ACTA No. 10			
NOMBRE DEL COMITÉ O DE LA REUNIÓN: Decimo comité de selección de ideas (CSIBT). Presentación de los proyectos de base tecnológica (PBT)			
CIUDAD Y FECHA: Arauca,05 de junio de 2024		**HORA INICIO:**	**HORA FIN:**
LUGAR Y/O ENLACE: Agencia pública de empleo segundo piso- Tecnoparque Nodo Arauca		**DIRECCIÓN / REGIONAL / CENTRO:** SENA - Centro de Gestión y Desarrollo Agroindustrial de Arauca.	

AGENDA O PUNTOS PARA DESARROLLAR:

1. Palabras de bienvenida por parte del equipo Tecnoparque Nodo Arauca.
2. Presentación del proyecto por parte del talento.
3. Evaluación de la viabilidad y factibilidad del proyecto de base tecnológica (PBT) presentado por el talento por parte de los evaluadores del equipo Tecnoparque Nodo Arauca.
4. Cierre del Comité.

OBJETIVO(S) DE LA REUNIÓN:

1. Evaluar la viabilidad y factibilidad de los proyectos de base tecnológica presentados por los talentos citados al decimo CSIBT de la vigencia 2024.

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

Siendo las 3:30 pm se da inicio al décimo comité de selección de ideas con la presentación de la idea Aquam por parte del talento Jheison Stiven Manyoma Mojica, código comité C22809-2024-4736.

Justificación de la idea.

Informar a las comunidades cercanas del río sobre alguna novedad en cuanto a sequía o creciente del río Arauca, con la finalidad de que los entes gubernamentales tomen las acciones requeridas para salvaguardar la integridad de los habitantes del municipio de Arauca

Descripción de la idea.

Diseñar el prototipo de un dispositivo electrónico que mida el nivel de agua del río Arauca en tiempo real

Objetivos.

Objetivo General:

Diseñar un prototipo electrónico que monitoree en tiempo real el nivel del río Arauca y que envié los datos recopilados a las entidades territoriales y de gestión de riesgo, lo cual permita tomar acciones y enviar alertas tempranas ante posibles sequías, inundaciones o crecientes.

Objetivos Específicos:

1. Investigar y analizar las tecnologías disponibles para la medición precisa y en tiempo real del nivel de agua en cuerpos hídricos para determinar cuáles de estas se pueden integrar al desarrollo del proyecto.
2. Diseñar y desarrollar un prototipo electrónico basado en Sistemas Embebidos que pueda medir de manera precisa y continua el nivel de agua del río Arauca.
3. Integrar al prototipo un sistema de comunicación que permita enviar los datos recopilados a las entidades territoriales y de gestion de riesgo de forma automatizada y en tiempo real.
4. Realizar pruebas piloto del prototipo en diferentes condiciones climáticas y fluviales para validar su funcionamiento y precision.

Línea tecnológica a trabajar.

LÍNEA DE DESARROLLO TECNOPARQUE	DESCRIPCIÓN	Contrapartida del empresario/emprendedor
TECNOLOGIAS VIRTUALES	crear la aplicación web, en el cual va a ir suministrada la información recolectada	Talento humano y recursos personales.
ELECTRONICA Y TELECOMUICACIONES	hacer la creación de todo el circuito de nuestro proyecto	Talento humano y recursos personales.
INGENERIA Y DISEÑO	crear el diseño del proyecto en la impresora 3D	Talento humano y recursos personales.

A las 4:00 pm se da continuidad de la presentación de la idea BIOS ORI por parte del talento Andrés Felipe Rodríguez Medina, código C22809-2024-4736.

Justificación de la idea.

Concientizar a los habitantes del municipio de Arauca sobre el cuidado de la biodiversidad y del medio ambiente

Descripción de la idea.

Desarrollar un prototipo de un videojuego tipo role-playing game (rpg) sobre Arauca y su cultura, el cual tratara de fomentar a la protección de la biodiversidad del municipio de Arauca

Porque de la idea.

