

déjame



Órgano Informativo de los aprendices del SENA

DECIRTE

SENA: Conocimiento para todos los colombianos

Jefe Oficina de Comunicaciones y

Director Dejame Decirte:

Vicky Santamaría

Edición: Gilda Barriento

Diseño y Diagramación:

Ariel Ricardo Ruge Uribe

Envíenos al correo:

comunicaciones@sena.edu.co

Oficina de Comunicaciones SENA Dirección

General: Calle 57 No. 6-88

Tel: 5461600 Ext: 2608 y 2690 - Bogotá, D.C.

<http://dejamedecirte.sena.spaces.live.com>

Contacto: Caritar Bogotá 682 65 65

y sin costo desde cualquier ciudad

del país al 01 8000 910 270

Con 160 proyectos, aprendices SENA dejan huella en el Campus Party

En la magia de la tecnología -robótica, simulación, software libre, blogs, astronomía y video juegos - se sumergieron las 24 horas y durante siete días, 2.000 campuseros, entre ellos 535 aprendices y 65 instructores del SENA, quienes se codearon con personalidades como Jon Maddog Hall, presidente de Linux Internacional, considerado pionero del software libre.

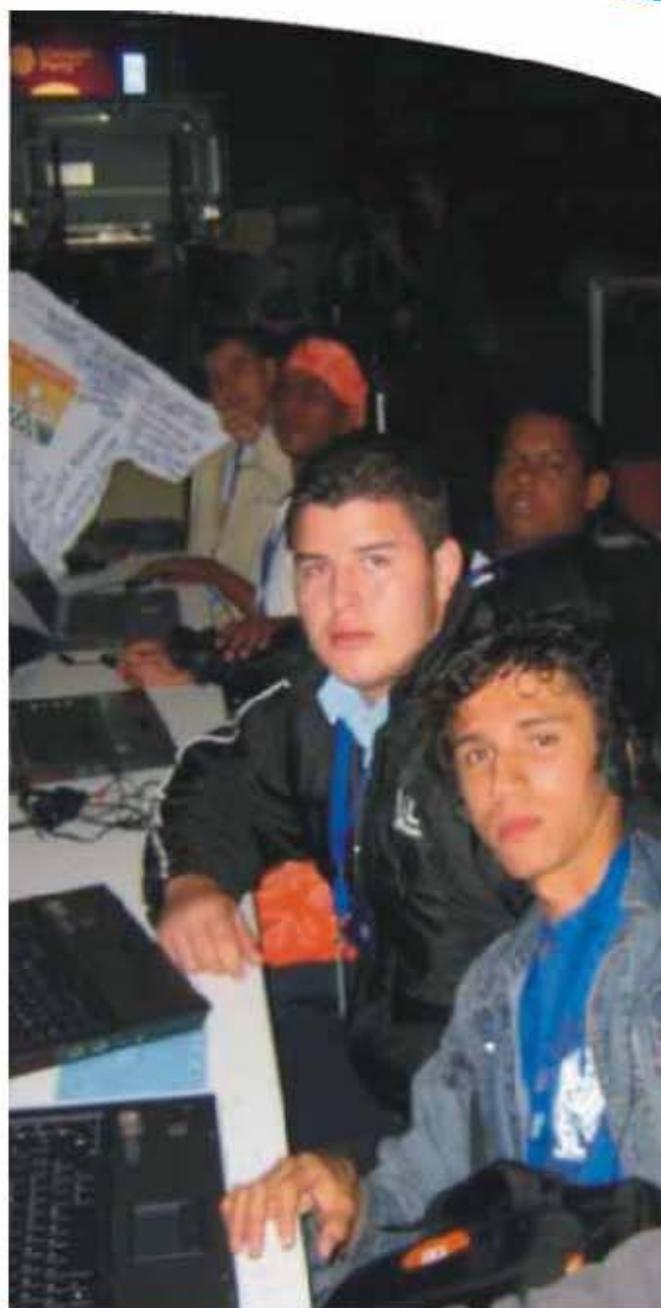
Allí, en Corferias Bogotá, la música electrónica, la banda ancha más rápida y lo último en video juegos, se combinaron con conferencias y jóvenes que jugaban, chateaban y escribían correos, siempre pegados a un portátil.

A primera vista parecería ser una fiesta tecnológica más, donde por una semana los jóvenes van a divertirse. En realidad se trató del Campus Party, el evento en red más grande e importante del planeta que nació en España y que después de Brasil, por primera vez, se hizo en Colombia, segundo país en Latinoamérica con ese privilegio.

