

<b>CONVOCATORIA CONTRATACIÓN POR ORDEN DE PRESTACIÓN DE SERVICIOS PROYECTO DE INVESTIGACIÓN INV-ING-2643</b>				
<b>1. TIPO DE CONTRATACIÓN:</b>		<b>JOVEN INVESTIGADOR</b>		
<b>2. PERFIL</b>				
Ingeniero en Multimedia, con conocimiento en desarrollo en motores de video juegos Unity y Unreal, y entornos de desarrollo C/C++ y C#. Deseable conocimiento en escritura técnica de documentos en lenguaje Latex.				
<b>3. REQUISITOS DE MÍNIMOS EXIGIBLES</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Egresado de la UMNG, con fecha de grado posterior a marzo de 2016 (recién egresado)</li> <li>Ser menor de 28 años</li> <li>Haber estado vinculado a un semillero de la investigación de la UMNG</li> <li>No estar vinculado a otro proyecto de investigación de la UMNG</li> <li>No haber sido asistente graduado o de investigación</li> <li>Tener situación militar definida</li> </ul>				
<b>4. FORMACIÓN ACADÉMICA</b>				
Título profesional:	Ingeniero de Multimedia			
PGA:	Superior a 3-5	Fecha grado:	Posterior a marzo de 2016	
Título Posgrado:	No requiere			
PGA:	NA	Fecha grado:	NA	
<b>5. EXPERIENCIA LABORAL Y/O PROFESIONAL</b>				
Experiencia:  1 a 3 años: <input checked="" type="checkbox"/> 4 a 6 años: _____ 7 a 9 años: _____ 10 a más años: _____	<b>Competencias Comunes</b>		<b>Competencias comportamentales</b>	
	Orientación a resultados: <input checked="" type="checkbox"/>		Liderazgo para el cambio: <input checked="" type="checkbox"/>	Conocimiento del entorno: _____
	Orientación al usuario y al ciudadano: _____		Planeación: <input checked="" type="checkbox"/>	Relaciones Públicas: _____
	Transparencia: _____		Toma de decisiones: <input checked="" type="checkbox"/>	Pensamiento Estratégico: _____
	Dirección y desarrollo principal: _____		Resolución de problemas: <input checked="" type="checkbox"/>	Investigación: <input checked="" type="checkbox"/>
	Compromiso con la organización: _____		Diligencia y trámite: <input checked="" type="checkbox"/>	Docencia: _____
<b>6. OBJETO CONTRACTUAL</b>				
El Contratista se compromete con la Universidad Militar Nueva Granada a prestar por sus propios medios, con plena autonomía, sus servicios como Joven Investigador, para el proyecto de investigación INV-ING-2643, titulado: "Emo-DL, Identificación de respuestas emocionales producidas por estímulos audiovisuales, mediante técnicas de aprendizaje profundo".				
<b>Facultad:</b>		<b>Sitio de desarrollo:</b>		
Ingeniería		Sede Calle 100		
<b>Tiempo a contratar (meses): 9</b>				
<b>7. ACTIVIDADES A DESARROLLAR</b>				
1. Diseño de una aplicación para la captura y grabación de videos RGB, IR y de profundidad.				
2. Desarrollo de una aplicación para la captura y grabación de videos RGB, IR y de profundidad				
3. Desarrollo de una librería que permita el registro de imágenes capturadas desde tres diferentes punto de vista				
4. Ejecución de pruebas de usuario para la captura de videos faciales videos RGB, IR y de profundidad				
5. Ejecución de pruebas de la librería que permita el registro de imágenes capturadas desde tres diferentes punto de vista				
6. Diseño de una librería que permita la animación facial y corporal de un avatar en un entorno de desarrollo 3D como Unreal o Unity, y su conexión con dispositivos de seguimiento				
7. Desarrollo de una librería que permita la animación facial y corporal de un avatar en un entorno de desarrollo 3D , y su conexión con dispositivos de seguimiento				
8. Ejecución de pruebas de usuario para la validación de la librería de que permita la animación facial y corporal de un avatar en un entorno de desarrollo 3D , y su conexión con dispositivos de seguimiento				

