INFORME DE ACTIVIDADES

Contratista	**MARIA OLGA VILLAMIL DE LA OSSA**
Cédula	1.102.847.063
Teléfono	3229114776
Fecha de presentación de informe	12 de julio de 2022
No. de contrato	**202201570**
Objeto del contrato	PRESTACIÓN DE SERVICIOS PROFESIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO INSTITUCIONAL Y MODERNIZACIÓN DE LA GESTIÓN PÚBLICA, RELACIONADOS CON LA DIVULGACIÓN Y PROMOCIÓN DE LAS ACTIVIDADES INSTITUCIONALES DE LA GOBERNACIÓN DEL ATLÁNTICO Y SUS DEPENDENCIAS.
Plazo del contrato	EL PLAZO PARA LA EJECUCIÓN DEL CONTRATO SERÁ POR OCHO (8) MESES, CONTADOS A PARTIR DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS DE PERFECCIONAMIENTO Y EJECUCIÓN.
Interventora	**Eliana Lucía Petit Olivella**
Período del informe	**CORRESPONDIENTE AL PERIODO QUE VA DEL 12 DE JUNIO AL 11 DE JULIO DEL AÑO 2022**
Número del informe	#6

Se relacionan a continuación las actividades realizadas por el contratista durante el plazo de ejecución del contrato.

Detalle de las Actividades Realizadas-	
Obligación	**Producto**
Asistencia en la comunicación y generación de contenidos de los eventos y/o actividades lideradas por la Gobernadora del Atlántico a través de los diferentes medios de comunicación.	Generé contenidos para los siguientes eventos: Elaboré un libreto y coordiné entrevistas para el evento de Atlántico Crea.
Cubrimiento y divulgación en medios de comunicación de las actividades lideradas por la Gobernación del Atlántico y sus diferentes dependencias.	Coordiné, cubrí y divulgé el evento Atlántico Crea, donde participó la Secretaría TIC mostrando todo el proceso de creación de la industria de videojuegos y los logros que se han tenido como la contratación de un estudio de Barranquilla para hacer el videojuego de una serie de Netflix.
Asistencia en la redacción y creación de comunicados, foto noticias y boletines de prensa y posterior gestión en la publicación a medios de comunicación.	Redacté los siguientes comunicados de prensa: La Gobernación del Atlántico, a través de la Secretaría TIC, en asociación con la Subsecretaría de Asistencia Técnica y Seguridad Social en Salud, realizó el primer Taller de Informática Básica, dirigido a 50 líderes sociales de los municipios de Candelaria, Santa Lucía, Ponedera, Suan y Campo de la Cruz. Este taller se realizó en la Universidad del Atlántico, Sede Regional Sur, ubicada en Suan. Gobernación pondrá en marcha piloto con conectividad 5 G para implementar Telemedicina en el Atlántico.
Apoyo en la implementación y ejecución de estrategias de comunicación que promuevan la gestión de la Gobernación del Atlántico y sus diferentes dependencias.	Elaboré la estrategia de comunicaciones para aumentar el engagement de las redes sociales de Atlánticonnect.

Promoción y asistencia a actividades como ruedas de prensa, rondas de medios, presentación y todo lo concerniente a medios de comunicación.	Cubrimiento de la entrega de laboratorios de innovación que beneficiarán a 51.000 estudiantes y 1.700 docentes en el Atlántico.
Apoyo en el archivo del registro de medios de la gestión de la Gobernación.	Mantuve actualizado el archivo de toda la información relacionada con la secretaria TIC procurando por su permanencia en el tiempo. Mantuve actualizada la matriz de boletines de la Secretaría TIC.
Asistencia a las capacitaciones y reuniones para el desarrollo de la gestión de la Gobernación del Atlántico.	Asistí a la reunión para definir la estrategia para desarrollar el evento de Atlántico Crea. Asistí a 4 reuniones de comunicaciones para coordinar la agenda de contenidos semanal para la Gobernación del Atlántico. Asistí a una reunión para definir acciones a realizar para el primer taller de informática básica para líderes sociales en el Atlántico. Asistí a una reunión para definir material a producir en conjunto con la cámara de comercio en redes sociales. Asistí a la reunión para establecer lineamientos para la nueva imagen de Atlánticonnect.