Torres de diversos colores y tamaños; un computador en un horno microondas y otro dentro de un gran carro de juguete; un PC con refrigeración por agua; un sistema con componentes de última tecnología y; el procesador casero más potente del país de 8 gigas de memoria y 2,5 Terabytes de disco duro, fueron algunos de los atractivos para los participantes y los cuales demandan inversiones que superan los 10, 14 y más millones de pesos.

Por su parte, el SENA dejó huella con 160 proyectos innovadores de plataforma tecnológica que tienen aplicabilidad y ofrecen soluciones a los sectores productivos, en las áreas agrícola, pecuaria, industrial y de comercio y servicios.

Canecas ecológicas, robots, una antena parabólica reciclada, un servidor de llamadas telefónicas con tecnología de voz sobre IP y un computador de guadua, fueron una muestra del ingenio de los aprendices SENA.



Gurú del software libre destacó proyectos del

“Colombia tiene un potencial con el que puede enfocarse al desarrollo del software. El software libre nos permite ver las mentes más brillantes dentro de la ciencia de los computadores, es perfectamente posible que en este momento en Bogotá, Colombia, esté el Albert Einstein de los computadores”, opinó Jon Maddog, fundador del sistema operativo Linux y competidor del Windows de Microsoft, al referirse a la creatividad y el nivel tecnológico de los jóvenes colombianos.

Para los aprendices del SENA, la mayor experiencia vivida en este evento fue interactuar con el principal invitado, como fue Jon Maddog.

“A Maddog le presentamos los proyectos, por los que se interesó y demostró gran interés, a tal punto que trabajó con nosotros durante cuatro días, dándonos consejos y sugerencias. Fue tal el impacto que logramos causar en él, que en su



conferencia destacó nuestros proyectos y usó la plataforma AKT para la aplicación del cuestionario evaluativo a todos los participantes”, afirmó uno de los aprendices participantes.

Adicional, Maddog resaltó el emprendimiento de los aprendices al hacer uso de software libre y las ventajas

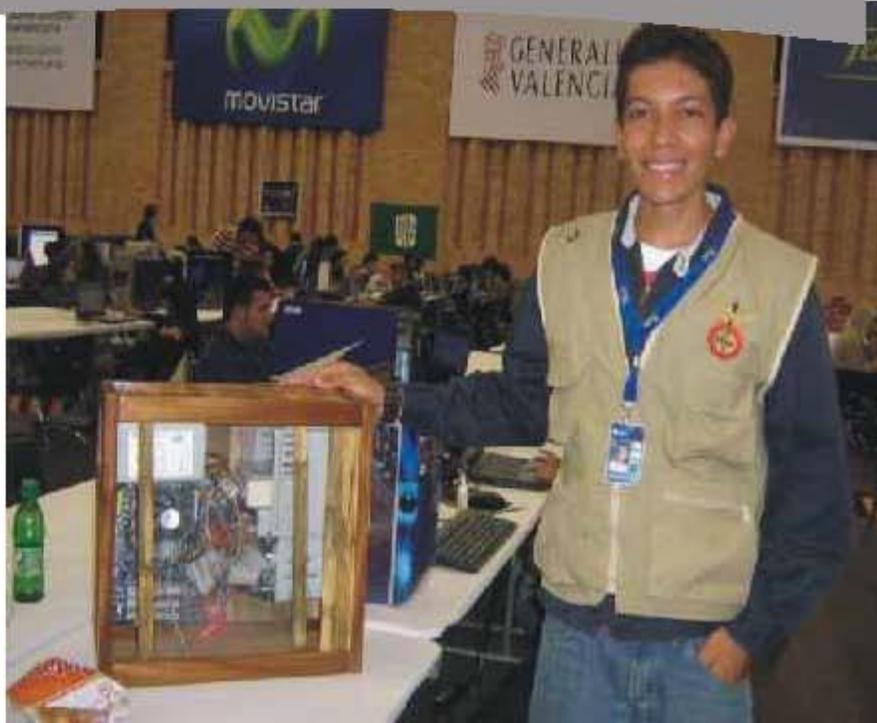
que tiene para las empresas adoptar los productos desarrollados por ellos.

Durante su conferencia “Empresas del Futuro”, se refirió al trabajo de los aprendices y como premio a quienes ocuparon los primeros lugares en la aplicación del cuestionario, Maddog obsequió camisetas del SENA alusivas al Campus Party, autografiadas por él.