9.	Ejecución de pruebas de usuario para la captura de videos faciales videos RGB, IR y de profundidad
10.	Participar en las actividades de investigación planteadas en la metodología del proyecto que los vincula, con posibilidad de participar como coautor de los productos de investigación allí derivados.
11.	Participar en los semilleros de investigación para colaborar en la orientación de los procesos de investigación formativa..
12.	Apoyar a los líderes de los grupos responsables en la gestión de los recursos de laboratorio, personal y financiero de los proyectos a su cargo.
13.	Presentar un Informe final en que se evidencien los avances y los aportes del joven investigador a los productos del proyecto de investigación y a los grupos y semilleros, avalado por el investigador principal del proyecto y el centro de investigaciones respectivo.
14.	Presentar informe de avance acorde a las obligaciones establecidas en la Orden de Prestación de Servicio OPS, correspondiente a cada solicitud de pago, acompañado de los soportes de pago a seguridad social: Salud, Pensión y ARL, sobre el 40% del valor bruto del contrato.
8. ENTREGABLES	
1	Informe del diseño de una aplicación para la captura y grabación de videos RGB, IR y de profundidad.
2	Informe del desarrollo de una aplicación para la captura y grabación de videos RGB, IR y de profundidad.
3	Informe con de una librería que permita el registro de imágenes capturadas desde tres diferentes punto de vista.
4	Informe con la ejecución de pruebas de usuario para la captura de videos faciales videos RGB, IR y de profundidad.
5	Informe con la ejecución de pruebas de la librería que permita el registro de imágenes capturadas desde tres diferentes punto de vista.
6	Informe del diseño de una librería que permita la animación facial y corporal de un avatar en un entorno de desarrollo 3D como Unreal o Unity, y su conexión con dispositivos de seguimiento.
7	Informe del desarrollo de una librería que permita la animación facial y corporal de un avatar en un entorno de desarrollo 3D , y su conexión con dispositivos de seguimiento.
8	Informe con la ejecución de pruebas de usuario para la validación de la librería de que permita la animación facial y corporal de un avatar en un entorno de desarrollo 3D , y su conexión con dispositivos de seguimiento.
9	Informe con la ejecución de pruebas de usuario para la captura de videos faciales videos RGB, IR y de profundidad.
<b>Nota:</b> Las fechas de entrega serán convenidas con el Supervisor de la Orden de Prestación de Servicios, previo al proceso de contratación.	

9. PROCEDIMIENTO CONVOCATORIA DOCENTE O.P.S.	
1. Publicación de la convocatoria	20 de marzo de 2018
2. Entrega de documentación Física - Ver Nota*	21 de marzo de 2018
3. Verificación de la Documentación registrada	22 de marzo de 2018
4. Publicación de resultados (admitido)	23 de marzo de 2018

10. DOCUMENTACIÓN (REQUISITOS DE ENTREGA FÍSICA)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoja de vida</li> <li>• Acta de grado o diploma</li> <li>• RUT</li> <li>• Certificado de afiliación a EPS y ARL como cotizando</li> <li>• Certificado que acredite participación en un semillero UMNG</li> <li>• Notas de pregrado con el promedio final acumulado</li> </ul>

11. CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
REQUISITOS	CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN	CALIFICACIÓN CUALITATIVA (Cumple/Rechazado)

Elaborado	Revisado	Vo.Bo.
Sec. Andrea Torres – Sec. Doris Sierra	P.E. Luisa Fernanda Contreras N - P.E. Mario Alejandro Castro	Ing. Marcela Iregui, Vicerrectora de Investigaciones

<b>DE HABILITACIÓN</b>	<b>Documentos a presentar por el candidato:</b> La postulación deberá contener TODOS los documentos exigidos en el punto No. 10 <b>Criterio de calificación:</b> Promedio final acumulado en pregrado	<b>30%</b>
	<b>Perfil del candidato:</b> El candidato debe cumplir con el perfil requerido por la Universidad en la presente invitación. En caso de no cumplir con dichas condiciones incurrirá en causal de rechazo. <b>Criterio de calificación:</b> Productos resultado de su trabajo en semillero de investigación	<b>70%</b>
	<b>Cumplimiento de los requisitos mínimos exigibles:</b> El candidato debe cumplir con los requisitos mínimos exigibles. En caso de no cumplir con dichas condiciones incurrirá en causal de rechazo.	<b>NA</b>
<b>12. CRITERIOS DE DESEMPATE</b>		
<b>Criterio 1:</b> Ley 403 de 1997, haber ejercido el derecho al voto en las últimas elecciones		
*Nota. Lugar de entrega de la documentación: Universidad Militar Nueva Granada ubicada en la Carrera 11 No. 101-80 en la Ciudad de Bogotá, Bloque E, Piso 1, Oficina del Programa de Ingeniería en Multimedia, en el horario de 8:00 AM a 5:00 PM		