



**LINEAMIENTOS TÉCNICOS
CATEGORÍA MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES
SENAsoft Santander 2015**

Documento elaborado por:

Juan Harvey Sánchez Rivera

Instructores Centro Agroturístico (CAT) San Gil

Regional Santander

Contenido

NOMBRE DE LA CATEGORÍA	3
INTRODUCCIÓN	3
OBJETIVO	3
REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN	3
INSCRIPCIONES	4
DESCRIPCIÓN DEL EVENTO	4
TEMATICA	5
DISTRIBUCIÓN DE LA JORNADA DE COMPETENCIA Y/O TRABAJO	8
PRIMERA JORNADA (7:30 am- 12:30 m)	8
SEGUNDA JORNADA (7:30 am- 12:30 m)	9
TERCERA JORNADA (7:30 am- 12:30 m).....	10
FECHAS DE EJECUCIÓN DE LA COMPETENCIA	10
TIEMPO PARA DESARROLLAR LAS PRUEBAS	10
MATERIALES, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS	11
EVALUACIÓN	11
PRIMERA JORNADA DEFINIR MODELO Y ESTRUCTURA DE DATOS	11
SEGUNDA JORNADA MANIPULACION DE LOS DATOS	12
TERCERA JORNADA PROGRAMANDO LA BASE DE DATOS	13
CRITERIOS DE DESEMPATE	15
LUGAR DEL EVENTO	15
ANEXO NÚMERO UNO (1)	16

NOMBRE DE LA CATEGORÍA

MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES

INTRODUCCIÓN

Las bases y condiciones establecidas en este documento permiten a instructores, aprendices competidores, jurados y diseñadores de las pruebas, conocer los parámetros que rigen la competencia SENASoft Santander 2015 en la categoría MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES. Estos lineamientos guían a todos los interesados durante el desarrollo de la competencia.

OBJETIVO

Definir los requisitos de carácter técnico que regirán la ejecución de las pruebas de la categoría MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES, según los criterios y contenidos propios del programa de formación tecnólogo producción medios audiovisuales, los cuales deben ser interpretados e identificados por todos los actores involucrados en la competencia.

REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

- a. La participación es en parejas por categoría.
- b. Un centro sólo podrá inscribir una pareja por categoría según los cupos asignados.
- c. No podrán participar:
 - Egresados del SENA.
 - 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.
- 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. Los aprendices inscritos en la categoría de MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES, deben pertenecer a los programas de Producción de medios audiovisuales o producción

multimedia.

- l. El ingreso de los participantes se habilitará 30 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.
- m. Los equipos de cómputo, y/o materiales magnéticos y digitales, serán custodiados por la Regional Santander y solo podrán ser retirados una vez culminada la prueba en el espacio dispuesto para tal fin según el cronograma del evento.
- n. Cada equipo participante deberá traer, 01 computador portátil del centro de formación origen. Dicho portátil debe tener instalado el software descrito en el ítem de requerimientos software (anexo1). Este equipo debe ser revisado por el comité dispuesto para tal fin.
- o. 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.
- p. Todos los equipos que se utilicen en la competencia deben estar con privilegios de administrador y sin contraseñas.
- q. Cuando se presenten novedades que afecten las condiciones establecidas, el líder SENAsoft del centro involucrado, presentará solicitud al comité técnico SENAsoft Santander 2015, el cual estudiará la situación y emitirá un veredicto en el menor tiempo posible.

INSCRIPCIONES

Este proceso está a cargo del líder SENAsoft Santander 2015 de cada centro, siendo a la vez garante del cumplimiento de las condiciones de inscripción con visto bueno del Subdirector(a) y Coordinador(a) Académico del centro de formación al cual pertenece.

Para la inscripción de instructores y parejas de aprendices participantes en la categoría de Videojuegos se deben realizar los siguientes pasos:

Ingrese al sitio web <http://senasoft.sena.edu.co>

1. Haga clic en el enlace Competencias.
2. Haga clic en el enlace Inscripción.
3. Ingrese el código de Inscripción asignado al centro de formación y posteriormente haga clic en el botón Ingresar.
4. Seleccione el rol Aprendiz, categoría Medios Audiovisuales Digitales y proceda a suministrar los datos solicitados para Aprendiz1 y Aprendiz2.
5. Haga clic en el botón Registrar.
6. Seleccione el rol Instructor y proceda a suministrar los datos solicitados.
7. Haga clic en el botón Registrar.

