



**LINEAMIENTOS TÉCNICOS
CATEGORÍA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
SENAsoft Santander 2015**

Documento elaborado por:

Ing. Carlos Andrés Orozco Palacio
Ing. Camilo Andrés Garay Guevara

Instructores Centro Agroturístico (CAT) San Gil
Regional Santander

Contenido

NOMBRE DE LA CATEGORÍA	3
INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVO	3
REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN	3
INSCRIPCIONES	4
DESCRIPCIÓN DEL EVENTO	5
TEMATICA	5
DISTRIBUCIÓN DE LA JORNADA DE COMPETENCIA Y/O TRABAJO:	6
PRIMERA JORNADA (7:30 am- 12:30 m)	6
SEGUNDA JORNADA (7:30 am- 12:30 m)	7
TERCERA JORNADA (7:30 am- 12:30 m).....	7
FECHAS DE EJECUCIÓN DE LA COMPETENCIA	8
TIEMPO PARA DESARROLLAR LAS PRUEBAS	8
MATERIALES, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS	8
EVALUACIÓN	8
PRIMERA JORNADA DISEÑO DE IMAGEN.....	8
SEGUNDA JORNADA INTEGRACION WEB.....	8
TERCERA JORNADA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.....	9
CRITERIOS DE DESEMPATE	10
LUGAR DEL EVENTO	10
ANEXO NÚMERO UNO (1)	11

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 SENASoft Santander 2015 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. Un centro sólo podrá inscribir una pareja por categoría según los cupos asignados.
- c. No podrán participar:
 - Egresados del SENA.
 - 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.
- 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 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. Los aprendices inscritos en la categoría PRODUCCIÓN de MULTIMEDIA, deben pertenecer

a los programas: Tecnólogo en Producción de Multimedia o Técnico en Diseño e Integración de Multimedia.

- l. 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.
- m. Los equipos de cómputo, y/o materiales magnéticos y digitales, serán custodiados por la Regional Santander 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, 01 computador portátil del centro de formación origen. Dicho portátil debe tener instalado el software descrito en el ítem de requerimientos software (anexo1). 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. Cuando se presenten novedades que afecten las condiciones establecidas, el líder SENAssoft del centro involucrado, presentará solicitud al comité técnico SENAssoft Santander 2015, el cual estudiará la situación y emitirá un veredicto en el menor tiempo posible.

INSCRIPCIONES

Este proceso está a cargo del líder SENAssoft Santander 2015 de cada centro, 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 instructores y parejas de aprendices participantes en la categoría de Videojuegos se deben realizar los siguientes pasos:

Ingrese al sitio web <http://senasoft.sena.edu.co>

1. Haga clic en el enlace Competencias.
2. Haga clic en el enlace Inscripción.
3. Ingrese el código de Inscripción asignado al centro de formación y posteriormente haga clic en el botón Ingresar.
4. Seleccione el rol Aprendiz, categoría Producción Multimedia y proceda a suministrar los datos solicitados para Aprendiz1 y Aprendiz2.
5. Haga clic en el botón Registrar.
6. Seleccione el rol Instructor y proceda a suministrar los datos solicitados.
7. Haga clic en el botón Registrar.

Tenga en cuenta:

- a. A cada centro de formación se enviará un código único para realizar el proceso de inscripción.
- b. Las inscripciones estarán habilitadas del 25 al 31 de agosto de 2015.

- c. Para consultar las inscripciones se debe hacer clic en el enlace Competencias y luego en “Consulte su inscripción”.

DESCRIPCIÓN DEL EVENTO

El evento concurso SENAsoft Santander 2015 – Categoría producción multimedia está dispuesto para la participación de equipos de dos aprendices representantes de cada centro de formación habilitado para tal fin.

El desarrollo de productos multimedia es una habilidad que permite integrar textos, sonidos, imágenes, animaciones y/o vídeos en un solo producto, cuya finalidad es la de generar emociones en la audiencia objetivo y que los incentive a adquirir un producto o servicio, o realizar una acción informativa.

El desarrollo de la prueba está dividido en tres (3) jornadas, cada una de 5 horas. A cada equipo se le entregará únicamente el proyecto correspondiente a cada jornada, el cual especifica cada uno de los requerimientos solicitados y que son orientados a esquemas de comunicación online y offline.

TEMATICA

JORNADA	PROCESO	COMPETENCIA	CRITERIOS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
DÍA 1	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.
DÍA 2	INTEGRACIÓN WEB	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	Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma

			con las necesidades del usuario final.	seleccionada.
			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	Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.
DÍA 3	PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	REALIZAR LA POST-PRODUCCION PARA GENERAR LA ANIMACION FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.	Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.	Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en guión técnico.
			Crea y/o Edita Elementos Gráficos En Los Programas Para Edición Audiovisual.	Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia.
			Identifica los medios de difusión y aplica los estándares de Diseño audiovisual apropiados para el proyecto.	Agregar efectos especiales: visuales y sonoros al proyecto multimedia siguiendo los lineamientos del guión técnico.