Hulla

Torre de Guadua

Una forma innovadora para modificar el entorno de la torre en un pc, utilizando la guadua en los soportes y cubiertas, fue uno de los proyectos del SENA que más llamó la atención. Este proyecto generado del ingenio de los aprendices Heriberto Ramos Vargas y Diego Armando Apellido, del Centro de la Industria, la Empresa y los Servicios de la Regional Huila, es un hardware casero de 256 MB de RAM y 160 gigas de espacio en el disco duro fue reconocido como una iniciativa única por los materiales utilizados en la creación de elementos tecnológicos. Esta CPU con bases de madera y terminaciones en guadua, permite visualizar su funcionamiento y ahorrar dinero a los compradores, pues sus materiales son de bajo costo (alrededor de \$120 mil por unidad).



...Y ganamos...

Premio a aprendices por mejor propuesta para la Web de gobierno en línea

Carlos Javier Conde Silva del Centro de la Industria, la Empresa y los Servicios de la Regional Huila, Ludy Esperanza Anaya del Centro Agroempresarial y Turístico de los Andes de la Regional Santander y Gloria Milena Riascos del Centro de Electricidad y Automatización Industrial de la Regional Valle, ganaron premios por presentar las mejores propuestas para mejorar la página web de gobierno en línea.

Cauca

Brillante participación en el campusbot



En la competencia del área de campusbot, el SENA ocupó el segundo puesto en Expoconcurso con Jhonifer Armando Zemanate Muñoz, aprendiz del Centro de Industria de Cauca y el tercer lugar en la competencia recicla y construye, con los instructores Ronald Andrés Pantoja y Alex Julián Dorado del Centro de Industria de Cauca.

Risaralda

Una de las mejores respuestas

John Edward Castaño, aprendiz del programa de formación Tecnólogo en Administración Bancaria y de Instituciones Financieras del SENA en Risaralda, quien aparece en la foto con Jon Madoog, creador del software libre Linux, se lució en el Campus Party 2008. Dio una de las tres mejores respuestas en la encuesta de Gobierno en Línea y recibió como premio un computador portátil denominado Play 10.



En la foto: El Instructor Cesar Cano y John Edward Castaño.

Aprendices con reconocimiento internacional

Tomado de la revista virtual Linux Magazine – Agosto 10 de 2008.

Por: Jon "maddog" Hall - presidente de Linux Internacional



Yo trabajo con un software libre por muchas razones, pero a veces salgo envuelto en las cosas que hago y pierdo de vista las razones más importantes por las que trabajo en este campo.

Hace pocas semanas estaba en el primer "Campus Party en Colombia", una combinación de LAN Party, conferencia y tecnología, y al mismo tiempo estaba mostrando una serie de proyectos que habían sido desarrollados por algunos estudiantes del SENA, una organización educativa colombiana. Yo comenté acerca de algunos de estos proyectos y usé uno de sus sistemas de funcionamiento en un pequeño concurso durante mi charla.

Creo que es magnifico que los estudiantes del SENA tengan la oportunidad para decirle a la gente que los jóvenes colombianos pueden hacer buenos software y que esos mismos jóvenes no son "gente violenta".

Incluso en Estados Unidos he encontrado casos en donde los programadores de sistemas no son

reconocidos por sus habilidades y eso también ha ocurrido en Israel, Rusia y China.

Decidí entonces dar a los jóvenes programadores colombianos esa oportunidad y les estoy dando a ustedes la posibilidad de escribirle a uno de estos estudiantes, Jaime Alonso Piamba*, (Ibarrajaim.piamba@hotmail.com), en caso de que deseen aprovechar al máximo la posibilidad de conocer mejor a los jóvenes programadores colombianos.

También me parece significativo el hecho de que estos estudiantes estén creando una nueva empresa de Software Libre mediante el trabajo que han realizado en el SENA, generando vías para ellos, ganarse la vida sobre la base de su trabajo, y la labor de los demás. Esta es la esencia del Software Libre, y les deseo suerte.

*Aprendiz de la especialidad Mantenimiento de Redes de Computadores del CEAI de la Regional Valle

Boyacá

Buzón de quejas y diagnóstico de masa corporal



El buzón de quejas, reclamos y sugerencias es una aplicación web de aprendices de Boyacá que permite una interacción directa al registrar y solicitar una respuesta de acuerdo al tipo de queja, reclamo o sugerencia registrada. Otro proyecto fue el desarrollo de un software que diagnostica el índice de masa corporal y genera un resultado gráfico de la relación peso-estatura de las personas.