Tenga en cuenta:

- a. A cada centro de formación se enviará un código único para realizar el proceso de inscripción.
- b. Las inscripciones estarán habilitadas del 25 al 31 de agosto de 2015.
- c. Para consultar las inscripciones se debe hacer clic en el enlace Competencias y luego en "Consulte su inscripción".

DESCRIPCIÓN DEL EVENTO

El evento concurso SENAsoft Santander 2015 – Categoría MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES está dispuesto para la participación de equipos de dos aprendices representantes de cada centro de formación habilitado para tal fin.

El reto propuesto para la competencia plantea la ejecución de los procesos de **PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN** de MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES 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 este ítems

TEMATICA

JORNADA	PROCESO	COMPETENCIA	CRITERIOS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
DÍA 1	PREPRODUCCIÓN	ELABORAR LIBRETOS Y GUIONES SEGÚN METODOLOGÍAS ESTABLECIDAS Y OBJETIVOS DEL PROGRAMA	<p>DEFINE LA IDEA DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON EL ANÁLISIS DEL ENTORNO GLOBAL.</p> <p>ESCRIBE LOS LIBRETOS Y GUIONES DE ACUERDO CON LA IDEA SELECCIONADA, LOS ROLES EN LA HISTORIA, LA METODOLOGÍA CREATIVA, EL GLOSARIO TÉCNICO Y LENGUAJE TÉCNICO EN INGLÉS.</p> <p>DEFINE EL GUION TÉCNICO DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL LIBRETO, EL LENGUAJE Y LA NARRATIVA AUDIOVISUAL.</p> <p>REDACTA LOS LIBRETOS Y GUIONES DE ACUERDO CON LAS METODOLOGÍAS Y REGLAS GRAMATICALES.</p> <p>ESTABLECE LA ESTRUCTURA DE LIBRETOS DE ACUERDO CON UNA LÍNEA BÁSICA O PARADIGMA.</p> <p>CONCRETA LOS LIBRETOS TENIENDO EN CUENTA LA UNIDAD DE DURACIÓN DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL.</p>	1. ESCRIBIR LOS LIBRETOS Y GUIONES TENIENDO EN CUENTA LA IDEA Y ARGUMENTO SELECCIONADO Y LAS POLÍTICAS DE LA ORGANIZACIÓN.

		<p>PLANEAR LOS RECURSOS LOGÍSTICOS DURANTE LA PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POST PRODUCCIÓN, DE ACUERDO CON EL PLAN DE PRODUCCIÓN DE CAMPO</p>	<p>REALIZA EL DESGLOSE DE RECURSOS DE PRODUCCIÓN CON BASE EN EL GUIÓN LITERARIO.</p> <p>DETERMINA LOS RECURSOS LOGÍSTICOS Y HUMANOS, CON BASE EN EL PLAN DE PRODUCCIÓN, LAS CONDICIONES DEL LUGAR Y LOS TIEMPOS EXIGIDOS PARA LA REALIZACIÓN.</p> <p>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.</p> <p>ASIGNA LOS RECURSOS PARA SATISFACER LAS NECESIDADES DE CADA DEPARTAMENTO, DE ACUERDO CON EL PLAN DE PRODUCCIÓN DE CAMPO.</p>	<p>2. COORDINAR LOS RECURSOS HUMANOS Y LOGÍSTICOS, CONSECUTIVAMENTE CON EL PLAN DE RODAJE DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL</p>
			<p>IDENTIFICA COMPONENTES DEL FLUJO DE TRABAJO.DETERMINA LOS RECURSOS LOGÍSTICOS Y HUMANOS, CON BASE EN EL PLAN DE PRODUCCIÓN, LASCONDICIONES DEL LUGAR Y LOS TIEMPOS EXIGIDOS PARA LA REALIZACIÓN.</p> <p>IDENTIFICA LOS REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS PARA CADA LOCACIÓN DURANTE LAS VISITAS PREVIAS EN LA FASE DE PREPRODUCCIÓN, SEGÚN REQUERIMIENTOS, Y PREPARA SUS RESPECTIVOS FORMATOS DE CHEQUEO.</p>	<p>3. GESTIONAR LOS RECURSOS LOGÍSTICOS Y TÉCNICOS, DE ACUERDO CON EL PLAN DE PRODUCCIÓN, LAS INSTRUCCIONES DE LA PRODUCCIÓN GENERAL DEL PROYECTO Y EL PLAN DE PRESUPUESTO.</p>
DÍA 2	PRODUCCIÓN	<p>REALIZAR REGISTRO DE IMÁGENES DE ACUERDO CON LOS ASPECTOS TÉCNICOS DEL LIBRETO</p>	<p>ATIENDE ÓRDENES SEGÚN PLAN DE GRABACIÓN Y REQUERIMIENTOS DEL LIBRETO.</p> <p>EFFECTÚA DESPLAZAMIENTO DE CÁMARA SEGÚN PLAN DE GRABACIÓN Y REQUERIMIENTOS DEL LIBRETO.</p> <p>ARMA LOS SOPORTES DE CÁMARA DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL FABRICANTE.</p> <p>DESMONTA Y ALMACENA EL EQUIPO DE ACUERDO A RECOMENDACIONES TÉCNICAS</p>	<p>1. APLICAR TÉCNICAS PARA LA CAPTURA DE IMÁGENES Y TECNOLOGÍAS EN LA GRABACIÓN DE ESCENAS DE DIFERENTES GÉNEROS AUDIOVISUALES SEGÚN LOS FORMATOS DE GRABACIÓN.</p>