Es innovador por que se creara un prototipo de videojuego en el cual se vean los diferentes tipos de animales que hay en Arauca, tratando de concientizar a la cuida del medio ambiente en la región.

Objetivo general:

Crear un videojuego de Pokémon que eduque sobre la biodiversidad y la cultura de Arauca, promoviendo el respeto y cuidado de la naturaleza, así como la conciencia sobre las consecuencias de nuestras acciones en el entorno y la sociedad**.**

Objetivos específicos:

1. Diseñar un mapeado en el cual se vea un lugar emblemático de Arauca
2. Crear una variedad de sprites para el videojuego inspirados en animales de Arauca
3. Ofrecer al jugador la posibilidad de elegir entre diferentes opciones y finales, según sus acciones y valores

1. **Antecedentes y mercado objetivo:**

   A pesar de que esta idea no se comercializara, hay varios proyectos e ideas que hacen parte del mercado o son parecidos al proyecto que se tiene en mente, siendo creados en RPG Maker XP, tales como:

   Drekirökr - Atardecer del dragón: Un juego independiente que utiliza RPG Maker XP. Explora un mundo de fantasía e el cual te enfrentas a desafiantes enemigos mientras se busca al dragón legendario.

   Final Fantasy VII: Leyenda De Un Soldado: Un proyecto fanmade que recrea la historia de Final Fantasy VII en el motor RPG Maker XP. Los fans han trabajado duro para adaptar la trama y los personajes originales al estilo del juego.

Pokemon Uranium: Pokémon Uranium es un fangame gratuito creado en RPG Maker XP y Pokémon Essentials.El juego agrega 166 nuevas especies de Pokémon creadas por fans, aunque actualmente solo están disponibles 160. Además, presenta una nueva región para explorar

Línea tecnológica a trabajar.

LÍNEA DE DESARROLLO TECNOPARQUE	DESCRIPCIÓN	Contrapartida del empresario/emprendedor
TECNOLOGIAS VIRTUALES	Diseñar prototipo de un videojuego mediante el modo RPG	Talento humano y recursos financieros

Continua a las 4:30 la presentación de la idea Maquiscript por parte del talento Inés Camila Martínez Ramírez, código C22809-2024-4736.

Justificación de la idea.

Ayudar a las personas que tienen problemas de escritura ya que en la sociedad es una habilidad fundamental y crear un buen entorno equitativo a las personas. Este proyecto no solo beneficiara a las personas con condiciones especiales sino también a aquellas personas que quieren aprender a escribir de otra forma.

Descripción de la idea.

Diseñar un prototipo tipo CNC que sirva de ayuda a la población con condiciones especiales de aprendizaje de escritura.

Porque de la idea.

Nuestro dispositivo es innovador ya que los costos de fabricación, Son inferiores a los del mercado ya que se utilizan materiales, Reciclables para su elaboración.

Objetivos.

Objetivo general.

Diseñar y desarrollar un prototipo de dispositivo tipo CNC utilizando materiales reciclables bajo un sistema basado en Arduino, con el propósito de asistir a la población con condiciones especiales de aprendizaje en la escritura.

Objetivos específicos.

1. Seleccionar y recopilar materiales reciclables adecuados: Identificar y reunir materiales reciclables que sean apropiados para la construcción del prototipo tipo CNC, garantizando tanto su funcionalidad como su sostenibilidad ambiental.
2. Desarrollar el sistema de control basado en Arduino: Programar y configurar un sistema de control con Arduino que permita la operación precisa del prototipo tipo CNC, facilitando su uso por personas con dificultades de aprendizaje en escritura.
3. Diseñar y construir la estructura del prototipo CNC: Crear una estructura robusta y funcional para el prototipo tipo CNC utilizando los materiales reciclables seleccionados, asegurando que sea accesible y fácil de usar para los usuarios finales.
4. Prueba y evaluación del prototipo: Probar el prototipo del dispositivo CNC en escenarios reales con usuarios que tengan condiciones especiales de aprendizaje, recopilando datos para evaluar su eficacia y realizando ajustes necesarios para mejorar su desempeño y usabilidad.