Distrito Capital

Software para evaluar a instructores y videojuegos

Siete Centros de formación de la Regional Distrito Capital participaron en el Campus Party. En desarrollo de software se destacaron proyectos como la evaluación sistematizada, expuesta por Marly Guevara, que permitirá a los aprendices calificar el desempeño de sus instructores.

Los videojuegos también tuvieron su espacio con Martha Liliانا Cuervo, Iván Darío Arias y Carolina Forero, quienes diseñaron un simulador donde los jugadores batallan para hundir o destruir los barcos de sus oponentes y un juego de rol, que hará de cada participante un personaje épico, vital para el desarrollo de la historia.



Caldas y Córdoba

Blogs también fueron protagonistas

Campusblog y Campus Crea fueron las modalidades en las que participaron los 21 aprendices de Caldas. VIP (Virtual Industri Project) es uno de los proyectos y se trata de una comunidad virtual que contiene los proyectos que desarrollan las diferentes especialidades del Centro de Automatización Industrial y explica cómo funciona la formación por proyectos y el desarrollo de productos en el SENA. Este blog presenta proyectos innovadores como la repotenciación de una lámpara para atención de neonatos en hospitales, un tablero didáctico de controles eléctricos para facilitar la formación, una empacadora de envases plásticos en cajas para mejorar la presentación, el tiempo del proceso y la productividad; una página web que permite ubicar a los docentes del Centro, con programación PHP (QUE SIGNIFICA...LO QUITAMOS?); un sistema para administrar el parqueadero del SENA con código de barras y un aparato para el mantenimiento de los equipos biomédicos. Conozca el blog en <http://sites.google.com/a/misena.edu.co/virtualip/>.



Otro blog de aprendices caldenses ofrece los manuales de funcionamiento y operación de la maquinaria agrícola del Centro Pecuario y Agroempresarial La Dorada y otro creado en el Centro Agropecuario "El Porvenir", en Córdoba, sobre reproducción bovina, que muestra los avances tecnológicos que se aplican y ofrecen para el mejoramiento genético del hato ganadero.

Tecnoparque

Canecas ecológicas

Andrés Díaz Alzate, Jeisson Rodríguez, Eduardo Ramos, Elmer Ávila, Laura Rairan y Lorena Cobos, estudiantes de grado once del colegio Los Periodistas, desarrollaron, con apoyo de TecnoParque Colombia, el proyecto “canecas ecológicas” para los sectores residencial, industrial, educativo e institucional.

Estas canecas permiten la separación de residuos orgánicos e inorgánicos, en un mismo contenedor (diseñado con carcasas de monitores de computadores dañados, mouse, bases plásticas y cable), en donde se emplean componentes electrónicos para lograr interacción, difusión y promoción en el proceso de separación de sólidos. Antes de ser depositados, la persona puede escuchar un mensaje en el que se le indica en qué compuerta depositar los residuos orgánicos y dónde los inorgánicos.

El proyecto contempla producir canecas ecológicas a un mayor nivel de clasificación para la separación de papel, plásticos, vidrio y residuos de alimento. Estos jóvenes emplean materiales dados de baja, por ejemplo, componentes de computador



Antioquia

Software de tránsito, panel solar y toque virtual educativo

Yesika Yohana Berrío, Juliet Stefany Tabera y Jhon Edison Guzmán, aprendices del SENA en Antioquia, desarrollaron un aplicativo denominado “Vigilancia Silenciosa”, para controlar a los infractores de tránsito. Se trata de un sistema infrarrojo conectado a los semáforos, a los automotores y a una central de tránsito, el cual avisa cuando un conductor se pasa un semáforo en rojo.

Otros aprendices de la misma Regional, presentaron un dispositivo que facilita la enseñanza, al cual denominaron “Toque Virtual Educativo”, que con movimientos de la mano y los dedos, de manera digital, subrayan o hacen cualquier anotación sobre un tablero.

De Antioquia también llegaron otros dos proyectos, un panel solar automatizado, programado para que siga la trayectoria del sol, así recoge y almacena mayor cantidad de energía para uso doméstico y; la retroexcavadora automatizada con PLC, simulador de maquinaria pesada que sirve para entrenar en las empresas a operarios en el manejo de estos equipos.

