

Guía para el Profesor

Post-producción animada de video



ÍNDICE

I.	Certificados	3
II.	Certificado en Post-producción animada de video	4
III.	Metodología del curso	5
IV.	Temario.....	7
V.	Recursos especiales	9
VI.	Evaluación	9
VII.	Notas de enseñanza por tema.....	11
VIII.	Evidencia	22

Certificados

Para entender la importancia del curso del cual usted será **Facilitador**, es necesario ofrecer un contexto mayor sobre el programa de **Certificados** de la Universidad Tecmilenio, pues son parte medular del nuevo modelo educativo basado en el **aprender haciendo** y en **brindar una experiencia educativa a la medida de los alumnos**.

Un certificado es un **programa académico corto compuesto de varias materias**, embebido en la segunda mitad del plan de estudios de profesional, que busca desarrollar **competencias muy específicas** en el alumno y lo prepara para desempeñarse de la mejor manera en un empleo.

SABER + HACER + BIEN

Con este enfoque, buscamos en los egresados de profesional que además de **saber** (tener un conocimiento teórico), también sean **capaces de hacer** (tener la habilidad de realizar una tarea) y de **saber-hacer** (entender lo que se hace y tener la capacidad para hacerlo de la mejor forma), como se explica en este video (<https://www.youtube.com/watch?v=g1maCpZXX8s>):

Haz clic en la imagen



En Universidad Tecmilenio, **aprender haciendo** significa que el participante cursará **Certificados en los que desarrolla competencias disciplinares de especialidad que son valoradas por el mercado laboral**, convirtiéndose en un profesional altamente competente y elevando así su índice de empleabilidad.



La mayoría de nuestros Certificados se compone en promedio de cuatro materias, las cuales tienen un seguimiento lógico y terminan con un proyecto de gran calado y un alto nivel de complejidad (última materia). Una correcta realización del proyecto integrador demostrará el dominio de la competencia global declarada en cada certificado.

¿Certificado o certificación?

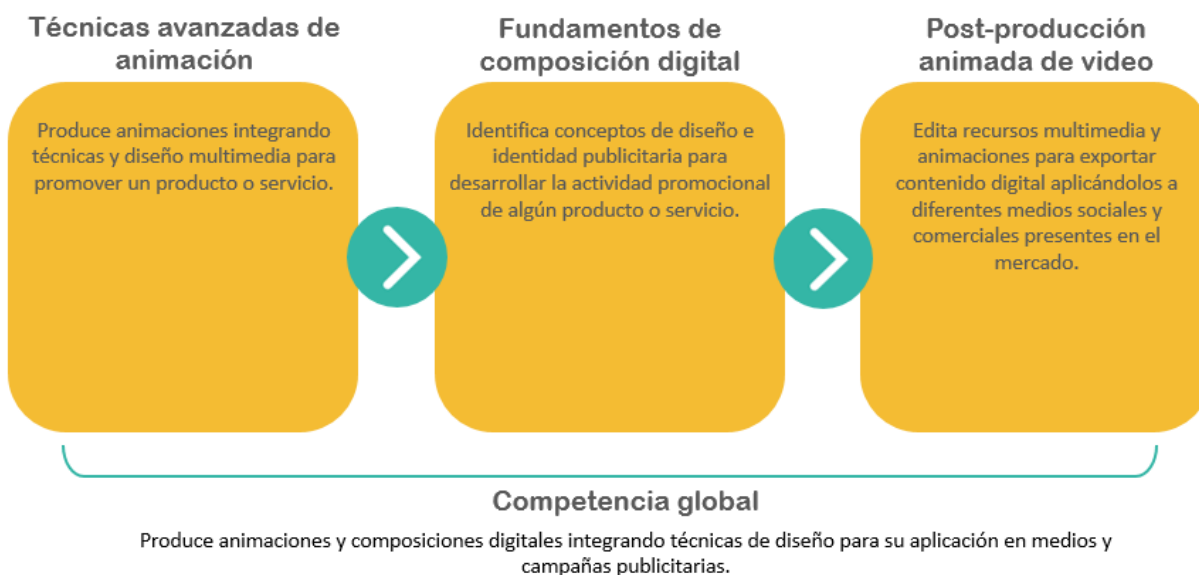
Es muy importante tener en claro que un certificado y una certificación son dos cosas distintas. Un **certificado** es un reconocimiento formal que **otorga internamente la Universidad Tecmilenio** a los estudiantes que demuestren haber aprobado las materias correspondientes, y adquirido la **competencia global** del certificado.

Por su parte, la **certificación** es también un reconocimiento, pero ésta se obtiene a través de la acreditación de un curso específico del programa académico de la Universidad y aprobando un examen de suficiencia aplicado por una **entidad acreditadora externa** (mapas mentales, idiomas, uso de software, etc.).

Su trabajo como docente facilitador de este curso es muy importante para nosotros. Gracias por aportar su conocimiento y experiencia en la impartición de este certificado. A continuación podrá revisar información detallada del curso que impartirá.

Certificado en Post-producción animada de video

El certificado de Diseño para producción se compone de 3 cursos más una materia de proyecto integrador, de acuerdo a la siguiente distribución:



Como se puede apreciar, este curso de **Post-producción animada de videos** es el tercer curso del certificado de Diseño para producción. Por lo mismo, es importante que como **Facilitador verifique** que sus estudiantes hayan aprobado los cursos anteriores, pues de no haberlo hecho se podrá ver afectado el aprovechamiento académico de este curso.

Competencia del certificado

Al finalizar el **certificado de Diseño para producción**, el participante deberá haber desarrollado y adquirido la siguiente competencia global, en toda su extensión:

Produce animaciones y composiciones digitales integrando técnicas de diseño para su aplicación en medios y campañas publicitarias.

Competencia del curso

La competencia específica que el participante habrá de obtener al aprobar satisfactoriamente el **curso de Post-producción animada de videos** es la siguiente, en toda su extensión:

Edita recursos multimedia y animaciones para exportar contenido digital aplicándolos a diferentes medios sociales y comerciales presentes en el mercado.

Metodología del curso

En este curso de **Post-producción de video** se revisarán 15 temas divididos en 3 módulos.

En cada tema, el participante encontrará:

- Una breve explicación del tema que ayudará al estudiante a ampliar su conocimiento.
- Una serie de lecturas y videos obligatorios para una mejor comprensión de los temas.
- Una lista de lecturas y videos recomendados para complementar el estudio del tema.
- Una tarea o actividad de aprendizaje (evaluable) cuyo propósito es aplicar y experimentar con los conceptos estudiados.