			<p>DEL MANEJO DE EQUIPOS Y MANUAL DEL FABRICANTE.</p> <p>ESTABLECE EL FORMATO DE GRABACIÓN SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO.</p>	
		<p>ILUMINAR CAMPOS VISUALES DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN..</p>	<p>REALIZA MONTAJE DE LUCES SEGÚN EL ESQUEMA DE ILUMINACIÓN.</p> <p>APLICA TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN DE COLOR PARA ADECUAR ESPACIOS DE GRABACIÓN DE ACUERDO AL CONCEPTO DE ATMOSFERA SOLICITADO POR EL DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA.</p> <p>CALCULA REQUERIMIENTOS DE FUENTES DE ILUMINACIÓN DE ACUERDO AL PLANO DE ILUMINACIÓN.</p> <p>DESARROLLA LA COMPOSICIÓN LUMÍNICA DE ACUERDO A LA INTENSIDAD Y TIPO DE FUENTES SEGÚN REQUERIMIENTOS TÉCNICOS.</p>	<p>2. REALIZAR EL MONTAJE DE LUCES DADAS LAS CARACTERÍSTICAS Y REQUERIMIENTOS DE UN SET DE GRABACIÓN DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS DE PRODUCCIÓN.</p>
		<p>OPERAR SISTEMAS DE SONIDO PROFESIONAL DE ACUERDO CON RECOMENDACIONES DEL FABRICANTE</p>	<p>AJUSTA LA SEÑAL DE AUDIO A TRAVÉS DE LA CONSOLA Y PROCESADORES DE AUDIO (HARDWARE Y PLUGINS) DE ACUERDO CON INDICACIONES DEL LIBRETO</p> <p>APLICA TÉCNICAS DE MICROFONÍA SEGÚN EL LUGAR DE GRABACIÓN</p> <p>PONE EN FUNCIONAMIENTO LA CONSOLA, PROCESADORES Y PERIFÉRICOS ADICIONALES DE AUDIO EN LA FASE DE GRABACIÓN DEL MATERIAL AUDIOVISUAL, DE ACUERDO CON LOS CRITERIOS Y PROCESOS DE MANEJO DE HARDWARE.</p>	<p>3. MANEJAR LA SEÑAL DE AUDIO RECIBIDA PARA LA CAPTURA DE DIÁLOGOS Y SONIDOS, SEGÚN REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN, LAS CARACTERÍSTICAS SONORAS, LA INTERPRETACIÓN DEL LIBRETO Y LA UTILIZACIÓN DE LOS PERIFÉRICOS</p>
DÍA 3	POSPRODUCCIÓN	<p>EDITAR IMÁGENES PARA LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DEL PROYECTO.</p>	<p>ORDENA LAS SECUENCIAS DE FORMA MODULAR DE ACUERDO A LA ESTRUCTURA DEL PRODUCTO FINAL TENIENDO EN CUENTA LA NARRACIÓN Y EL RITMO SIGUIENDO LAS PAUTAS DEL DIRECTOR, GUIÓN TÉCNICO, LIBRETOS Y/O STORYBOARDS.</p> <p>CONSTRUYE LAS SECUENCIAS DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DE CONTENIDOS USANDO DISOLVENCIAS, TRANSICIONES Y BARRIDOS EN ELEMENTOS AUDIOVISUALES Y MANTENIENDO RELACIONES DE CONTINUIDAD DEL PRODUCTO FINAL.</p>	<p>1. CONSTRUIR SECUENCIAS AUDIOVISUALES TENIENDO EN CUENTA EL RITMO SOBRE UNA LÍNEA DE TIEMPO CON BASE AL ORDENAMIENTO NARRATIVO ESPECÍFICO DEL PRODUCTO</p>