Ejecutar la estrategia digital de la Gobernación del Atlántico en las redes sociales y canales digitales de sus dependencias.	Realicé un live para elaborar un reel y apalancar de una mejor manera la convocatoria para la charla ingennia de Atlánticonnect. Redacté el texto para el video del secretario para convocar a las personas a que se inscriban al bootcamp desarrollo front end developers.
Conceptualización y creación de contenidos con impacto ciudadano para alojar en redes sociales.	Elaboré los textos para las piezas para el bootcamp de desarrollo front end developers.
Velar por la constante actualización y publicación de las cuentas de redes sociales de la Gobernación y/o sus dependencias.	Publiqué contenido en las redes sociales de la Secretaría TIC, promoviendo el engagement y constante circulación de información en estas. Publiqué el registro del primer taller de informática básica para líderes sociales en el Atlántico. Elaboré las piezas para anunciar la noticia de netflix que escogió a Killasoft, un estudio del Atlántico que firmó con la multinacional para hacer un videojuego.
Control y seguimiento de la página web Institucional.	Compartí información sobre las convocatorias de Secretaría TIC, para mantener la página web actualizada.
Manejo y actualización de la aplicación de la Gobernación del Atlántico.	No se requirió durante este periodo
Las demás funciones asignadas por el jefe inmediato.	No se requirió durante este periodo.
Apoyo en el monitoreo de medios locales, regionales y nacionales.	Monitoreé Mañanas Blu de 5:30 a.m. a 10:30 a.m a diario. Monitoreé y envíe el reporte diario de todas las noticias de la Secretaría TIC.

SOCIEDAD
TECNOLOGÍA
GENERALES
REGIONALES
MUNDO
GUÍA Y PASATIEMPO



Un autobús de realidad virtual para recrear el esplendor de la antigua Roma

La antigua Roma regresa de la mano del primer autobús de realidad virtual del mundo. Allí se podrán contemplar los grandes monumentos de la ciudad imperial en un viaje sin precedentes por el tiempo y el espacio. A partir de este jueves, se podrá descubrir cómo era la capital italiana hace 2.000 años gracias a la experiencia inmersiva de este bus eléctrico.

CAPTURA DE PANTALLA Y CORTESÍA









Algunas de las escenas desarrolladas por la empresa barranquillera en el videojuego de la serie 'La Casa de Papel', una de las más exitosas de Netflix.

Killasoft es la empresa barranquillera seleccionada por Netflix para llevar a la animación la exitosa serie española ➲ EL HERALDO dialogó con sus creadores.

El talento costeño que convertirá 'La Casa de Papel' en videojuego

Por ***Keyla Ospina Vargas***

La serie en español más exitosa de Netflix: *La Casa de Papel*, que con cinco temporadas al aire y 41 capítulos logró cautivar a televidentes en 191 países, ahora tendrá su propio videojuego.

La empresa estadounidense fijó su mirada en territorio colombiano para ejecutar un videojuego que promete seducir a millones de fanáticos y simpatizantes de la industria.

Killasoft es el nombre de la empresa barranquillera que izó la bandera de este gremio en el departamento. Con el ambicioso objetivo de triunfar en el estudio de videojuegos, dos hermanos crearon la marca en 2016.

Su crecimiento ha sido acelerado. Actualmente 30 jóvenes integran el proyecto que con esta, logró que Netflix a mediados del 2021 eligiera su propuesta para encarnar una de sus producciones más taquilleras.

Para que el grupo diera los primeros trazos en el desarrollo del videojuego, la Gobernación del Atlántico inició una negociación con la empresa canadiense Rocket Ride, compañía que ha trabajado de la mano con la administración departamental para seguir impulsando el desarrollo de esta industria.