A lo largo del curso, el participante debe trabajar en lo siguiente:

- 14 actividades
- 2 avances de evidencia
- 1 entrega final de evidencia

Actividades

Las actividades deben enviarse a través de la plataforma Blackboard en la fecha indicada.

Si las actividades se realizaron en forma física (“a mano”), deberán ser digitalizadas para enviarlas a través de dicha plataforma.

Evidencia

El proyecto final (evidencia) de este curso consiste en la producción de un video digital a través de la captura de video y audio donde se promueva una App. A través de ella el participante demostrará la capacidad de aplicar los conocimientos y habilidades que obtendrá a lo largo de los temas revisados en el curso. Es importante revisar la agenda del curso, pues la mayoría de las **evidencias requieren entregas de avances** que los participantes tienen que realizar conforme avanza el periodo académico.

Los detalles de la evidencia pueden ser consultados en la última sección de este documento. Asimismo, tanto usted como los participantes podrán encontrar esta información dentro del curso, siguiendo alguna de estas 2 rutas:

Mi curso > Inicio > ¿Qué voy a aprender? > Evidencia, como se muestra enseguida:



AD13367 El líder desde adentro Inicio Temas Entregables

¿Qué voy a aprender?

- Bienvenida
- Estructura del certificado
- Competencia del curso
- Evidencia**

La Evidencia consiste en desarrollar los elementos necesarios para incrementar tu liderazgo personal.

La evidencia tendrá 2 entregables:

- En el primer entregable "Todo sobre mí" se espera que el participante haga una labor profunda de introspección personal e inicie la construcción de una revista sobre sus habilidades de liderazgo.
- En el segundo entregable "Construyo mi futuro" se espera que el participante defina el rumbo a dónde quiere ir y genere un plan de crecimiento personal, habiendo realizado un FODA. Luego, determinará una estrategia de desarrollo de relaciones estratégicas alineadas alcanzar su propósito de vida.

La evidencia se compone de un avance y una entrega final.

Haz clic [aquí](#) para ver el avance 1.
Haz clic [aquí](#) para ver la entrega final.

Puedes consultar la rúbrica de la evidencia haciendo clic [aquí](#)

O bien: **Mi curso > Inicio > Evidencia**, como se muestra enseguida:



Manejo farmacológico del síndrome metabólico Inicio Temas Entregables **Evidencia**

Haz clic en las imágenes para ver la información.

Bienvenida

¡Bienvenido a tu curso Manejo farmacológico del síndrome metabólico!

En él estudiarás los tratamientos utilizados en pacientes con diabetes, hipertensión, obesidad, dislipidemias e hígado graso.

[Seguir leyendo...](#)

¿Qué voy a aprender?

En este curso aprenderás sobre el síndrome metabólico.

El síndrome metabólico es uno de los principales problemas que atenderás en tu práctica diaria, ya que el manejo de la obesidad y la diabetes forman parte de tus competencias como personal de la salud.

[Seguir leyendo...](#)

¿Cómo voy a aprender?

El curso está diseñado para que adquieras la capacidad de identificar pacientes con síndrome metabólico, por medio de la adecuada medición de parámetros corporales y clasificación de acuerdo a peso y talla.

[Seguir leyendo...](#)

NOTA: Es de suma importancia que **enfatices en los participantes** guardar todos los trabajos y productos que generen durante el curso (actividades, tareas, evidencias). Esto les servirá para conformar un portafolio personal de proyectos, así como para la elaboración de su proyecto integrador (último curso del certificado). Para ello, se le solicita colocar un aviso en Blackboard (sección *Announcements*), tomando como referencia el siguiente texto:

Estimado participante, recuerda guardar siempre una copia digital de todos los trabajos, actividades y evidencias que realices en tus cursos. Contar con estos documentos te será de utilidad especialmente para dos fines:

1. Conformar un portafolio personal de proyectos, que te servirá como un medio importante para enriquecer tu proyección profesional.
2. Poder elaborar el proyecto integrador de tu certificado (última materia).

Por lo tanto, asegúrate de respaldar todos tus documentos localmente en un disco duro (computadora + USB flash drive), y de preferencia también almacenarlos en la nube (servicios como Dropbox y Google Drive).

Temario

Los temas que se abordarán en este curso de certificado son los siguientes:

Módulo 1 Entorno de trabajo	<p>Tema 1 Principios de posproducción</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Biblioteca de recursos multimedia 1.2 Herramientas de edición 1.3 Configuración de entorno de trabajo <p>Tema 2 Importar recursos digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Importar archivos digitales 2.2 Importar video de dispositivos 2.3 Colocar recursos en el proyecto <p>Tema 3 Organización de los recursos multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Ventana de librería 3.2 Previsualización de contenido multimedia 3.3 Etiquetado de recursos multimedia <p>Tema 4 Controles de flujo de edición</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.1 Línea de tiempo 4.2 Capas de video/audio 4.3 Transformación de clip de video <p>Tema 5 Edición de video</p> <ul style="list-style-type: none"> 5.1 Edición no-lineal 5.2 Herramientas de edición 5.3 Alineación de secuencias
---------------------------------------	---

<p>Módulo 2 Transiciones en edición</p>	<p>Tema 6 Audio en la edición 6.1 Formatos de audio a importar 6.2 Audio: Clip Mixer 6.3 Audio: edición vs. efectos</p> <p>Tema 7 Texto en la edición 7.1 Creación de texto 7.2 Edición de texto 7.3 Texto en movimiento</p> <p>Tema 8 Animación en la edición 8.1 Keyframing (fotogramas clave) 8.2 Masking (formas sobre el video) 8.3 Keying (Superposición de video)</p> <p>Tema 9 Transiciones entre clips 9.1 Transiciones dinámicas 9.2 Transiciones predefinidas 9.3 Transiciones de audio</p> <p>Tema 10 Técnicas de composición 10.1 Canales alpha 10.2 Imagen fija para video 10.3 Importar archivo de Adobe Photoshop</p>
<p>Módulo 3 Efectos en Edición</p>	<p>Tema 11 Edición avanzada 11.1 Reemplazar clip de video en una secuencia 11.2 Corrección de color 11.3 Control de tiempo</p> <p>Tema 12 Efectos en la edición 12.1 Gestión de efectos 12.2 Estabilizador de video 12.3 Agregar títulos</p> <p>Tema 13 Renderizado 13.1 Composición de la secuencia (Render) 13.2 Códec y salida de video 13.3 Compresores de video y de audio</p> <p>Tema 14 Exportar proyecto en video 14.1 Exportar con Adobe Media Encoder 14.2 Exportar para servicios específicos 14.3 Exportar secuencia de imágenes</p>

Recursos especiales

Para la impartición de este curso, se requerirá disponer del software Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, Adobe Encoder. Adicional del siguiente equipo: cámara de video, micrófono, lámpara, trípode y cable de sincronización.

