



Bienestar
al aprendiz

CENTRO DE TECNOLOGÍAS AGROINDUSTRIALES
SENA REGIONAL VALLE

**Red de Conocimiento en Informática, Diseño y Desarrollo de
Software**

SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

Marzo de 2017

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
JUSTIFICACIÓN	3
OBJETIVOS	3
DIRIGIDO A.....	3
REQUISITOS	4
FICHA TÉCNICA.....	5
MATERIALES, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS.....	14
CONTROL DE DOCUMENTO	16

INTRODUCCIÓN

En el presente documento se definen los criterios técnicos y procedimentales que permiten a los involucrados en la competencia tales como instructores, aprendices competidores, jurados y diseñadores de las pruebas identificar los lineamientos de la competencia SENASoft Valle del Cauca 2016 en la categoría de el reto VIDEO MAPPING.

Este certamen plantea para esta reto la producción de un video mapping como solución a un caso planteado en una situación comercial del mercado con la implementación de tecnologías con la suite de ADOBE entre otros recursos que permitan dar un producto final competitivo.

JUSTIFICACIÓN

La aplicación de las nuevas tecnologías a la expresión artística produce en ocasiones resultados sorprendentes. Ese es el caso del video mapping una técnica consistente en proyectar imágenes sobre superficies reales, generalmente inanimadas, para conseguir efectos de movimiento ó 3D dando lugar a un espectáculo artístico fuera de lo común.

Para este año SENASoft Valle del Cauca presenta el RETO de Video Mapping la aplicación de esta gran técnica como resultado de las diferentes competencias asociadas a programas de formación relacionados al área audiovisual, tales como Producción de medios audiovisuales, Producción de Multimedia, Animación 3D, Animación Digital.

OBJETIVO

Definir los requisitos de carácter técnico que regirán la ejecución del reto VIDEO MAPPING, según los criterios y contenidos propios de los programas de formación relacionados con esta técnica de video, los cuales deben ser interpretados e identificados por todos los actores involucrados en la competencia.

DIRIGIDO A

Instructores líderes SENASOFT en cada centro de formación, aprendices participantes y evaluadores.

REQUISITOS

- a. La participación es en parejas.
- b. Un centro sólo podrá inscribir una pareja.
- c. No podrán participar:
 - Egresados del SENA.
 - Aprendices de programas de formación titulada o complementaria de formación virtual.
 - Aprendices que hayan participado en eventos anteriores de SENASoft
 - Aprendices que hayan participado o que actualmente hagan parte del evento WORLDSKILLS.
 - Aprendices que sean o hayan sido Instructores SENA.
 - Aprendices de formación titulada de nivel especialización tecnológica.
- d. Los aprendices participantes deberán portar el carné que lo identifica como aprendiz SENA, la escarapela que lo acredita como participante, el carné de beneficiario del servicio de salud y su respectivo uniforme o la camiseta del evento.
- e. Los equipos o elementos necesarios que se requieran para la prueba (incluyendo librerías externas) deberán ser asignados al inicio de la competencia por el líder técnico de la categoría. No se permitirán ingresos posteriores.
- f. Antes de iniciar la prueba, el jurado verificará que la pareja participante no ingrese:
 - Material que constituya ventaja para la realización de la prueba sobre los demás competidores
 - Material dañino para el hardware, software o personas.
- g. El jurado revisará el contenido del computador, y podrá solicitar la desinstalación o borrado de material en cumplimiento de lo dispuesto en el inciso f.
- h. A la competencia no se permite el ingreso de personas en estado de embriaguez o bajo el efecto de sustancias que impidan un normal desempeño.
- i. Terminada la prueba, no se admitirán correcciones ni modificaciones. Los resultados serán evaluados en el computador objeto del desarrollo de la prueba. En caso de requerirlo, el jurado de la prueba podrá exigir la presencia de la pareja participante, al momento de hacer la evaluación.
- j. Al terminar cada prueba, el computador quedará en custodia del jurado, para su posterior evaluación.
- k. El ingreso de los participantes se habilitará 15 minutos previos al inicio de la prueba. Una vez iniciada la prueba según los horarios establecidos en el cronograma del evento se permitirá el acceso a los participantes so pena de recibir una sanción equivalente a la pérdida del 30% del puntaje de la prueba del día respectivo.
- l. Los equipos de cómputo, y/o materiales magnéticos y digitales, serán custodiados por la

Regional Valle y solo podrán ser retirados una vez culminada la prueba en el espacio dispuesto para tal fin según el cronograma del evento.

