATERIALES, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS**

Para consultar la lista con los elementos de hardware y software necesarios para ejecutar la prueba, por favor ver el anexo número uno (1) al final de este documento.

## EVALUACIÓN

Es de aclarar que el valor puntual de cada producto o procedimiento será numérico y tendrá un máximo posible a obtener por cada uno puntuación que se asignara numéricamente acorde a los criterios de evaluación propios del proceso dispuesto en el programa de formación de tecnología producción multimedia.

### PRIMERA PARTE DISEÑO DE IMAGEN

(30% del total posible en el conjunto de las 3 pruebas)

Criterios de evaluación:

- ✓ Define la plataforma y recursos necesarios 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.

### SEGUNDA PARTE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

(35% del total posible en el conjunto de las 3 pruebas)

Criterios de evaluación:

- ✓ 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 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.

A continuación relacionaremos los aspectos que se tendrán en cuenta a la hora de revisar cada uno de los productos entregados por cada fase acorde a los lineamientos específicos dispuestos en las guías de ejecución y evaluación de las pruebas a realizar.

- ✓ Creatividad
- ✓ Teoría y equilibrio del color
- ✓ Composición de imagen
- ✓ Planificación y organización
- ✓ Buenas prácticas de programación
- ✓ Utilización de estándares internacionales y/o nacionales
- ✓ Funcionalidad
- ✓ Optimización de algoritmos y rutinas de programación
- ✓ Optimización de elementos de diseño
- ✓ Eficiencia de algoritmos y rutinas de inteligencia artificial
- ✓ Usabilidad
- ✓ Proyección de la marca hacia el público objetivo
- ✓ Orden y Aseo en el sitio de trabajo

- ✓ Tiempos de entrega para cada fase
- ✓ Salud ocupacional y seguridad industrial

### TERCERA PARTE INTEGRACION WEB

(30% del total posible en el conjunto de las 3 pruebas)

Criterios de evaluación:

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

### CRITERIOS DE DESEMPATE

Los que defina la institución seleccionada para la elaboración, aplicación y entrega de resultados de las pruebas para cada una de las categorías, según los lineamientos definidos por el comité técnico.

### LUGAR DEL EVENTO

La prueba se llevará a cabo en las instalaciones de TECNOPARQUE NODO CAZUCA donde se contará con conexión eléctrica regulada para 200 equipos de cómputo y sillas para los competidores. En general se dispondrá de un espacio de trabajo para que cada participante ubique sus equipos y materiales necesarios para la prueba.



**Nodo Cazucá**

Imagen que muestra el exterior del edificio de Nodo Cazucá, un escritorio con un laptop y un mouse, y el interior del espacio de trabajo con varias personas trabajando en computadoras.

Dirección: Autopista Sur Transversal 7 No 8 - 40  
Tel: (1) 546 1600 Ext. 18559

Contacto: [stpccazuca@misena.edu.co](mailto:stpccazuca@misena.edu.co)

### ANEXO NÚMERO UNO (1)

Materiales, equipos y herramientas.

ÍTEM	ELEMENTO	IMAGEN	CANTIDAD	OBSERVACIONES
1	SO Windows 7 o superior; o OS X		1	Debe estar instalado en el equipo de cada pareja participante
2	Adobe Master Collection CC 2014		1	Debe estar instalado en el equipo de cada pareja participante
6	Computador pc		Uno por equipo de trabajo	Debe contar con los programas descritos previamente instalados
8	Escáner		1	Este elemento es suministrado en el área de trabajo

Líder de categoría:

ALEXANDER CASTILLO  
Instructor técnico  
Centro Industrial y de desarrollo empresarial  
Soacha – Cundinamarca  
Correo: [jacastillo260@misena.edu.co](mailto:jacastillo260@misena.edu.co)

+ Trabajo