Asimismo, el libro de texto que deberán adquirir los participantes es el siguiente:

Jago, Maxim. (2015) *Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book*. Adobe Press ISBN-10: 0-13-430998-7 ISBN-13: 978-0-13-430998-9

Las explicaciones de cada tema en Blackboard no sustituyen de ninguna forma la necesidad de comprar el libro de texto que ha sido designado para este curso. Es importante hacer hincapié en esto frente a los participantes.

Evaluación

La evaluación del curso se estructura de la siguiente manera:

Unidades	Instrumento Evaluador	Puntos
14	Actividades	65
2	Avances de evidencia	20
1	Entrega final de evidencia	15
Total		100 puntos

Dichos productos se entregarán de acuerdo a la siguiente agenda, definida una vez que se hayan **validado fechas y valores con la información disponible en Servicios en Línea:**

Actividad	Temas correspondientes	Ponderación
Tema 1	Actividad 1	4
Tema 2	Actividad 2	5
Tema 3	Actividad 3	4
Tema 4	Actividad 4	5

Tema 5	Actividad 5	5
	Avance 1	10
Tema 6	Actividad 6	4
Tema 7	Actividad 7	5
Tema 8	Actividad 8	5
Tema 9	Actividad 9	5
Tema 10	Actividad 10	4
	Avance 2	10
Tema 11	Actividad 11	5
Tema 12	Actividad 12	5
Tema 13	Actividad 13	4
Tema 14	Actividad 14	5
	Evidencia final	15
Total		100

IMPORTANTE:

Estimado profesor, no olvides capturar las calificaciones de tu grupo en las fechas indicadas

Puedes ver un manual para capturar calificaciones siguiendo esta ruta en Mi espacio:
Mi espacio → Servicios → De Apoyo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes

Puedes ver un manual para capturar inasistencias siguiendo esta ruta en Mi espacio:
Mi espacio → Servicios → De Apoyo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes

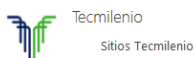
Si deseas probar la nueva versión BETA de MiEspacio haz clic aquí



SERVICIOS DE APOYO

Para agregar un servicio a tus favoritos, haz clic en el ícono

[abrir todo](#) [cerrar todo](#)



Tecmilenio
Sitios Tecmilenio



Mi información

- mi Desarrollo
- mis Prestaciones
- mi Compensación
- mis Beneficios
- mi Calidad de Vida
- mis Herramientas
- Mis servicios
- Mis datos
- Mi desarrollo



Mis herramientas de trabajo

- Success Factors
- Portal de procesos
- Espacio Transformación
- BANNER Tecmilenio INB
- BANNER Tecmilenio XE Admin
- BANNER Tecmilenio Overall XE Admin
- BANNER Tecmilenio SSB
- BANNER Tecmilenio Manuales Académicos
- BANNER Tecmilenio Manuales Escolares
- Tecmilenio Cartera
- BANNER Tecmilenio Manuales Docentes
- Servicios en Línea Tecmilenio
- Descarga de Lync
- Servicios de Tesorería (GDC)
- Reflexiona
- Herramientas básicas

Notas de enseñanza por tema

Antes de impartir el curso, por favor revise de manera general los datos y conceptos proporcionados en el mismo, con el fin de detectar y, en su caso, poder actualizar y/o enriquecer previamente la información específica al tiempo en que se está impartiendo el curso.

Un aspecto de gran importancia en el desarrollo de los temas es el involucramiento del Facilitador para propiciar que la competencia del curso se cumpla, pero también ir preparando a los participantes para que vayan desarrollando propuestas de soluciones innovadoras a problemas actuales de **la post-producción animada de videos.**

GUÍA PARA EL PROFESOR

DERECHOS RESERVADOS © UNIVERSIDAD TECMILENIO

Las notas de enseñanza aquí mostradas son referencia para la versión presencial y en línea, a menos que se indique lo contrario en cada tema. Puede revisarlas a continuación.

Generalidades

Para la impartición de este curso, se sugiere:

1. Revisar con tiempo la lista de entregables y la agenda en Servicios en Línea para saber en qué temas y semanas se deben realizar las actividades.
2. Revisar el manual de Blackboard para conocer las mejores formas de mantener una comunicación constante y efectiva con los estudiantes, despejar dudas y motivarlos. Puede ver un tutorial de la plataforma en esta liga:
<https://drive.google.com/file/d/0Bw75UcLH85hkOHVLaGo3WC1qUDA/view?usp=sharing>
3. Revisar periódicamente el foro de dudas en Blackboard para resolver las preguntas e inquietudes de los alumnos acerca de las actividades y la evidencia.
4. Motivar al alumno a participar y realizar sus actividades a tiempo.
5. Proveer retroalimentación constante de las actividades que realizan los participantes.
6. Realizar un calendario y subirlo a la plataforma para que los participantes puedan visualizar de manera esquemática los temas y actividades que deberán estar revisando cada semana.
7. Recordar a los participantes que es de suma importancia que guarden tanto las actividades como la evidencia del curso en su archivo personal, pues requerirán dichos documentos para elaborar su proyecto integrador (último curso del certificado).
8. Enriquecer el curso con videos o lecturas adicionales.

Si usted imparte el **curso en modalidad online**, se recomienda también lo siguiente:

9. Realizar al menos 2 sesiones sincrónicas durante el curso con los participantes para repasar los temas revisados y resolver las diferentes dudas que puedan surgir. El Facilitador seleccionará la herramienta o plataforma que mejor le convenga: Collaborate (dentro de Blackboard), WebEx, Skype, Google Hangouts, Join.me, Zoom, etc.
Puedes ver una **guía para organizar las sesiones sincrónicas** haciendo clic en este enlace:
<https://drive.google.com/file/d/0Bw75UcLH85hkDjA5bzNCNmIIWW8/view?usp=sharing>
10. Recordar con anuncios a los participantes acerca de las entregas de sus actividades por medio de la sección de Entrega de tareas o por correo electrónico.

Tema 1 Principios de postproducción

Objetivo:

Entender las principales reglas de composición dentro del marco visual.

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda al Profesor presentar al participante evidencias de Edición lineal para centralizar la diferencia con edición no-lineal y de la importancia dentro de la postproducción. Por otro lado, también se sugiere presentar a los participantes la importancia de la nomenclatura de los recursos aprobados de producción para tener una secuencia semejante a cada escena de guion o Storyboard.

- Se recomienda al profesor, mostrar al participante la importancia de acomodo de ventanas para el trabajo de edición digital, indicando que esto permitirá acelerar el proceso de edición.
- Se pide al profesor indicar al participante la importancia de realizar respaldo de los recursos originales, como del proyecto activo.

- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Qué es la edición no-lineal?

Es una técnica integrada a las herramientas de edición digital y aprovechando la capacidad de procesamiento digital para modificar diferentes secuencias de video, ya sea reordenando, reasignando duración, cortes, inclusive sobreponer nuevos recursos sin afectar otras secuencias ya colocadas en el editor de video digital.

¿Qué importancia tiene la biblioteca de recursos digitales?

La mayor importancia de este espacio es la correcta nomenclatura de recursos conociendo su duración, formato, resolución para su clasificación en el proyecto de edición, estos recursos deben ser ya los productos finales, para así poder realizar sobre ellos diferentes acciones de edición, desde corte hasta compresión.

¿Qué importancia tienen las herramientas de edición y el entorno de trabajo?

Las herramientas de edición son una forma directa y ágil de realizar diferentes acciones sobre los recursos de la biblioteca del proyecto, a través de comandos ya establecidos basados en intervalos de tiempo, aplica funciones para recrear una secuencia. El entorno de trabajo es también una forma de personalizar la herramienta a las necesidades de la edición dando preferencia a ciertas ventanas para tomar ventaja sobre ellas y beneficiarte al reducir el tiempo de trabajo.

Tema 2 Importar recursos digitales

Objetivo:

Entender la metainformación que tienen los recursos producidos que serán editados, así como de su colocación en el proyecto.

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda al profesor presentar con un equipo de grabación de video las diferencias entre los formatos de captura y formatos de compresión de video para que el participante identifique las ventajas y desventajas en los más usados en el medio de postproducción.
- Se recomienda al profesor presentar al participante diferentes formatos de video, audio e imágenes que son los más utilizados en el medio de postproducción, con el objetivo de identificarlos y reconocer cómo sacar mejor provecho al momento de colocarlos en el proyecto de edición.
- Se recomienda al profesor mostrar evidencias a los participantes de importar formatos que de origen (captura) tienen baja calidad y cómo estos recursos, al ser colocados en una resolución mayor, pierden calidad.
- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Qué importancia tiene en conocimiento de formatos de video?

Conocer los diferentes formatos te permite extender la capacidad de cada uno de los recursos para aprovechar debidamente dentro del proyecto que realices, al integrar de forma más simple diferentes secuencias o intervalos que al editor de video pueda rápidamente reproducir y previsualizar. También te permite identificar las propiedades entre cada recurso, no sólo el peso en espacio en disco, también el nivel de calidad y resolución.

¿Qué diferencia existe entre captura y compresión en video?

La captura es el proceso de "digitalizar" de forma directa o a través de una interfaz las diferentes secuencias que están en formato de captura a un formato compatible para ser reproducido en una computadora. La compresión

es el proceso de simplificación a través de algoritmos que evitan la “repetición” de secuencias, ahorrando peso en espacio en disco y preservando la calidad muy cercana a la captura.

¿Qué relevancia tiene importar recursos en nuestro proyecto de edición?

La relevancia es comprender que no sólo es un proceso de colocar, va más allá, es un proceso integrador de conocer, identificar y sacar provecho de los recursos de producción y decidir si por compatibilidad, peso en espacio en disco o resolución podemos integrarlo a los requerimientos del proyecto y de los formatos de salida esperados.

Tema 3 Organización de los recursos multimedia

Objetivo:

Entender la organización y previsualización de los recursos digitales dentro del proyecto.

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda al profesor presentar evidencia de la organización de los recursos digitales desde una práctica en el nombre de los archivos, esto con el objetivo de validar lo indexado al contar con un gran número de recursos o tomas que son semejantes. Se debe elegir las más representativas o identificarlas.
- Se recomienda al profesor presentar ejemplos desde la herramienta de edición de video, diferentes recursos visuales (video o imagen), así como audio en diferentes formatos para reproducirlos y mostrar las diferencias entre ellos.
- Se recomienda al Profesor presentar ejemplos desde la herramienta de edición de video que permita representar diferentes ejemplos de etiquetado cuando más de un editor de video está trabajando sobre el mismo proyecto.
- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Qué relevancia aporta el organizar el contenido digital?

La aportación de mayor relevancia es asignar índices y marcadores a cada uno de los recursos que están ya asignados al proyecto, asignarles comentario sobre aspectos de uso o indicaciones para futuras ediciones como para recuperar el inicio y fin de una secuencia ya elegida y de forma rápida colocarla en el proyecto, es una forma ágil y visual de ordenar el contenido desde el panel del proyecto.

Además de asignar diferentes tipos de marcadores puedes asignar colores en la línea de tiempo como un recordatorio de las diferentes recomendaciones, acciones, intervalos que han asignado a cada recurso.

¿Qué ventaja tiene el uso de la ventana previsualización?

Como aportación relevante está el poder visualizar y escuchar el contenido antes de ser colocado, desde esta ventana puedes asignar intervalos y colocar de forma directa hacia la línea de tiempo, donde el indicador de tiempo está activo, sea al inicio, fin o sobre un video, dividiendo, insertando y finalmente reemplazando. También es un gran apoyo para al momento de validar si las acciones de edición, filtros y efectos se aplican correctamente sobre el recursos activos, en todo momento puedes reducir la calidad de la previsualización acelerando el proceso de edición.

¿Qué importancia tiene el etiquetado de los recursos multimedia?

El etiquetado es una forma visual y textual de asignar metainformación sobre el recurso visual o audible para mantener una estructura o esquema sobre la línea de tiempo, sobre todo cuando requieres realizar una gran cantidad de ediciones sobre el mismo recurso o para mantener un constante recordatorio de los pasos o acciones que debes realizar en un cierto punto del tiempo durante la edición.

Tema 4 Controles de flujo de edición

Objetivo:

Entender el control de flujo sobre la línea de tiempo para la ejecución de acciones de edición digital.

Notas para la enseñanza del tema:

- Se sugiere al Profesor presentar evidencias de la aplicación de realizar el control de flujo cuadro por cuadro para realizar edición o en "loop" ciclo para que el Participante reconozca la ventana de aplicar ese estilo de edición.
- Se sugiere al Profesor presentar evidencia de edición al aplicar cortes sobre los extremos de un clip.
- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Qué beneficio aporta el control de flujo de tiempo?

El principal beneficio es establecer un punto de control, ya sea para detener la reproducción y con ello realizar ajustes en el clip seleccionado justo en el instante deseado o en su caso realizar una revisión de la aplicación correcta a ciertas propiedades del clip, esto a través del indicar de tiempo (línea transversal) que puedes controlar hacia al frente o hacia atrás del clip seleccionado o desde los controles de reproducción en la ventana previsualización, inclusive puedes realizar un acercamiento a nivel de milisegundos para ser más preciso en tu edición.