- m.** Cada equipo participante deberá traer, 02 computadores portátiles del centro de formación origen. Dichos portátiles deberán tener instalado el software descrito en el ítem materiales, equipos y herramientas. Este equipo debe ser revisado por el comité dispuesto para tal fin.
- n.** Todas las herramientas y elementos que se usen en la competencia deben pertenecer al inventario SENA y deben estar debidamente marcados con el nombre del centro y la categoría.
- o.** Todos los equipos que se utilicen en la competencia deben estar con privilegios de administrador y sin contraseñas.
- p.** Los editores de código definidos no deben tener instalados ningún tipo de plugin o snippets (el equipo técnico de la categoría realizará la respectiva revisión)

FICHA TÉCNICA

RETO VIDEO MAPPING

OBJETIVO

Dar solución a un caso comercial planteado en el reto que genere como producto un video mapping publicitario con un aspecto artístico y fuera de lo común con la implementación de tecnologías de la suite de ADOBE entre otros recursos que permitan dar un producto final competitivo.

ACTIVIDADES

El reto propuesto para la competencia plantea la ejecución de los procesos de PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN, POSPRODUCCIÓN y PRESENTACIÓN para la generación video mapping publicitario los cuales deberán cumplir con los siguientes criterios y contenidos los cuales estarán especificados a detalle en el documento de prueba a desarrollar el cual se encuentra dispuesto

para ser ejecutado en tres jornadas o sesiones de competencia según el cronograma del evento y que se relacionan a lo largo de los siguientes ítems:

JORNADA	TEMAS A CONSIDERAR	COMPETENCIAS RELACIONADAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Día 1	PREPRODUCCIÓN	<p>Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedia.</p> <p>Verificar la estructura narrativa de acuerdo con la idea original definida en la temática del proyecto.</p>	<p>*Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.</p> <p>*Define la plataforma y recursos necesarios según la tipología.</p> <p>*Define El Guion Técnico De Acuerdo Con La Estructura Del Libreto, El Lenguaje Y La Narrativa Audiovisual.</p> <p>*Formular El Argumento De Acuerdo Con La Disponibilidad De Los Recursos De La Producción.</p>
Día 2	PRODUCCIÓN	<p>Gestionar los recursos logísticos y técnicos, de acuerdo con el plan de producción, las Instrucciones de la producción general</p>	<p>* Optimiza y ordena el material gráfico con base en el orden descrito en el story board</p> <p>*Integra los</p>

		<p>del proyecto y el plan de presupuesto</p> <p>Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto</p> <p>Editar imágenes para la producción audiovisual según los lineamientos del proyecto</p>	<p>elementos audiovisuales para la generación de secuencias de video.</p> <p>*Adiciona efectos especiales a la producción audiovisual según el guión técnico.</p> <p>*Organiza el material gráfico y audiovisual, y el flujo de trabajo, de acuerdo con los requerimientos técnicos de producción, y los géneros y conceptos de producción y dirección.</p>
Día 3	POSPRODUCCIÓN - PRESENTACIÓN	<p>Realizar la post-producción para generar la animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto</p>	<p>*selecciona los efectos especiales, visuales y sonoros requeridos por la escena.</p> <p>*Incorpora efectos especiales, visuales y sonoros a la escena de acuerdo con los parámetros definidos en el story board.</p> <p>*Ajusta la escena para lograr la apariencia visual propuesta en el story board.</p> <p>*Organiza las escenas de acuerdo</p>

			<p>con la secuencia establecido en el story board.</p> <p>*Presenta el producto final con imágenes ajustadas de acuerdo con las condiciones definidas en el proyecto.</p>
--	--	--	---

DISTRIBUCIÓN DE LA JORNADA DE COMPETENCIA Y/O TRABAJO:

La competencia se llevará a cabo en tres jornadas de 5 horas cada una, en las cuales los equipos desarrollarán una fase de la prueba dispuesta para cada jornada. Al finalizar cada jornada de trabajo o sesión de prueba los equipos de cómputo quedarán dispuestos para el resguardo por parte del comité dispuesto para tal fin.