Valle

Robots que seleccionan carga y residuos

Dos robots “Shoulderbot y Lixeirobot” que utilizan tecnología a base de microcontroladores fueron los proyectos del Centro de Biotecnología Industrial de Palmira. El primero, presentado por Carlos Marino Santacruz Aguirre y Jhon Harold García Rengifo, es un vehículo automático robotizado, identificador, seleccionador y almacenador de carga, capaz de identificar el tamaño de un paquete (carga), recogerlo y almacenarlo en un espacio predeterminado para el tamaño. Este proyecto, puede conocerse en la dirección <http://es.youtube.com/watch?v=bsdQ1shQDr8>.

Por su parte, Lixeirobot además de recolectar residuos, los clasifica de acuerdo con sus componentes y posteriormente los almacena. Clasifica tres tipos de residuos: papel, metal y madera, con posibilidades de adicionar más funciones. Este proyecto fue presentado por Cristian Darío Vélez Vélez, Julián Andrés Álvarez Betancur y Andrés Felipe Pérez y también se puede consultar en <http://es.youtube.com/watch?v=7YAXeYkFLUs>.

Cauca

Robot de bodega y banda transportadora



Del Centro Industrial de la Regional Cauca llegaron dos proyectos: Un robot gestor de bodega, que es un mecanismo seguidor de línea que recibe comandos por comunicación serial inalámbrica desde un PC para cargar y descargar. La otra propuesta fue un transportador de piezas robotizado en banda transportadora, que es un sistema robótico flexible que cuenta con un brazo con tres articulaciones que trabaja en un entorno de un metro cúbico y realiza como tarea el transporte de piezas hacia una banda transportadora.

Cesar

Analizador sónico

Aprendices del Centro Biotecnológico del Caribe, en Cesar, llevaron un analizador sónico para queso costeño que mediante la propagación de sonido atraviesa el queso y luego un software especializado ofrece análisis microbiológicos. De la misma manera, crearon otro dispositivo que analiza frutas y verduras

Atlántico

Faster-Airbed

Desde Barranquilla los aprendices llegaron con el Faster-Airbed, una cama anti-scared controlada por computador que ayuda a las personas que sufren necrosis en el cuerpo (afección de los tejidos), por permanecer mucho tiempo en una sola posición. Este proyecto dispone de un software que puede controlar hasta 60 camas simultáneamente y mediante una base de datos personaliza tiempos para que el paciente logre una mejor recuperación. Se puede controlar a través de Internet.



De Interés



Juegos Online para perfeccionar el liderazgo



“Millones de personas están perfeccionando sus habilidades de liderazgo con los juegos de rol multijugador online. Las herramientas y técnicas que están usando cambiarán la manera en que mañana actuarán los líderes, y podrían aumentar su eficiencia hoy”, afirman los expertos Reeves, de Stanford University; Malone de Sloan School de MIT y O’Driscoll, de North Carolina State.

Los juegos de rol multijugador online están generando cibercomunidades que ofrecen un vistazo fugaz al entorno de negocios del mañana. Los jugadores que lideran equipos en estos juegos deben enfrentarse a desafíos organizacionales y estratégicos; afinan las habilidades que necesitan como líderes de negocios del futuro. Los jugadores no solo compiten sino que además se colaboran entre sí, planifican y ejecutan tácticas para lograr metas específicas del juego.

Como parte de un análisis realizado por Seriosity, compañía que desarrolla software para empresas basado en juegos, los investigadores estudiaron a personas que dirigían equipos en juegos online. También recurrieron a la experiencia de jugadores que han liderado equipos de negocio en el mundo real en IBM.

Los autores identificaron tres características distintivas del liderazgo en los juegos online que, a medida que los lugares de trabajo y el clima general de negocios sea más dinámico y parecido a un juego, serán esenciales para los líderes del mañana: rapidez, toma de riesgos y aceptación de que los roles de liderazgo son temporales.

El hallazgo más importante, dicen los autores, es que obtener el entorno correcto de liderazgo puede ser más importante que escoger el líder correcto.

Señalan dos aspectos de los entornos de los juegos que las empresas deben pensar en adoptar: uno, los incentivos no monetarios incluidos en la economía de un juego motivan fuertemente a los individuos a lograr metas grupales. Dos, la hipertransparencia de la información sobre, por ejemplo, las capacidades de los miembros del equipo y el desempeño de los equipos en tiempo real facilita la asignación correcta de tareas que empoderen a los individuos para gestionarse así mismos.