¿Qué importancia tiene el gestionar las capas de video y audio en un clip?

La importancia radica la capacidad de controlar algunas propiedades del clip una vez colocado dentro del intervalo en la línea de tiempo, acciones como bloquear la capa de video o audio, ocultar en caso de que estén sobrepuestas un clip sobre otro, colocar etiquetas que a nivel de comentarios indiquen acciones realizadas en ese punto, o agregar fotogramas clave (key frame) en caso de colocar diferentes puntos sobre el clip para modificarlo o transformarlo.

¿Qué beneficio tiene el realizar transformación en el clip de video?

Poder realizar modificaciones sobre el clip para rotarlo, colocarlo en una nueva posición o cambiarle su opacidad son algunas de las propiedades que puedes realizar.

El transformar el clip de video de su estado original a uno que esté más alineado al guion o storyboard, en este punto debes considerar que el realizar esas modificaciones sobre el clip mantendrá durante la duración del mismo es estado transformado a menos que se coloque un Segundo punto de referencia denominado fotograma clave (keyframe).

Tema 5 Edición de video

Objetivo:

Conocer las diferentes opciones en la edición no-lineal y de las herramientas de edición..

Notas para la enseñanza del tema:

Se recomienda al Profesor presentar evidencias de cómo se realizaba la edición lineal (análoga) en proyectos de edición de video que pueden ser a través de la digitalización desde cinta o casos históricos de rieles de películas

Se recomienda al Profesor presentar evidencias en la edición de video en diferentes herramientas de edición de video digital donde pueda el Participante identificarlas como elementos importantes al colocar recursos dentro de la edición

Se recomienda al Profesor presentar evidencias de proyectos donde exista gran cantidad de recursos ya colocados dentro del editor previo a realizar ediciones avanzadas donde el Participante identifique la ventaja de alinear y colocar todos los elementos.

- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Qué ventaja ofrece la edición no-lineal?

Es una excelente aportación posterior a la digitalización de captura de video en donde puedes colocar de forma inmediata recursos sobre el editor uno o varios clips y son mayor problema cambiar el orden, recortarlos o reemplazarlos son afectar tanto al duración como el recurso digital original.

¿Cuáles son los elementos relevantes para aplicar las herramientas de edición?

Puntualmente debes atender al menos dos elementos, primero conocer y validar la duración desde el panel de proyecto en el preview del recurso, segundo tener permanente atención sobre cuál recurso está activo o seleccionado al cual le aplicarás alguna herramienta, finalmente estos dos conceptos te permitirán tener atención como una buena práctica que te evitará rehacer acciones en la edición.

¿De qué forma el contar con todos los recursos alineados beneficia en la edición?

Es fundamental establecer y acomodar todos los elementos, los puntos en los que deben estar aplicados, la duración de cada uno de ellos y la secuencia en la que deben estar alineados. Todos ellos acorde al guion o storyboard, pensarlo así te permite focalizar tu atención sólo en una cosa, la edición, en caso contrario, es probable que realices e inviertas más tiempo al rehacer o corregir secuencias.

Tema 6 Audio en la edición

Objetivo:

Conocer los diferentes formatos de audio para importar en el proyecto y realizar la edición.

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda al profesor presentar a los alumnos diferentes formatos de audio, así como la forma en que es interpretado desde un reproductor y cómo aplicar diferentes encoders de audio para crear un archivo audible digitalmente.
- Se recomienda al profesor mostrar a los alumnos diferentes recursos para musicalización y recursos de efectos especiales donde se explique cómo se pueden producir y ser integrados en diferentes escenas de una edición digital.
- Se recomienda al profesor presentar evidencias a los alumnos sobre la realización de una captura de audio y validar el formato obtenido, así como la conversión del formato de captura a formato de compresión de audio.
- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Qué importancia tiene conocer los formatos de audio?

El formato de audio y su identificación permite establecer el marco de referencia para sacar provecho de las capacidades de cada uno. En el caso de formatos de captura, permite identificar diferentes canales estéreo o monoaural (derecho o izquierdo), además de la posibilidad de aplicar mejores efectos, por otro lado, los formatos e compresión te permitirán aprovechar sus algoritmos para reducir el tamaño del archivo, pero preservando la calidad muy cercana al formato de origen.

¿Cuál es la intención para usar efectos en la edición de audio?

El efecto dentro del audio digital establece la modificación de frecuencia, amplitud y longitud de onda para distorsionar el archivo de origen, aplicando plantillas establecidas para lograr cierto efecto sonoro o mejorar la calidad del audio original (ganancia, volumen, u otro).

¿Qué ventaja ofrece un buen proceso de captura en la edición de audio?

La gran ventaja es que en la medida que se realice en un ambiente propicio para la captura (lugar, resonancia, eco y ruido externo), en esa misma medida requerirá menos en tiempo de edición, lo que reducirá el uso de filtros u otros recursos.

Tema 7 Texto en la edición

Objetivo:

Copiar aquí el objetivo que está en el metadata, antes de la explicación de cada tema.

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Qué valor tiene el texto en la edición de video digital?

Permitir, además de la presentación de imagen en movimiento (video) y comunicación audible (audio), presentar información textual, ya sea para establecer entradas y salidas para describir los personajes, o para representar el significado en caso de un idioma diferente.

¿Cuál es la aportación más importante del texto como elemento estético?

La aportación es que además de ser un elemento de comunicación visual (sólo texto), también puede ser al mismo tiempo un elemento estético al combinar color, forma y figura para representar gráficamente un significado visual que focalice la atención de la audiencia.

¿Qué relevancia tiene el texto en movimiento?

El movimiento permite captar y conducir la atención sobre un elemento en particular a través del cambio en sus propiedades, como su escala, posición o rotación, que lo hacen atractivo y dinámico. El reto es mantener el flujo de comunicación sin abusar, ya que el exceso de animaciones puede confundir a la audiencia.

Tema 8 Animación en la edición

Objetivo:

Conocer las técnicas de animación dentro de la edición de video digital para presentar elementos dinámicos o compuestos.

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda al profesor presentar evidencia a los alumnos de cómo realizar el proceso de interpolación basado en dos puntos como ancla. El objetivo es establecer en el estudiante la importancia de colocar los valores en los puntos de inicio y fin.
- Se recomienda al profesor presentar a los alumnos evidencia de cómo crear figuras basadas en el trazo por punto vectorial, el cual puede ser modificado a través de la rotación de cada punto y con ello aplicar color de relleno que puede invertirse para generar la sensación de máscara sobre una capa inferior de video o imagen.
- Se recomienda el profesor presentar a los alumnos evidencia de producción de recursos con fondos verdes o azules y por qué estos colores pueden ser remplazados dentro de la edición de video digital.
- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Cuál es la ventaja de usar keyframes en la animación de video?