UNA META CUMPLIDA. La selección de la compañía estadounidense no solo exalta este tipo de tecnologías en la región, también se convierte en testigo del sueño de un grupo de jóvenes que han alzado su voz para tener un lugar en la industria.

En diálogo con EL HERALDO, el CEO y fundador de Killasoft, Isaac Cortissoz, resaltó lo que desean retratar de la serie a través de su trabajo.

"Queremos que vean la mejor manera de poder vivir en carne propia lo que representa ser miembro de labanda de 'El Profesor' y llevar a cabo un atraco en un lugar bastante importante. Al mismo tiempo queremos brindar una experiencia similar a la de un juego de consola en algo más pequeño y compacto como un juego de celular, con todas las limitantes que eso implica", dijo.

Además, ofreció detalles que se convertirán inflitrables en un videojuego: "Un buen juego debe tener buenos gráficos, buen diseño sonoro, no tener errores y lo más importante ser divertido".

LOS CREADORES DE LA ANIMACIÓN. Para que esas cualidades se plasmen en el proyecto, cada uno de los integrantes de *Killasoft* desempeñó funciones que en pantalla serán el resultado de un trabajo en equipo.

A sus 25 años, la barranquillera Luz María Domínguez nunca imaginó desarrollar un producto de 'alto calibre'. La diseñadora gráfica graduada en la Universidad Autónoma del Caribe fue denominada la *concept artist* (artista conceptual) del proyecto.

Entre sus funciones se destaca la realización de las ideas en pleno dibujo, ilustración digital, bocetos, pruebas y tonos, es decir, los lugares en los que se ambientará, los objetos y también algunos diseños de los personajes: la ropa, las facciones, el peinado y su físico.

"Es genial hacer un juego con base en una trama muy conocida y se convierten algo muy emocionante el hecho de que esa serie que tanto les gustó la puedan disfrutar en un juego. Me sentí muy orgullosa por mí y la empresa que ha ido creciendo poco a poco. Espero que después de este juego, vengan muchos más", expresó la joven.



Integrantes del estudio de videojuegos Killasoft.

IMPULSO

INDUSTRIA GAMER

Con el objetivo de consolidar y fortalecer la industria de videojuegos en el departamento, la Gobernación del Atlántico puso en marcha una estrategia llamada 'Videojuegos, una Industria para Todos' en la que lograron impactar a 20 jóvenes para brindarles formación en la creación de su estudio. Entre ellos, KillaSoft Blazing Soft, Double Fox, Sandstorm, Rivol Arts, y Dead Monkey.

Una mexicana también disfruta el saber técnico-lúdico de La Arenosa y puso su experiencia a disposición de la empresa. Se trata de Jocelyn Gómez, la mujer oriunda de Tijuana que fue llamada para ser la *storyboard director* (artista de guion gráfico), encargada de que la escritura del guión se plasme en la imagen final del producto.

Entre ellos, los planos que se van a utilizar, los personajes que tienen que salir, es decir, una versión visual de lo que hay en el guion y así evitar los problemas de continuidad en las escenas.

La también diseñadora gráfica ha participado en caricaturas coreanas, siendo artista de guion gráfico en *Haani and the Wild Weeds*, artista auxiliar en la serie documental de Netflix *How to Become a Tyrant* y recientemente una participación en la nueva serie de *Los Padrinos Mágicos* del servicio de *streaming* Paramount.

"Ha sido una experiencia bastante diferente, me ha agradado trabajar mucho con el estudio. Hay buen ambiente y charlar sobre diferencias y similitudes culturales", sostuvo.

Gómez también hizo énfasis en el apoyo que debe tener la industria *gamer* a nivel mundial.

"Hay que apoyar más la industria porque el videojuegote mete más en el papel, es algo más interactivo y por eso esta industria ha estado superando más a cime por ejemplo".

Un juego sin audio podría representar algo aburrido para sus seguidores. Por ello, el encargado de sonido fue José Angulo. En su cargo como director de audio tiene en sus manos deleitar los oídos de los jugadores.