Antecedentes y mercado objetivo.

Robot CNC máquina de escritura gráfica y grabado. Tiene un trazado elegante y preciso ya que es capaz de dibujar en cualquier plano.

CNC router fresadora este producto es ideal para formar circuitos en PVC teniendo un conjunto de laza que permite realizar este trabajo.

Línea tecnológica a trabajar.

LÍNEA DE DESARROLLO TECNOPARQUE	DESCRIPCIÓN	Contrapartida del empresario/emprendedor
ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES	Asistencia técnica y posibilidad de utilización de elementos de formación	Talento humano y financiero.

- ¿Cuál es el impacto social, económico y ambiental?
- El impacto social es que va ayudar a la población que son los niños, adultos mayores a la población con condiciones especiales de aprendizaje de escritura, jóvenes y personas analfabéticas el impacto económico es que el producto de nosotros será más asequible y por el lado de lo ambiental es que nuestro prototipo no va afectar a el medio ambiente ya que es con productos reciclables.

Se le da paso a la presentación de la idea a las 5 pm TREA presentado por el talento Samuel Santiago Miranda Garza, código C22809-2024-4736.

Justificación de la idea.

Nuestro proyecto pretende solucionar la problemática que se lleva acabo debido al sistema tosco de asistencia de nuestra institución educativa, nosotros como estudiantes no damos cuenta que esta actividad consume mucho tiempo a la hora de las clases, además de que el papel que se utiliza para esto es poco práctico y se puede o extraviar o dañar de alguna u otra forma.

Descripción de la idea.

El proyecto/idea consiste en el diseño e implementación de un prototipo inicialmente piloto o beta, para el control y registro automático deasistencia de los estudiantes a clases, buscando resolver los problemas de deserción escolar y de bajo rendimiento académico presentados en la institución.

Porque de la idea.

Es innovador al querer evitar fallas con respecto al sistema de asistencias como la deficiencia de los estudiantes al faltar a la institución y no tomar las clases respectivas, esto nos incita a ayudar a que los estudiantes eviten su deserción academica , y así poder tener un mejor orden sobre las asistencias al querer informatizar la asistencia a la institución, clases , etc.

Objetivos.

Objetivo general.

Crear una herramienta de identificación eficiente y segura para los estudiantes de la institución educativa.

Objetivos específicos.

- Desarrollar un sistema de identificación electrónica mediante la integración de un código Qr en el carnet estudiantil.
- Diseñar e imprimir carnet estudiantil con información identificativa y un código QR único para cada estudiante.
- Implementar un sistema de escaneo de códigos QR mediante dispositivos móviles o lectores específicos en puntos de acceso de la institución educativa.
- Integrar la base de datos de estudiantes con el sistema de escaneo de códigos QR para verificar la autenticidad del carnet y la pertenencia a la institución.

Antecedentes y mercado objetivo.

La idea del proyecto tiene antecedentes, más no registrados en el mercado, una referencia de esto es que hubo una idea de prototipo parecida en el Instituto Tecnológico de Soledad Atlántico (ITSA), pero no se llevó al mercado ni se implementó. Tiene claras diferencias con otras que tengan un antecedente, pues el lector será de códigos QR y se enfocara solo en el registro automático a la clase, para controlar la asistencia de los estudiantes. El servicio estará dirigido al mercado educativo, especialmente a las instituciones educativas.

Línea tecnológica a trabajar.

LÍNEA DE DESARROLLO TECNOPARQUE	DESCRIPCIÓN	Contrapartida del empresario/emprendedor
ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES	Control de procesos, telecomunicaciones, automatización, robótica aplicada, sistemas embebidos, prototipado electrónico y televisión digital.	Desarrollo de habilidades competentes para el proyecto junto con talento humano e inversión financiera.