			<p>UNIFICA LAS SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS PROPIEDADES DE COLOR, TONO, ESTÁNDARES INTERNACIONALES Y NIVELES DEFINIDOS POR LA ESTÉTICA</p> <p>INTEGRA Y EMPAQUETA LA SECUENCIA DE VIDEO Y AUDIO EN LA LÍNEA DE TIEMPO SEGÚN LOS REQUERIMIENTOS DE PRODUCCIÓN, NIVELES, MÉTRICAS Y ESTÁNDARES INTERNACIONALES</p>	
			<p>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.</p> <p>ALISTA EL HARDWARE Y SOFTWARE REQUERIDO PARA LA EDICIÓN DE AUDIO DE ACUERDO AL PROCESO DE EDICIÓN</p>	<p>2. EXPORTAR LAS SECUENCIAS DE VIDEO EN UN ARCHIVO CODIFICADO Y ETIQUETADO TENIENDO EN CUENTA</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.

PRIMERA JORNADA (7:30 am- 12:30 m)

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 spot publicitario que dura entre 60 y 120 segundos (sin contar los créditos)

Los equipos deben considerar las necesidades logísticas dentro de su planeación [locaciones, personajes, escenografía, utilería etc.] 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.

No.	DOCUMENTOS
1	Idea
2	Concepto creativo
3	Técnica de realización
4	Estrategia para cautivar a la audiencia
5	Guión
6	Storyboard
7	Cronograma de actividades
8	Plan de rodaje

Los formatos y especificaciones de los documentos requeridos serán suministrados en el alistamiento al inicio de la competencia.

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

Todas las actividades se deben desarrollar dentro de las instalaciones del centro anfitrión de la competencia.

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.

Los tiempos destinados para las actividades de la primera jornada son los siguientes:

No.	ACTIVIDAD	TIEMPO
1	Alistamiento	30 minutos
2	Preparación propuestas y preproducción	210 minutos
3	Pitch	60 minutos (Tiempo destinado para todas las sustentaciones)

SEGUNDA JORNADA (7:30 am- 12:30 m)

PRODUCCIÓN

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

Gestionar y adecuar los espacios o el lugar donde se desarrolla la acción dramática, guardando un concepto estético coherente con la idea propuesta.

Emplear fuentes de iluminación (natural o artificial) para construir una atmosfera que atiende las necesidades del libreto.

Operar los equipos necesarios para el registro de imágenes y sonidos propios de la propuesta planteada.

Registrar imágenes y sonidos necesarios para la el montaje y posproducción de sus proyectos.

TERCERA JORNADA (7:30 am- 12:30 m)

Los equipos disponen de una jornada de 5 horas para Montar, editar y exportar el material de audio y video seleccionado empleando el software de posproducción **ADOBE PREMIERE CC**.

Es causal de eliminación, entregar el resultado a los evaluadores fuera del tiempo señalado. (Después del minuto 300 una vez iniciada la prueba).

Cada pareja debe traer sus equipos desde el centro de formación de origen. Ver punto 10 Materiales equipos y herramientas)

El producto a entregar es un archivo de video que contiene el spot publicitario.

El producto deben ser entregado en formato digital empleando medio magnético, (DVD, o memoria USB) marcado con el nombre del proyecto, nombre del centro de formación y participantes.

[Video: Codec:H264. Resolución: 1080P Frame Rate:30FPS]

[Audio: Codec: AAC-LC (Advanced Audio Codec) Sample rate: 48 kHz]

Es causal de eliminación presentar clips de video con errores de codificación.

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 2015.

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.