DISTRIBUCIÓN DE LA JORNADA DE COMPETENCIA Y/O TRABAJO:

La competencia se llevará a cabo en tres jornadas de 5 horas cada una, en las cuales los equipos desarrollarán una fase de la prueba dispuesta para cada jornada.

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- 12:30 m)

DISEÑO DE IMAGEN

Esta etapa constará de una serie de actividades que tendrán como producto final una serie de elementos de diseño dispuestos y descritos en el documento descriptivo de la prueba primera jornada.

Los procedimientos, actividades y productos solicitados en dicha jornada deberán ser acordes a las temáticas dispuestas y descritas en el programa formativo de tecnología en producción multimedia para la etapa de diseño/producción/integración.

Los siguientes son elementos indispensables a solicitar para el desarrollo de la prueba, para lo cual el documento descriptivo de la primera jornada.

Definir género, público objetivo, la forma de distribución, las técnicas, los objetos, del producto audiovisual según el concepto.

- ✓ Bocetear los esquemas de la artes.
- ✓ Elaborar diseños de las piezas gráficas
- ✓ Determinar los requisitos técnicos de acuerdo con la plataforma.

SEGUNDA JORNADA (7:30 am- 12:30 m)

INTEGRACIÓN WEB:

Esta etapa constará de una serie de actividades que tendrán como producto final una serie de elementos producción o desarrollo dispuestos y descritos en el documento descriptivo de la prueba segunda jornada.

Los procedimientos, actividades y productos solicitados en dicha jornada deberán ser acordes a las temáticas dispuestas y descritas en el programa formativo de tecnología en producción multimedia para la etapa de diseño/producción/integración.

Los siguientes son elementos y/o procedimientos indispensables a solicitar para el desarrollo de la prueba, para lo cual el documento descriptivo de la segunda jornada.

- ✓ Diseño de Interfaces Gráficas.
- ✓ Script con HTML5, CSS3 y JavaScript
- ✓ Integración de elementos multimedia

TERCERA JORNADA (7:30 am- 12:30 m)

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Esta etapa constara de una serie de actividades que tendrán como producto final una serie de elementos Audiovisual, los cuales serán listados y descritos en el documento descriptivo de la prueba tercera jornada.

Los procedimientos, actividades y productos solicitados en dicha jornada deberán ser acordes a las temáticas dispuestas y descritas en el programa formativo de tecnología producción multimedia para la etapa de Diseño/Producción/integración/Post-producción de un producto audiovisual.

Los siguientes son elementos y/o procedimientos indispensables a solicitar para el desarrollo de la prueba, para lo cual el documento descriptivo de la tercera jornada.

- ✓ Integración de elementos multimedia.
- ✓ Utilización de herramientas de edición audiovisual.
- ✓ Impacto visual de producido final.
- ✓ Diseño y aplicación del storyboard.

- ✓ Uso del guion técnico.

FECHAS DE EJECUCIÓN DE LA COMPETENCIA

Primera Jornada: Realización pruebas – martes 24 de noviembre

Segunda Jornada: Realización pruebas – miércoles 25 de noviembre

Tercera Jornada: Realización pruebas – jueves 26 de noviembre

TIEMPO PARA DESARROLLAR LAS PRUEBAS

Para el desarrollo de la prueba, los competidores cuentan con quince (15) horas de competencia, los cuales se distribuyen de la siguiente forma:

Primera Jornada: 5 horas

Segunda Jornada: 5 horas

Tercera Jornada: 5 horas

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

Debido a que el evento será distribuido en 3 jornadas cada una tiene asignado un porcentaje de evaluación los cuales quedan distribuidos de la siguiente manera.

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 formación de tecnología producción multimedia.

PRIMERA JORNADA 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 JORNADA 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

TERCERA JORNADA 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

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 CENFER donde se contará con conexión eléctrica regulada para 600 equipos de cómputo y sillas para los 1100 competidores. En general se dispondrá de un espacio de trabajo para que cada participante ubique sus equipos y materiales necesarios para la prueba.



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
3	Autodesk 3d Max 2013 o superior		1	Debe estar instalado en el equipo de cada pareja participante
4	Autodesk Maya 2012 o superior		1	Debe estar instalado en el equipo de cada pareja participante
5	Blender 2.70A O superior		1	Debe estar instalado en el equipo de cada pareja participante
6	Computador Portátil		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:

Carlos Andrés Orozco Palacio
Instructor técnico
Centro Agroturístico (CAT)
Regional Santander
Correo: canopa@misena.edu.co