Siendo las 5:30 pm se da por terminado el décimo comité de selección de ideas debido a que no se presentó el talento Jhohan Camilo Noguera Henao quien iba a presentar la idea AppArauca I2024-2217010-18867.

CONCLUSIONES

Una vez finalizada las presentaciones de las ideas citadas para el comité de selección los evaluadores proceden a analizar la viabilidad y factibilidad de la idea de base tecnológica PBT's.

La evaluación de la idea Aquam arrojó un resultado de 7.54, indicando que el proyecto es factible y puede recibir respaldo del Tecnoparque Nodo Arauca. Esto se debe a que la idea presenta un componente innovador en el ámbito estudiantil, por lo que puede ser acompañada por el Tecnoparque Nodo Arauca.

La evaluación de la idea BIOS ORI ha arrojado un resultado de 7.91, lo que refleja la factibilidad y el potencial del proyecto para recibir respaldo por parte del Tecnoparque Nodo Arauca. Este puntaje evidencia la viabilidad y solidez de la propuesta, señalando que cuenta con los elementos necesarios para ser apoyada y desarrollada exitosamente.

La evaluación de la idea Maqui script ha producido un resultado de 7.06, indicando factibilidad para recibir respaldo por parte del Tecnoparque Nodo Arauca.

La evaluación de la idea TREA ha producido un resultado de 7.68, Basándonos en estos resultados, se recomienda firmemente el respaldo y acompañamiento del Tecnoparque Nodo Arauca.

ESTABLECIMIENTO Y ACEPTACIÓN DE COMPROMISOS

ACTIVIDAD /DECISIÓN	FECHA	RESPONSABLE	FIRMA O PARTICIPACIÓN VIRTUAL

DE: ASISTENTES Y APROBACIÓN DECISIONES

NOMBRE	DEPENDENCIA/ EMPRESA	APRUEBA (SI/NO)	OBSERVACIÓN	FIRMA O PARTICIPACIÓN VIRTUAL

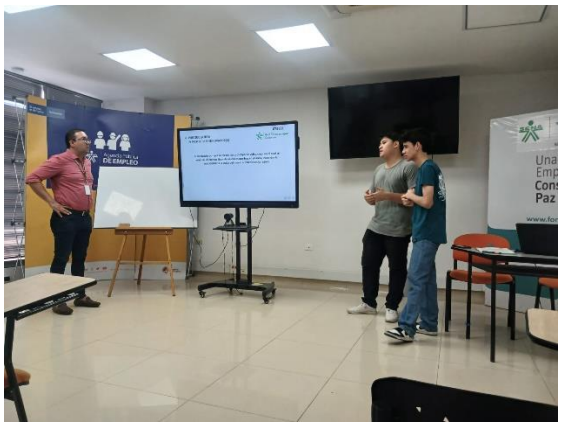
De acuerdo con La Ley 1581 de 2012, Protección de Datos Personales, el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, se compromete a garantizar la seguridad y protección de los datos personales que se encuentran almacenados en este documento, y les dará el tratamiento correspondiente en cumplimiento de lo establecido legalmente.