FECHAS DE EJECUCIÓN DE LA COMPETENCIA

Primera Jornada: Realización pruebas – Martes 24 de Noviembre

Segunda Jornada: Realización pruebas – Miércoles 25 de Noviembre

Tercera Jornada: Realización pruebas – Jueves 26 de Noviembre

TIEMPO PARA DESARROLLAR LAS PRUEBAS

Para el desarrollo de la prueba, los competidores cuentan con quince (15) horas de competencia, los cuales se distribuyen de la siguiente forma:

Primera Jornada: 5 horas

Segunda Jornada: 5 horas

Tercera Jornada: 5 horas

MATERIALES, EQUIPOS Y HERRAMIENTAS

Para consultar la lista con los elementos de hardware y software necesarios para ejecutar la prueba, por favor ver el anexo número uno (1) al final de este documento.

EVALUACIÓN

Debido a que el evento será distribuido en 3 jornadas cada una tiene asignado un porcentaje de evaluación los cuales quedan distribuidos de la siguiente manera.

Es de aclarar que el valor puntual de cada producto o procedimiento será numérico y tendrá un máximo posible a obtener por cada una puntuación que se asignara numéricamente acorde a los criterios de evaluación propios del proceso dispuesto en el programa de formación de formación.

PRIMERA JORNADA DEFINIR MODELO Y ESTRUCTURA DE DATOS

PRIMERA JORNADA - PREPRODUCCIÓN

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

Criterios de evaluación:

PROYECTO ESCRITO

- 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
- Escribe los libretos y guiones de acuerdo con la idea seleccionada, los roles en la historia, la metodología creativa, el glosario técnico y lenguaje técnico en inglés.
- Plantea con claridad los contenidos del proyecto (descritos en la Idea del spot, 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.
- Define el guion técnico de acuerdo con la estructura del libreto, el lenguaje y la narrativa audiovisual.
- Redacta los libretos y guiones de acuerdo con las metodologías y reglas gramaticales.
- La redacción se expresa en lineamientos estructurales óptimos, La totalidad del texto evidencia: síntesis, una extensión apropiada y respeto formal de la normativa de la lengua.
- Establece la estructura de libretos de acuerdo con una línea básica o paradigma.
- Concreta los libretos 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.
- realiza el desglose de recursos de producción con base en el guión literario.
- determina los recursos logísticos y humanos, con base en el plan de producción, las condiciones del lugar y los tiempos exigidos para la realización.

- 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.
- asigna los recursos para satisfacer las necesidades de cada departamento, de acuerdo con el plan de producción de campo.
- 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 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:

- Atiende órdenes según plan de grabación y requerimientos del libreto.
- Efectúa desplazamiento de cámara según plan de grabación y requerimientos del libreto.
- Arma los soportes de cámara de acuerdo a las especificaciones del fabricante.
- Desmonta y almacena el equipo de acuerdo a recomendaciones técnicas del manejo de equipos y manual del fabricante.
- Establece el formato de grabación según los requerimientos del proyecto.
- Realiza montaje de luces según el esquema de iluminación.
- Aplica técnicas de composición de color para adecuar espacios de grabación de acuerdo al concepto de atmosfera solicitado por el director de fotografía.
- Calcula requerimientos de fuentes de iluminación de acuerdo al plano de iluminación.
- Desarrolla la composición lumínica de acuerdo a la intensidad y tipo de fuentes según requerimientos técnicos.
- Ajusta la señal de audio a través de la consola y procesadores de audio (hardware y plugins) de acuerdo con indicaciones del libreto.
- Aplica técnicas de microfonía según el lugar de grabación
- Pone en funcionamiento la consola, procesadores y periféricos adicionales de audio en la fase de grabación del material audiovisual, de acuerdo con los criterios y procesos de manejo de hardware.

- Evidencia habilidades técnicas para la construcción de relatos audiovisuales.
- Demuestra cuidado estético en la fabricación de imágenes y sonidos.
- Gestiona y optimiza los recursos técnicos y humanos durante la ejecución del producto Audiovisual.
- Resuelve creativamente cada uno de los requerimientos de la propuesta audiovisual.
- Cumple a cabalidad con lo propuesto en la etapa de preproducción (Plan de rodaje – Ejecución guion técnico – guion literario o 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 - POSTPRODUCCIÓN

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

Criterios de evaluación:

- Ordena las secuencias de forma modular de acuerdo a la estructura del producto final teniendo en cuenta la narración y el ritmo siguiendo las pautas del director, guion técnico, libretos y/o storyboard.
- Construye las secuencias de acuerdo con la estructura de contenidos usando disolvencias, transiciones y barridos en elementos audiovisuales y manteniendo relaciones de continuidad del producto final.
- Unifica las secuencias de acuerdo con las propiedades de color, tono, estándares internacionales y niveles definidos por la estética
- Integra y empaqueta la secuencia de video y audio en la línea de tiempo según los requerimientos de producción, niveles, métricas y estándares internacionales
- 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 edición de audio de acuerdo al proceso de edición
- 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 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.
- Resuelve acertadamente conflictos presentados con el software.
- Utiliza técnicas de montaje a la hora de construir relatos audiovisuales.
- Mantiene la Continuidad (Raccord) en cada una de las secuencias planteadas.
- Emplea Recursos gráficos necesarios para la construcción narrativa del ejercicio.