La ventaja del uso de keyframes es la colocación de al menos dos puntos de referencia sobre el clip en la línea de tiempo. Esto permite modificar las propiedades asignadas para el movimiento, opacidad o algún filtro que, al ser reproducido, pueden representarse los cambios interpretados como una interpolación de valores, en este caso las propiedades de cada elemento.

¿Cómo se puede aprovechar el masking en la animación de video?

Se aprovecha para focalizar la atención dentro del espacio de publicación de video en el que se puede colocar una figura trazada con las herramientas de edición. Se puede presentar sólo en la región establecida por la forma dibujada en el video o el color inverso de relleno de la forma; dependiendo del estilo de cada animación para lograr el objetivo esperado.

¿Qué valor extendido se obtiene con el uso de keying?

El uso correcto de keying permite presentar elementos creados en entornos controlados de producción con fondos de color azul o verde, que al ser colocados dentro de la herramienta de edición de video pueden ser sustituidos por un video colocado en una capa inferior (sobrepuesta) y mantener visibles todas las formas y colores que ausentes de color verde o azul.

Tema 9 Transiciones entre clips

Objetivo:

Conocer las técnicas de transiciones para el paso entre clips de video o audio para dar un cambio estilizado.

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda al profesor presentar evidencia al alumno de los diferentes estilos de transición en comerciales o películas con diferentes tramas para que establezca un criterio sobre esta técnica.
- Se recomienda al profesor presentar evidencia al alumno sobre la importancia de conocer los diferentes estilos predefinidos de transiciones, con el objetivo de prepararlo conceptualmente en las etapas de storyboard y agilizar su proceso creativo.
- Se recomienda al profesor presentar evidencia al alumno de diferentes aplicaciones del uso de transiciones de audio que le permitan establecer un criterio en el uso de estas técnicas.
- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Cuál es el valor de realizar una transición en la edición de video?

Que permite una continuidad entre los clips de video o imágenes dentro del intervalo de tiempo la cual puede ser muy estilizada, por ejemplo, con una disolvencia al final e inicio de ambos clips, o muy dinámica incluyendo el movimiento de los clips en el espacio de reproducción. Esta funcionalidad puede extenderse en diferentes secciones, es decir, clips en la misma capa.

¿Qué ventaja ofrecen las transiciones predefinidas?

La ventaja resultante de una transición predefinida es que puede ser elegida de un catálogo de opciones y ser previsualizadas con los clips seleccionados. Inclusive se puede recorrer o tomar más fotogramas de ambos extremos de la unión y hacer ajustes con mayor detalle, hasta llegar el nivel esperado.

¿Qué beneficio se obtiene de aplicar transición en secuencia de audio?

El beneficio de aplicar transiciones en el audio, identificadas como fade-in fade-out (silencio de entrada y silencio de salida atenuado) es que permiten dar un contexto de preparación incremental al inicio o fin de un clip de video, con lo que la audiencia establece una atención modulada agradable al oído.

Tema 10 Técnicas de composición

Objetivo:

Conocer las técnicas de composición dentro de la edición de video digital.

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda al profesor presentar evidencias al alumno de cómo realizar de la aplicación de canales alpha en recursos ya producidos en comerciales de productos y servicios para establecer el criterio sobre su uso.
- Se recomienda al profesor presentar evidencia del uso de una imagen fija colocada en intervalo de 1 segundo por cuadro mientras se crea un clip de video.
- Se recomienda al profesor presentar evidencia del uso de diferentes herramientas de edición de video dentro de Adobe Premier Pro, como Final Cut de Mac, para incluir recursos creados en otros sistemas y herramientas.
- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Cuál es la importancia de aplicar canales alpha en la edición de video?

La importancia radica en generar secuencias de composición en clip de video desde la herramienta de edición sobre elementos superpuestos (más de una capa con clips de video en alineación vertical), donde se activan propiedades de opacidad y canales alpha sobre los recursos.

¿Qué beneficio ofrece el uso de imagen fija en la edición de video?

El beneficio es crear una secuencia con intervalos de al menos un segundo sobre una capa de video y con ellos realizar ajustes, composiciones y efectos, logrando como producto final un video compuesto por imágenes tomadas desde fotografía.

Tema 11 Edición avanzada

Objetivo:

Conocer los diferentes formatos de audio para importar en el proyecto y realizar la edición.

Notas para la enseñanza del tema:

Se recomienda que el facilitador presente a los participantes lo siguiente:

1. Evidencias en donde se incorporen casos sobre producciones donde se realizaron cambios de clips de video en etapas finales y cómo fueron resueltos estos casos.
 2. Evidencias donde se apliquen técnicas de corrección de color como productos finales y, de esta manera, los participantes puedan identificar los criterios e importancia del ajuste de color.
 3. Evidencias de captura de video a gran velocidad, superiores a 60fps, y del efecto que esto representa cuando se reproduce en un *frame rate estandar* (tiempo real) para presentar un efecto de cámara lenta.
- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Cuál es el valor de reemplazar clips de video en la edición?

El valor es la capacidad para sustituir un clip por otro sin modificar toda una estructura con varios clips y audios debidamente colocados de acuerdo al Storyboard, siendo el reto el reemplazar el clip por uno que quizás se debió cambiar en producción y que fue realizado en etapas finales de edición. Esto es posible con la herramienta *Clip / Replace With Clip / From source Monitor*, el cual realiza la acción de reemplazo.

¿Cómo beneficia la corrección de color?

El beneficio de la corrección de color permite realizar ajustes en etapas de edición, apoyado de diferentes paneles y propiedades sobre los clips seleccionados. Esto te permite enfocarte más en atender criterios estéticos, visuales y funcionales, más que en la técnica de cambio o ajuste de color. La corrección no sólo depende de cambiar una gama de colores, también depende de otros criterios como el canal *alpha*, brillo y contraste, que al combinarse logran el objetivo deseado.

¿Qué aportación se puede lograr en el control del tiempo?

La aportación más importante es la asignación de intervalos de tiempo donde puede comprimirse la velocidad de reproducción. El criterio para lograr un mejor resultado es realizar la captura con el mayor *frame rate* disponible en la cámara, esto es 48fps, y cuando esto sea reproducido podrá obtenerse un mejor resultado en el efecto de cámara lenta. En caso contrario, si el recurso es capturado a 24fps, el resultado de aplicar un efecto de cámara lenta incrementará la duración del clip.

Tema 12 Efectos en la edición

Objetivo:

Conocer los diferentes formatos de audio para importar en el proyecto y realizar la edición.