ANEXOS

Registro fotográfico asistentes

















SENA

REGISTRO DE ASISTENCIA / DÍA 05 DEL MES DE ~~MM~~ 06 DEL AÑO 2024

OBJETIVO (S) DECIMO COMITE DE SELECCION DE IDEAS

No	NOMBRES Y APELLIDOS	No. DOCUMENTO	PLANTA	CONTRATISTA	OTRO ¿CUAL?	DEPENDENCIA/ EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO/EXT.	AUTORIZA GRABACIÓN	FIRMA O PARTICIPACIÓN VIRTUAL
1	Benedo de Jesús Duarte Duarte	1177157272005	—	—	Aprendiz	IE Cristo rey	benedodejesus@gmail.com	3246609816	—	
2	Yixeth Vanessa Villamizar Guerra	1091174554	—	—	Aprendiz	IE Cristo rey	yixevanessa1@gmail.com	3006882128	✓	Vanessa V.
3	Jhelson Steven Manyoma Mejia	1116787354	—	—	Aprendiz	IE Cristo Rey	jhelman0814@gmail.com	3123362923	✓	
4	Laura Mariana Galvis Ardila	1116784687	—	—	Aprendiz	IE Cristo Rey	lauramariana galvisardila@gmail.	3173264467	✓	Laura
5	Luisa Fernanda Novoa Martinez	1116782033	—	—	Aprendiz	IE cristo Rey	Fernandanovoa09@gmail.com	3204897271	✓	Luisa Novoa
6	Inés Camila Martínez Ramírez	1029400154	—	—	Aprendiz	I.E cristo Rey	inescamilamartinez Ramirez@gmail.com	3238100193	✓	Camila Martinez
7	ASTRID CAROLINA LUNA MARIÑO	1116786522	—	—	APRENDIZ	I.E CRISTO REY	ASTRIDCAROLINA LUNAS@GMAIL.COM	3155299237	✓	CAROLINA LUNA
8	Jaimer Nicolás Acevedo Otero	1117132900	—	—	Aprendiz	I.E Cristo Rey	AjamerNicolas@Gmail.Com	3160518030	✓	Jaimer Otero
9	Kevin Daniel Sarpa Benitez	1116496713	—	—	Aprendiz	I.E Cristo Rey	Kevindaniel4532@gmail.com	3138989203	✓	Kevin
10	Andres felipe Rodriguez Medina	1176786262	—	—	Aprendiz	I.E Cristo Rey	Hectyduri72@gmail.com	3212950822	✓	
11	Ana Sofia Aguirre Laya	1.116787888	—	—	Aprendiz	I.E Cristo Rey	analaya2008@gmail.com	3113625800	✓	
12	Samuel Santiago Miranda Gaitan	1029400242	—	—	Aprendiz	I.E. Cristo Rey	Samuel44j@gmail.com	3213419476	✓	
13	Santiago Andres Mendez Arango	1117133707	—	—	Aprendiz	I.E Cristo Rey	Stanto624000@yahoo.com	3157052427	✓	Santiago M.
14	Yibel Roxana vega Salcedo	1116210750	—	—	Aprendiz	I.E Club 1ro	yibel.vs@gmail.com	3178357529	✓	Yibel Vega
15										

De acuerdo con La Ley 1581 de 2012, Protección de Datos Personales, el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, se compromete a garantizar la seguridad y protección de los datos personales que se encuentran almacenados en este documento, y les dará el tratamiento correspondiente en cumplimiento de lo establecido legalmente.

SENA

REGISTRO DE ASISTENCIA / DÍA 05 DEL MES DE JUNIO DEL AÑO 2024

OBJETIVO (S): DECIMO COMITE DE SELECCION DE IDEAS -

No	NOMBRES Y APELLIDOS	No. DOCUMENTO	PLANTA	CONTRATISTA	OTRO ¿CUAL?	DEPENDENCIA/ EMPRESA	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO/EXT.	AUTORIZA GRABACIÓN	FIRMA O PARTICIPACIÓN VIRTUAL
	ANDRES MAURICIO CAMPILLO MORENO	1.116.793.868		X		TECNOPARQUE	AMCAMPILLO@SENA.EDU.CO	3109506067		
	JORGE MARIO VEGA IGLESIAS	12.936.062		X		Tecnoparque	jmvegai@sena.edu.co	3114016172		
	JOSÉ RAFAEL VIVAS NUÑEZ	1.019.076.176		X		Tecnoparque	jrvivas1@sena.edu.co	3133694486		

De acuerdo con La Ley 1581 de 2012, Protección de Datos Personales, el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, se compromete a garantizar la seguridad y protección de los datos personales que se encuentran almacenados en este documento, y les dará el tratamiento correspondiente en cumplimiento de lo establecido legalmente.