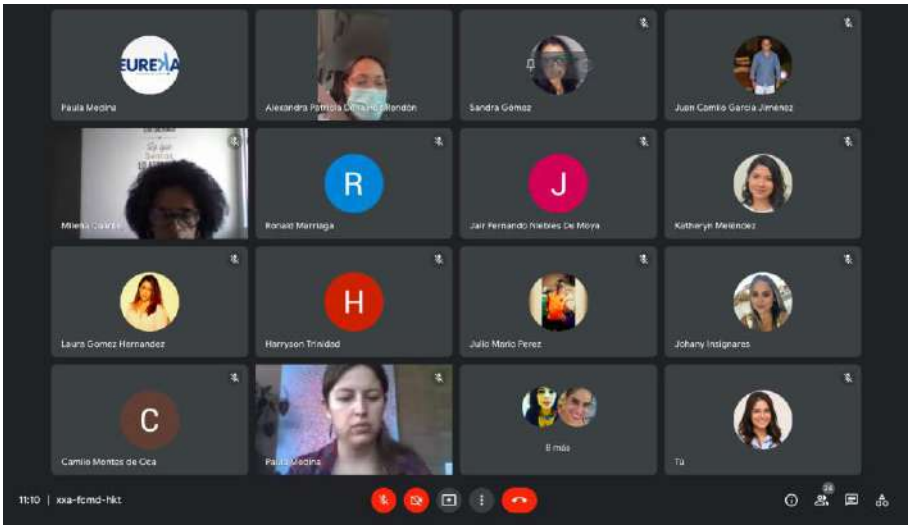
"Escribir música, hacer efectos del sonido, implementarlos en el juego y garantizar que suene coherente y como el universo de *La Casa de Papel*", explicó Angulo.

Asimismo, expresó su emoción como un fanático más de la serie española.

"Eres fanático de algo un día y al otro estás trabajando en eso. La experiencia ha sido increíble y que hayan descubierto que en el Caribe hay mucho talento".

Por su parte el secretario de las TIC del Atlántico, Juan Carlos De la Cruz, resaltó los alcances de esta iniciativa. "En el Atlántico tenemos todas las capacidades de mostrar todos los proyectos de desarrollo de videojuegos. Ahora mismo somos ejemplos a nivel mundial porque estamos en la retina por una plataforma mundial".

"Tenemos asentamiento de empresas que están necesitando jóvenes que los capacitemos. Ahora, la misión es ir creando estudios de videojuegos en los que los jóvenes de los municipios puedan desarrollar sus talentos y empiecen a ver esto como una opción laboral", agregó.


Paula Medina
Sandra Gomez
Juan Camilo Garcia Jimenez
Ronald Marriaga
Jair Fernando Nieves De Moya
Laura Gomez Hernandez
Harryson Trinidad
Julio Mario Perez
Johany Insignares
Camilo Montes de Oca
Paula Medina
El más
Tú
11:10 | xxa-fcmd-hkt


Bootcamp
Desarrollo Front End Developers
Aprende los lenguajes de programación más demandados a nivel mundial.
Bootcamp gratuito
Clases 100% virtuales
Inscripciones en:
sitio web de la Gobernación del Atlántico
Hasta el 15 de julio 2022
Atlántico para la Gente
GOBERNACIÓN DEL ATLÁNTICO
SENA

ATLANTICOTIC
Publicaciones

atlanticotic En la Universidad del Atlántico- sede Suán, realizamos el primer taller de informática básica dirigido a 50 líderes sociales de los... más