Notas para la enseñanza del tema:

- Se recomienda que el facilitador muestre evidencias para representar los diferentes estilos y usos de los efectos más utilizados, mismos que puedan ser distinguidos de comerciales o secciones de películas ya producidas para establecer el criterio de uso y aplicación.
- Se recomienda exponer las mejores prácticas para la estabilización desde la producción (trípode o puntos fijos de captura) y, en caso de realizar tomas en movimiento, mostrar cómo aplicar la estabilización digital.
- Se recomienda mostrar el uso de títulos en productos o en los créditos al inicio o final de un comercial o películas.
- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Cuál es el valor de la gestión de los recursos de efectos y filtros?

Es una buena práctica la gestión en un solo panel para los diferentes efectos, ya que puede aplicarse más de un efecto sobre un mismo recurso, incluso en diferentes puntos ancla para afectar de forma diferente a nivel animación sobre el clip activo.

¿Cómo beneficia la estabilización en el video?

Es un recurso de producción que realmente representa a nivel de información y comunicación visual, y que en la captura se puede visualizar movimiento de quien así capturó el recurso. Se puede aplicar efecto de estabilización para, de forma digital, buscar puntos de referencia semejantes en cuanto a su posición y entre esos valores realizar ajustes que minimicen el movimiento y estabilice la toma.

¿Qué aportación representa la colocación de títulos?

Es una herramienta integrada al editor Adobe Premier que permite ser estilo y forma a la colocación de texto, principalmente para rotular tanto entradas y salidas, esto es, presentar en el intro el título de la película o capítulos que generan ya un estilo textual, o en los créditos al final. Es una herramienta ágil y fácil de utilizar.

Tema 13 Renderizado

Objetivo:

Conocimiento de las formas de realizar técnicas de construcción render al colocar o aplicar efectos y visualizar el resultado.

Notas para la enseñanza del tema:

Se recomienda que el facilitador presente lo siguiente:

1. Evidencias de cómo el render realiza la acción de construir con base en las acciones asignadas en la edición, y cómo establece el criterio de su uso.
 2. Evidencias de los diferentes códec de video que permiten la composición / construcción en el render.
 3. Evidencias de los diferentes algoritmos de compresión de video y audio utilizables para crear un archivo de salida compatible con los reproductores más utilizados.
- Se recomienda validar al término del tema que los participantes comprendan las siguientes preguntas:

¿Cuál es el beneficio del proceso de render?

El beneficio más importante es poder visualizar, antes de exportar el archivo, si todas las acciones de edición aplicadas corresponden para realizar cambios estando aún en edición. Este proceso depende totalmente del procesador de equipo de cómputo, si bien puede ser identificado como el “rellenado” de cada una de las partes para establecer una nueva composición, es también el medio para previsualizar las acciones realizadas.

¿Cómo se obtiene ventaja de los códec y salida de video?

La ventaja es la aplicación de algoritmos que favorecen el peso de almacenamiento del archivo resultante y mantienen la calidad de origen, además de mantener el radio de aspecto y las dimensiones en caso de hacer ajustes en compresión para diferentes formatos de salida, en donde dependerá el tipo de códec a utilizar.

¿Qué valor ofrece realizar compresión de video y audio?

La compresión ofrece el poder mantener calidad de origen (video/audio) reduciendo el peso de almacenamiento del recurso. Es una gran ventaja para dispositivos móviles que cuentan con poco espacio en disco, comparado con un equipo de cómputo, y que requieren reducir al máximo el uso de espacio pero mantienen la calidad y nitidez. Incluso es funcional para servicios en los que el recurso será reproducido y escuchado en tiempo real sobre Internet, donde dé preferencia a la continuidad y claridad tanto en imagen como en sonido ocupando poco ancho de banda.

Tema 14 Exportar proyecto en video

Objetivo:

Conocer las formas de realizar técnicas de construcción render al colocar o aplicar efectos y visualizar el resultado.

Notas para la enseñanza del tema:

Se recomienda al profesor presentar lo siguiente a los alumnos:

1. Evidencias de la importancia de utilizar herramientas dedicadas para la exportación de proyectos de edición digital tanto en Adobe (Media Encoder) como en Mac (Compressor).
2. Evidencias de proyectos exportados para diferentes servicios como pantallas con capacidad de reproducir alta definición, pantallas de dispositivos móviles, servicios de redes sociales o streaming para establecer los criterios y configuraciones en cada servicio.
3. Evidencias de exportar de un video una secuencia de imágenes para aplicar esos recursos como elementos de composición o presentación.

Evidencia

El participante deberá elaborar una evidencia (producto final) por medio de la cual demuestre el dominio de la competencia del curso, como elemento indispensable para conseguir la acreditación del mismo. Es decir, lo plasmado en la evidencia es aquello que buscamos que los estudiantes sean capaces de hacer bien.

Es importante insistir en que los participantes se tomen en serio la elaboración de las evidencias de sus certificados, pues con ellas pueden armar un portafolio interesante de proyectos que les servirá mucho al momento de buscar ingresar al mercado laboral.

Las instrucciones para la realización de la evidencia son las siguientes:

Descripción de la actividad: La evidencia consiste en la producción de un video digital a través de la captura de video y audio donde se promueva una App. La evidencia consta de 3 entregables:

1. En el primer entregable, creación de guion y boceto, se espera que realices un documento donde se indiquen las necesidades específicas sobre la creación de la App para móvil y reloj inteligente, así como el boceto preliminar de los elementos de captura de video, audio y fotografía.
2. En el segundo entregable, captura de video, audio y fotografía como recursos digitales, se espera que realices la captura a través de grabadoras de video, cámara fotográfica y audio con micrófonos para musicalizar o locución y apliques los conceptos y principios de edición de video, audio e imagen.
3. En el tercer entregable, producción de proyecto para la publicidad de un comercial sobre una App para dispositivos móviles y reloj inteligente, se espera que presentes la evidencia de la producción de un video para redes sociales y medios audiovisuales (pantallas y señal de televisión digital).

Requerimientos:

- Equipo de cómputo
- Aplicación Adobe Premiere Pro
- Aplicación Adobe Photoshop
- Aplicación Adobe Illustrator
- Cámara de video o fotográfica

Las instrucciones para el avance 1 son las siguientes:

1. Identificar un concepto de marca, así como el concepto de producto a promocionar para identificar elementos principales y elementos de contexto.
2. Apoyado en los conceptos de *guion*, idear y desarrollar una narrativa alineada al producto o servicio de la marca para definir la audiencia, crear el mensaje, estado emocional en la experiencia de la audiencia.
3. Identificar los elementos principales como concepto así como los elementos que dan forma, los elementos de la identidad corporativa y el mensaje para la producción (captura) de video, audio e imagen.
4. Diseñar y trazar un boceto representativo del concepto y contexto.
5. Presentar el boceto con equipos posibles para validar si hace sentido el concepto, contexto del mensaje y el estado emocional.
6. Presentar un presupuesto estimado de la producción con base en los elementos y la calidad. Para fines de la materia, este presupuesto deberá ser base cero, pero sí contabilizar los montos por la producción como un dato.