Los aprendices no podrán ingresar trabajos prefabricados, elementos prediseñados. La inclusión de algún elemento adicional no permitido será causal de sanción según reglamento.

JORNADA DIA 1 - PREPRODUCCIÓN

A cada equipo le será asignado un instructivo o BRIEF con los detalles del proyecto a ejecutar. Una vez establecido el asunto de la competencia, los participantes deben:

Elaborar una propuesta creativa para la realización de un video mapping publicitario o 60 y 120 segundos (sin contarlos créditos).

Los equipos deben considerar las necesidades logísticas dentro de su planeación (espacio, área, tomas previas, idea, concepto, ambiente) y preparar los siguientes requerimientos para ser sustentados ante los evaluadores mediante un "pitch" o exposición que tendrá una duración de cinco minutos por cada equipo.

Las evidencias generadas en esta jornada deben incorporar los siguientes elementos:

- Concepto del arte
- Guion técnico
- Story board
- Cronograma de actividades

- Plan de rodaje

La dimensión y complejidad del proyecto compete a la capacidad de los participantes.

La proyección del video mapping será indicada según la temática del brief.

Las propuestas deben ser entregadas en formato digital empleando medio magnético. (DVD, memoria USB)

Los "pitch" tendrán lugar según el orden en el que son registradas por los participantes.

JORNADA DIA 2 – PRODUCCIÓN

Los participantes pondrán en marcha las actividades necesarias para la construcción de sus proyectos. Los grupos participantes cuentan con 5 horas para:

- Gestionar la logística para la tomas previas en a la estructura a mapear
- Gestionar y adecuar los espacios según el lugar donde se desarrollara el video mapping publicitario guardando un concepto estético coherente con la idea propuesta.
- Operar los equipos necesarios para el registro de imágenes y sonidos propios de la propuesta planteada.
- Registrar imágenes necesarias para el montaje y prost-producción de sus proyectos.
- Realizar las animaciones necesarias para el montaje y prost-producción de sus proyectos.
- Producir los efectos y/o cortinas de audio necesarias para el montaje y prost-producción de sus proyectos.

Las evidencias generadas en esta jornada serán las siguientes:

- Plantilla inicial del video mapping
- Clips de animación, imagines, audio y video según el story board

La toma inicial para generar la plantilla base para el mapping tendrá un tiempo de 30 minutos por equipo según la posición de la estructura en la cual se realizara el proyecto, este tiempo

incluye instalación del video beam, tomas fotográficas, de video, medidas y señales guías de referencia.

El video beam debe ser presentado por cada equipo, el área para la realización de la proyección del video mapping según la prueba será de 6 x 6 metros , por tal motivo se recomienda un video beam mínimo de (1920 x 1080) full HD Color Brightness (Color Light Ouput): 2200 lumens.

JORNADA DIA 3 - POSPRODUCCIÓN - PRESENTACIÓN

Los equipos disponen de una jornada de 4 horas para Montar, editar y exportar el material de audio y video seleccionado empleando LA SUITE DE ADOBE (PREMIERE CC, AUDITION, AFTER EFFECTS).

Se dispondrá de 45 minutos por equipo para realizar la presentación del video mapping incluyendo instalación de equipos e imprevistos de logística para la misma, sin contemplar cambios en el video ya editado.

Es causal de eliminación, entregar el resultado (hacer la presentación) a los evaluadores fuera del tiempo señalado.

Cada pareja debe traer sus equipos desde el centro de formación de origen.

Los productos a entregar son:

- Archivo de video que contiene la animación terminada del mapping publicitario.
- Proyección del video mapping sobre la estructura

Es causal de eliminación presentar imágenes y sonidos ofensivos tales como pornografía, violencia explícita y preferencias políticas.