23 de junio · **Ver traducción**

gobatlantico y atlanticotic

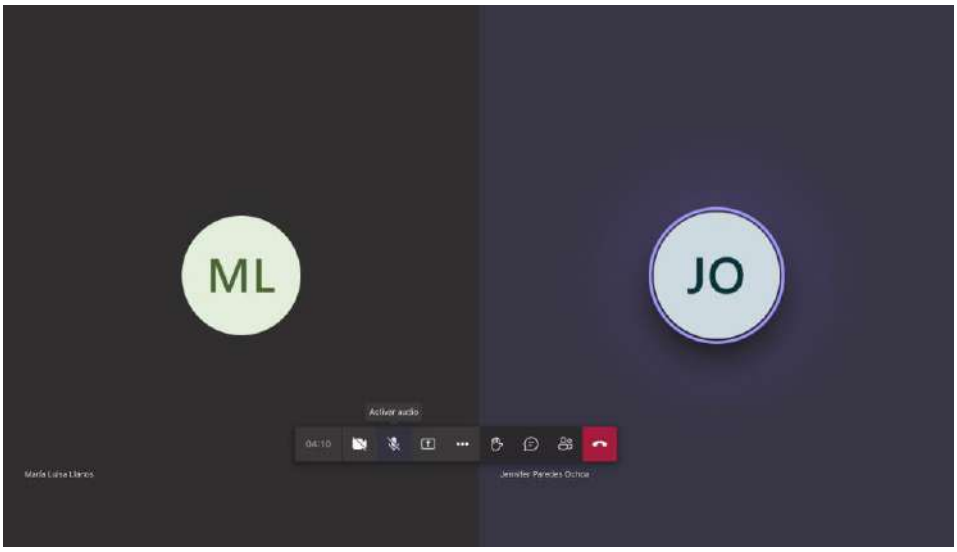


995 reproducciones · Le gusta a **juancarlosdelacruzcalderon**

gobatlantico 🕹️ 👩‍💻 Durante el I Congreso de Industrias Creativas e Innovación: 'Atlántico Crea', nuestra Secretaría TIC realizó un conversatorio entre actores que han sido claves para el crecimiento de todo el ecosistema de emprendimiento e innovación en el Atlántico.

Ver 1 comentario


ATLANTICOTIC
Publicaciones
atlanticotic
Infraction Music · Deep Night
Taller Informática básica
para líderes sociales
SUAN - ATLÁNTICO


ML
JO
Activar audio
04:10
María Luisa Llanes
Jennifer Paredes Ochoa

ATLANTICOTIC
Publicaciones

atlanticotic



Les gusta a **juancarlosdelacruzcalderon** y **37 más**

atlanticotic Junto con Telefónica Movistar llevaremos Internet 5G al Hospital Departamental de Sabanalarga, para mejorar la atención médica a través de la Telemedicina.

ATLANTICOTIC
Publicaciones

atlanticotic
Shubham Patel · Tobu Colors



Les gusta a **vitoalbis** y **9 más**

atlanticotic 📍 Galapa

La gobernadora Elsa Noguera y el secretario TIC, Juan Carlos de la Cruz, hicieron entrega de los laboratorios de innovación que beneficiarán a 51.000 estudiantes y 1.700 docentes del Atlántico. En ellos, podrán formarse desde la secundaria en desarrollo de contenidos digitales.

Gobernación pondrá en marcha piloto con conectividad 5G para implementar Telemedicina en el Atlántico

- Este piloto se llevará a cabo en el Hospital Departamental de Sabanalarga.
- El piloto consiste en fortalecer los servicios que presta el hospital a sus usuarios a través de la telemedicina a través del uso de una conectividad 5G.

Barranquilla, martes 5 de julio de 2022. Gobernación del Atlántico. En reunión con el Presidente CEO de Telefónica Movistar Colombia, Fabián Hernández, el secretario TIC, Juan Carlos De la Cruz, celebró importantes iniciativas que buscarán fortalecer la conectividad en el Departamento, una de ellas es la implementación de un piloto que busca llevar el servicio de internet a un nivel 5G en el Hospital Departamental de Sabanalarga, para mejorar la atención médica a través de la Telemedicina.

El objetivo es implementar esta mejora, de tal manera que se usen las tecnologías de la información y las comunicaciones para beneficiar a los usuarios del Hospital Departamental de Sabanalarga, permitiendo el acceso a consultas por medio de una comunicación interactiva en tiempo real, garantizando el acceso a especialidades a distancia.