Revisa los criterios de evaluación del avance 1 en la rúbrica.

Las instrucciones para el avance 2 son las siguientes:

7. Con el boceto y el presupuesto presentado, producir el comercial para realizar la captura o ilustración de los elementos de concepto y contexto.
8. Realizar la captura de imagen fija (fotografía), imagen en movimiento (video) y audio (musicalización y locución).
9. Seleccionar los recursos capturados para generar el catálogo de elementos de composición del comercial en video.
10. Realizar la composición de la edición con base en los principios establecidos en el guion y concepto de marca.

Revisa los criterios de evaluación del avance 2 en la rúbrica.

Las instrucciones para la evidencia final son las siguientes:

11. Deberás realizar la posproducción

Revisa los criterios de evaluación de la evidencia final en la rúbrica.

La rúbrica con la que usted deberá evaluar la evidencia final es la siguiente:

Rúbrica	Descriptor						
	Avance 1						
	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Suficiente	Insuficiente	No cumple	Puntos totales
1. Creación de guion y boceto	Equivalencia: 100 puntos	Equivalencia: 80 puntos	Equivalencia: 60 puntos	Equivalencia: 40 puntos	Equivalencia: 20 puntos	Equivalencia: 0 puntos	100
	Incluye presentación con el boceto ilustrado manual / digital, así como la propuesta de mensaje y estilo que cautive a la audiencia objetivo. Incluye los elementos de captura de video, audio e imagen. Incluye la presentación de presupuesto de producción.	Incluye presentación con el boceto ilustrado manual / digital, contiene los lineamientos y propuesta de mensaje sin claridad y sin focalización en la audiencia objetivo. Incluye los elementos de captura de video, audio e imagen. Incluye la presentación de presupuesto de producción.	Incluye presentación con el boceto ilustrado manual / digital, contiene los lineamientos y propuesta de mensaje con muy poca claridad y sin focalización en la audiencia objetivo. Incluye los elementos de captura de video, audio e imagen. No incluye la presentación de presupuesto de producción.	Incluye la presentación con el boceto ilustrado manual / digital, no contiene lineamientos y la propuesta de mensaje es poco clara y sin focalización en la audiencia objetivo. Incluye los elementos de captura de video, audio e imagen. No incluye la presentación de presupuesto de producción.	Incluye sólo la presentación de concepto, sin propuesta de mensaje y sin focalización a la audiencia objetivo. No incluye los elementos de captura de video, audio e imagen. No incluye la presentación de presupuesto de producción.	No cumple con el criterio	

Criterios	Descriptor						
	Avance 2						
	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Suficiente	Insuficiente	No cumple	Puntos totales
2. Producción (captura) de recursos para la composición de comercial	Equivalencia: 100 puntos	Equivalencia: 80 puntos	Equivalencia: 60 puntos	Equivalencia: 40 puntos	Equivalencia: 20 puntos	Equivalencia: 0 puntos	100
	Incluye la producción de recursos de imagen fija, video y audio de acuerdo al boceto y	Incluye la producción de recursos de imagen fija, video y audio de acuerdo al boceto y	Incluye la producción de recursos de imagen fija sin video y audio de acuerdo al	Incluye la producción de recursos de imagen fija, video y audio de acuerdo al boceto y	Incluye la producción de recursos de imagen fija sin video y audio de acuerdo al	No cumple con el criterio	

	boceto y presupuesto presentado. Realiza la composición de la edición con base en los principios establecidos en el guion y concepto de marca.	presupuesto presentado. Realiza la composición de la edición sin base en los principios establecidos en el guion y concepto de marca.	boceto y presupuesto presentado. Realiza la composición de la edición con base en los principios establecidos en el guion y concepto de marca.	presupuesto presentado. No realiza la composición de la edición con base en los principios establecidos en el guion y concepto de marca.	boceto y presupuesto presentado. No realiza la composición de la edición con base en los principios establecidos en el guion y concepto de marca.		
Crterios	Descriptores						
Evidencia final							
	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Suficiente	Insuficiente	No cumple	Puntos totales
3. Posproducción (edición) de recursos capturados.	Equivalencia: 70 puntos Incluye recursos en alta resolución y definición con un gran trabajo de edición, iluminación, color y nitidez de los elementos.	Equivalencia: 50 puntos Incluye recursos de mediana resolución, editados ligeramente para favorecer la iluminación, color y nitidez de los elementos.	Equivalencia: 40 puntos Incluye recursos con poca resolución, editados ligeramente para favorecer la iluminación, color y nitidez de los elementos.	Equivalencia: 20 puntos Incluye pocos elementos que fueron producidos sin edición y con poca calidad.	Equivalencia: 10 puntos Incluye muy pocos elementos sin edición y de baja calidad.	Equivalencia: 0 puntos No cumple con el criterio	70
4. Exportar proyecto en formato de video digital compatible para redes sociales y medios audiovisuales.	Equivalencia: 30 puntos Incluye el proyecto con los recursos de producción (captura) en alta resolución, los recursos editados son de gran calidad y nitidez, alineados a la identidad y manual de imagen de la marca / empresa, logrando representar el mensaje para posicionar el producto / servicio para medios audiovisuales y redes sociales.	Equivalencia: 25 puntos Incluye el proyecto con los recursos de producción (captura) en mediana resolución, los recursos editados de posproducción son de mediana calidad y nitidez, alineados a la identidad y manual de imagen de la marca / empresa logrando representar el mensaje para posicionar el producto / servicio para medios audiovisuales y redes sociales.	Equivalencia: 20 puntos Incluye el proyecto con los recursos de producción (captura) en baja resolución, los recursos editados de posproducción de baja calidad y nitidez, medianamente alineados a la identidad y manual de imagen de la marca / empresa logrando representar el mensaje para posicionar el producto / servicio para medios audiovisuales y redes sociales.	Equivalencia: 15 puntos Incluye el proyecto con los recursos con poca resolución, sin compatibilidad en redes sociales o medios audiovisuales.	Equivalencia: 10 puntos Incluye el proyecto con los recursos sólo de captura con baja compatibilidad en redes sociales o medios audiovisuales.	Equivalencia: 0 puntos No cumple con el criterio	30