El producto final, no puede ser divulgado en medios de comunicación masivos sin el previo consentimiento y/o autorización de la organización de las pruebas SENASOFT 2017.

Cualquier tipo de intervención o participación de personas externas a la prueba en labores que competen exclusivamente al equipo de producción será sancionada con la descalificación salvo el equipo artístico.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

PRIMERA JORNADA - PRE-PRODUCCIÓN

(30% del total posible en el conjunto de las 3 pruebas)

Criterios de evaluación:

- Define la idea del producto audiovisual de acuerdo con el análisis del entorno global.
- La propuesta es apropiada y atractiva.
- Identifica con precisión el público a quien va dirigido.
- El proyecto propuesto posee un enfoque claro que sustenta su realización, los fines comunicativos afectan positivamente una comunidad o población.
- Plantea con claridad los contenidos del proyecto (descritos en la Idea del producto audiovisual, así como la relación que tienen con la estrategia para cautivar a la audiencia)

- Examina y valora los elementos que forman el tratamiento audiovisual y si están relacionados con los contenidos planteados en el proyecto.
- Realiza el guion técnico de acuerdo con la estructura del guion literario, el lenguaje y narrativa audiovisual
- Concreta los guiones teniendo en cuenta la unidad de duración del producto audiovisual.
- Expresa con claridad y dominio conceptual la totalidad de la propuesta narrativa.
- Identifica componentes del flujo de trabajo.
- Elabora cronograma de las actividades, plan de rodaje y llamados diarios de producción en conjunto con la asistencia de dirección del proyecto audiovisual, de acuerdo con el plan de producción.
- Evalúa las posibilidades de producción, a la luz de los requerimientos logísticos, financieros, humanos y técnicos necesarios para materializar la propuesta.

SUSTENTACIÓN

- Proyecta una imagen confiable en la presentación del proyecto.
- Emplea recursos o piezas graficas atractivas (Diapositivas, clips de video, imágenes.)
- Manifiesta propiedad sobre el tema que desarrolla empleando un lenguaje adecuado y demuestra claridad en las dinámicas de producción.
- Comunica objetivamente a partir de la idea matriz.
- El material entregado tiene una conexión semántica con la temática del proyecto, (Fuentes, gráficos, imágenes, diapositivas) igualmente los estilos gráficos son funcionales y acorde en la comunicación.
- Expresa su opinión personal frente a los asuntos más relevantes del tema a desarrollar, emplea comparaciones y ejemplos pertinentes con el propósito del texto.

SEGUNDA JORNADA - PRODUCCIÓN

(25% del total posible en el conjunto de las 3 pruebas)

Criterios de evaluación:

- Prepara la logística para realizar las tomas iniciales a la estructura a mapear
- Atiende órdenes según plan de grabación y requerimientos del guion.
- Ejecúta los formatos de grabación según los requerimientos del proyecto.
- Aplica técnicas de animación según la idea original del proyecto
- Ajusta la señal de audio a través de la consola y procesadores de audio (hardware y plugins) de acuerdo con indicaciones del guion.

- Aplica técnicas de microfonía según el lugar de grabación
- Realiza el registro audiovisual de acuerdo a los requerimientos técnicos y estéticos.
- Evidencia habilidades técnicas para la construcción de relatos audiovisuales.
- Gestiona y optimiza los recursos técnicos y humanos durante la ejecución del producto Audiovisual.
- Resuelve creativamente cada uno de los requerimientos de la propuesta de animación.
- Cumple a cabalidad con lo propuesto en la etapa de preproducción (Plan de rodaje - Ejecución guion técnico - idea creativa)
- Promueve la cooperación e integración entre los miembros de equipo.
- Actúa en colectivo, escucha respetuosa y amablemente otras opiniones, propone y aporta de la misma manera para lograr el objetivo. se adapta a los cambios.
- La actitud frente a la resolución de conflictos es asertiva.