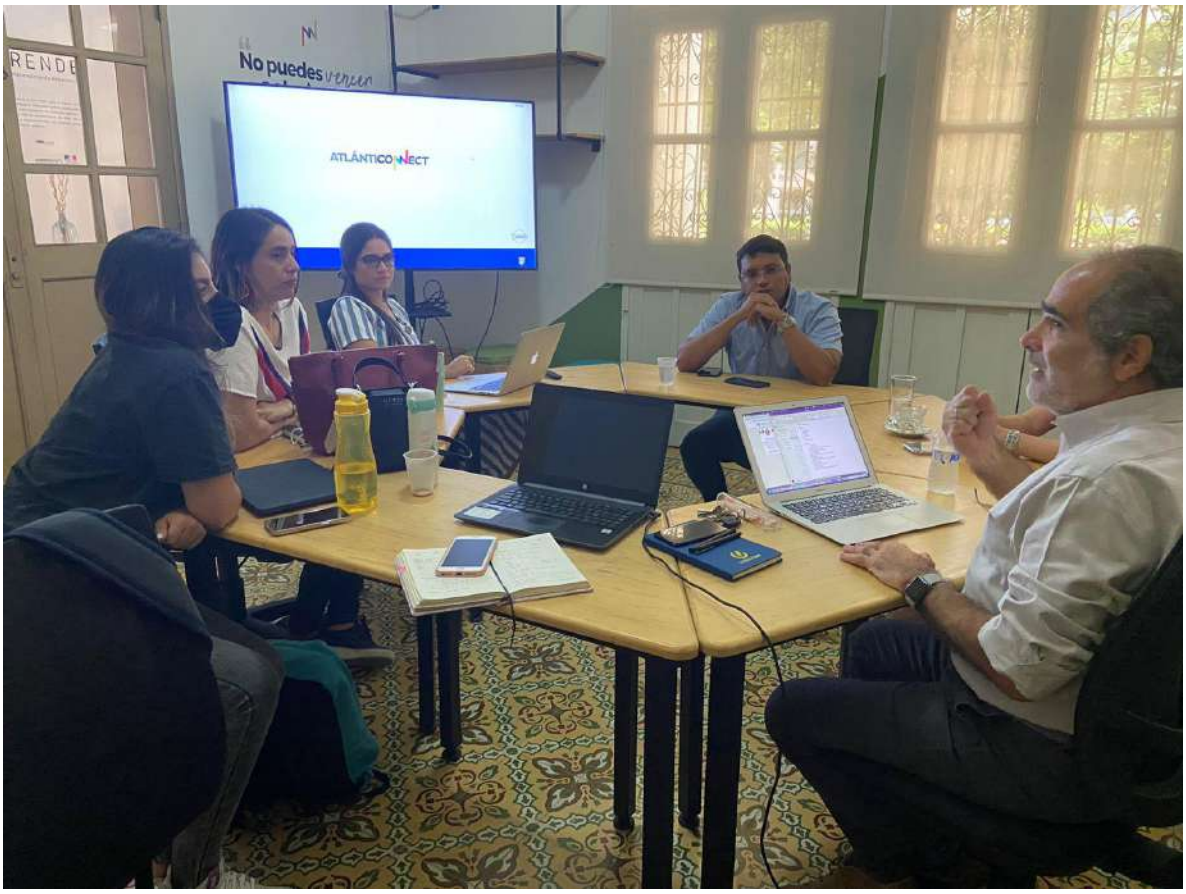
La Gobernación del Atlántico, a través de la Secretaría TIC, en asociación con la Sub Secretaría de Asistencia Técnica y Seguridad Social en Salud, realizó el primer Taller de Informática Básica, dirigido a 50 líderes sociales de los municipios de Candelaria, Santa Lucía, Ponedera, Suan y Campo de la Cruz. Este taller se realizó en la Universidad del Atlántico, Sede Rregional Sur, ubicada en Suan.

3:33 p.m.