TERCERA JORNADA –POST-PRODUCCIÓN

(20% del total posible en el conjunto de las 3 pruebas)

Criterios de evaluación:

- Ordena las secuencias animadas de forma modular de acuerdo a la estructura del a mapear teniendo en cuenta el ritmo y movimiento de las formas siguiendo las pautas del director, guion técnico, guiones y/o storyboard.
- Construye las secuencias animadas de acuerdo con la estructura de contenidos usando disolvencias, transiciones y barridos en elementos de imagen y sonido manteniendo la continuidad del producto final.
- Unifica las secuencias visuales de acuerdo con las propiedades de color y niveles definidos por la estética.
- Realiza la mezcla de audio (nivelación, paneo, ecualización, compresión, procesadores de espacio y efectos).
- Integra la secuencia de video - animación y audio en la línea de tiempo según los requerimientos de la producción general para el video mapping.
- Exporta e imprime los archivos y las secuencias de audio y video a partir de las necesidades específicas del flujo de trabajo y requerimientos de producción y dirección.
- Alista el hardware y software requerido para la postproducción de audio de acuerdo al proceso de edición y mezcla.

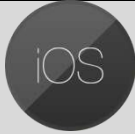
- Demuestra habilidades para la utilización del software de edición de video. (Comandos abreviados y/o cortos, herramientas, vínculos, relación entre software, códec, formatos, resolución, efectos, etc.)
- Demuestra habilidades para la utilización del software de edición y mezcla de Audio. (Comandos abreviados y/o cortos, herramientas, vínculos, relación entre software, códec, formatos, resolución, efectos, etc.)
- Evidencia la utilización de herramientas que permiten el tratamiento del Color acorde con la propuesta inicial.
- Coincide de manera acertada el mapeo de las imágenes animadas con la estructura seleccionada para la proyección generando armonía en las animaciones y la proyección.
- Resuelve acertadamente conflictos presentados con el software.
- Utiliza técnicas de montaje acertadas la hora de hacer el montaje para la proyección.
- Emplea Recursos gráficos necesarios para la construcción narrativa del producto.









PRODUCTO/DESEMPEÑO



(25% del total posible en el conjunto de las 3 pruebas)

- Archivo de video que contiene la animación terminada del video mapping publicitario.
- Proyección del video mapping sobre la estructura

MATERIALES, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS.

ITEM	ELEMENTO	IMAGEN	CANTIDAD	OBSERVACIONES
1	Sistema operativo Windows O iOS.		1	Debe estar instalado en el equipo participante.

				
2	Aplicación para producción y edición de video. AdobePremiere		1	Debe estar instalado en el equipo participante.
3	Aplicación para producción y postproducción de audio. AdobeAudition		1	Debe estar instalado en el equipo participante.
4	Aplicación para crear efectos visuales y gráficos animados cinematográficos. AdobeAfterEffects		1	Debe estar instalado en el equipo participante.
5	MicrosoftOffice		1	Debe estar instalado en el equipo participante.
6	MicrosoftWord		1	Debe estar instalado en el equipo participante.
7	MicrosoftExcel		1	Debe estar instalado en el equipo participante.
8	MicrosoftPowerPoint		1	Debe estar instalado en el equipo participante.

9	<p>Computador all in one, portátil o de escritorio con los siguientes requerimientos:</p> <p>Mínimo: 4gb de Ram, Tarjeta de vídeo de 512mb, Core i5, HDD 512 Gb. Máximo: 16gb de Ram, Tarjeta de vídeo de 2gb, core i7, HDD 3Tb</p>		1	Cada pareja debe traer sus equipos desde el centro de formación origen (equipos previamente formateados)
10	<p>Video Beam con los siguientes requerimientos:</p> <p>Mínimo: Native Resolución: (1920 x 1080) full HD Color Brightness (Color Light Output): 2200 lumens</p>		1	

CONTROL DE DOCUMENTO

Actividad	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Redacción	Harold Alexander Triana	Instructor Nacional	Centro de Tecnologías Agroindustriales	Enero de 2017
Revisión	José Gabriel Garavito Aponte	Instructor Líder Nacional	Centro de Tecnologías Agroindustriales	