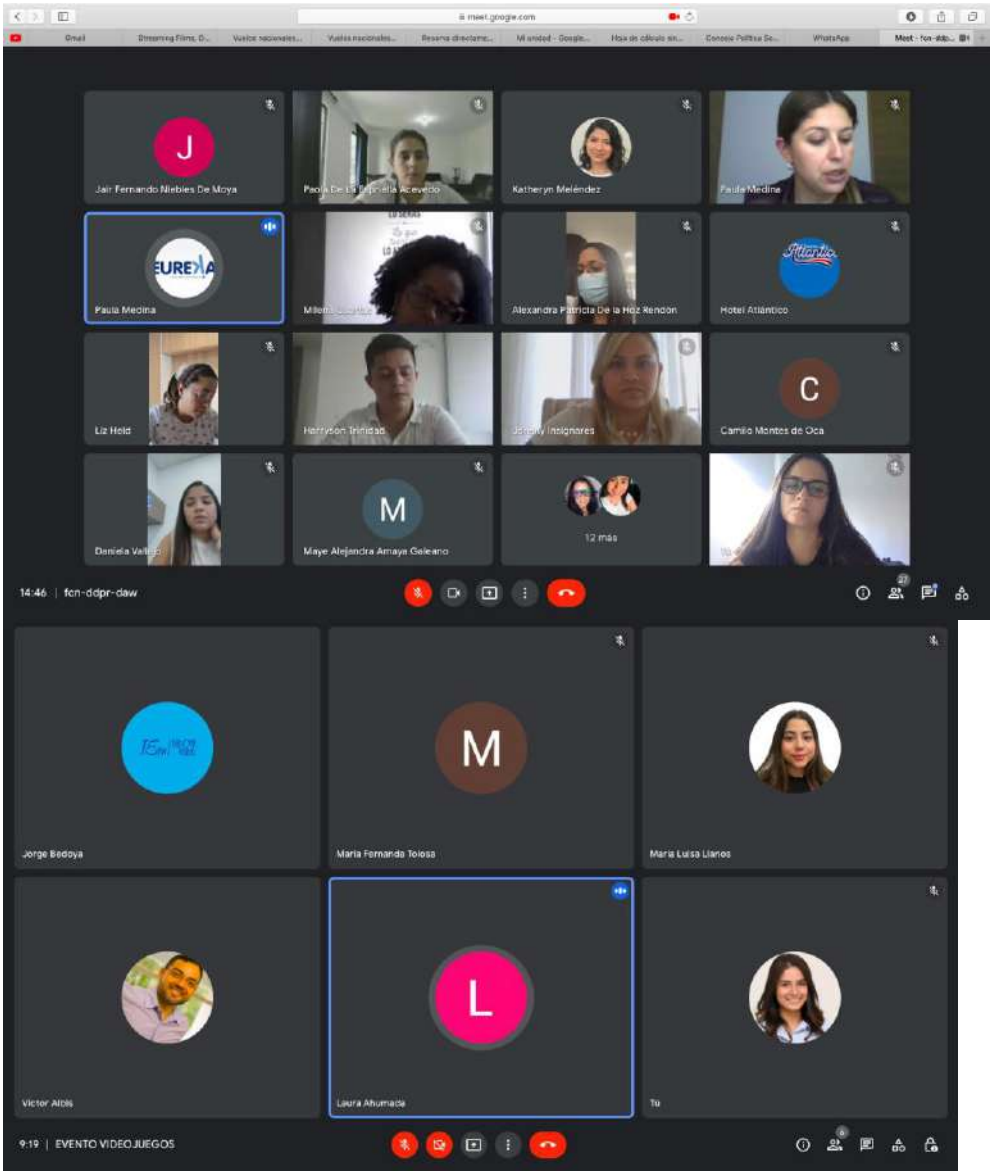


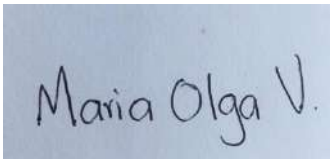



No puedes vencer
ATLÁNTICO NECT


EMPRENDE







MARÍA OLGA VILLAMIL DE LA OSSA
C.C: 1.102.847.063
Sincelejo-Sucre