PRODUCTO

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

ASPECTOS TECNICOS VISUALES

- Posee calidad técnica estándar enfoque, encuadre, estabilidad, color, luminosidad, contraste, ausencia de "ruido" durante todo el proyecto
- La composición (distribución de los elementos dentro del encuadre) expresa un patrón estético claro y coherente con la línea narrativa del proyecto.
- Emplea el plano más conveniente según la información que desea transmitir, la elección de los encuadres potencia la claridad del mensaje.
- Respeta las unidades de color, de formato (medida, verticalidad...) y de estilo. Conserva el RACORD a lo largo del proyecto.

ASPECTOS TÉCNICOS SONOROS

- La banda sonora tiene calidad óptima, es clara, nítida (sin ruidos parásitos), comprensible.
- Aprovechan los recursos sonoros que pueden enriquecer el tema: música, canciones, efectos sonoros, voces
- Adecuada correlación sonido-imágenes.
- Las voces (en directo y en off) son de calidad, agradables al oído, claras.

ASPECTOS ESTETICOS

- La iluminación, el sonido y el arte además de su función utilitaria, cumple una función expresiva, de acuerdo con el momento dramático, sin abusar de los recursos respeta el ritmo que demanda al proyecto.
- El tratamiento de la imagen y el sonido trasciende sobre la función denotativa o ilustrativa de la palabra, posee una dimensión estética y una función connotativa; se aprovecha su capacidad de sugerir y de transmitir emociones.
- El género y el estilo son adecuados al tema. Se han respetado las leyes propias del género.

ASPECTOS NARRATIVOS

- El guión es claro y está bien estructurado. Las ideas se desarrollan gradualmente, con claridad y se reiteran los principales conceptos.
- Desarrolla un ritmo apropiado, provoca una progresión en el desarrollo de los contenidos.
- Conjuga imagen y sonido para establecer nuevas relaciones creativas, que evaden la simple ilustración y da paso a la interpretación, comparación y participación.
- El proyecto despierta y mantiene el interés del espectador, satisface las expectativas creadas
- El montaje facilita la comprensión del proyecto, presentan la información de forma organizada, bien estructurada. Utiliza en cada circunstancia el signo de puntuación más adecuado al contexto narrativo: cambio de plano por corte, fundido, encadenado.

- Entiende al espectador como un sujeto inteligible que participa en la lectura de los códigos audiovisuales.
- El producto final sostiene en concordancia la propuesta narrativa, estética y técnica, expresada en el documento inicial.
- La interpretación de los actores (a nivel visual, verbal, global) resulta apropiada.

CRITERIOS DE DESEMPATE

Los que defina la institución seleccionada para la elaboración, aplicación y entrega de resultados de las pruebas para cada una de las categorías, según los lineamientos definidos por el comité técnico.

LUGAR DEL EVENTO

La prueba se llevará a cabo en las instalaciones de CENFER donde se contará con conexión eléctrica regulada para 600 equipos de cómputo y sillas para los 1100 competidores. En general se dispondrá de un espacio de trabajo para que cada participante ubique sus equipos y materiales necesarios para la prueba.



ANEXO NÚMERO UNO (1)

Materiales, equipos y herramientas.

A continuación se establecen los requerimientos de hardware, software, equipo y librerías permitidos para las pruebas clasificatorias SENASOFT Santander 2015.

El uso de otro elemento ajeno a los listados, es causal de descalificación, los aprendices solo podrán emplear los recursos aquí señalados.

EQUIPOS

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

ÍTEM	ELEMENTO	CANT	OBSERVACIONES
1	CÁMARA DE VIDEO [1080P]	1	
2	CÁMARA DE FOTOGRAFÍA	1	
3	KIT DE ILUMINACIÓN (3 Luces)	1	Opcional
4	FLEX	1	
5	DISPOSITVO PARA CAPTURA DE AUDIO	1	Opcional
6	MICROFONO BOOM	1	
7	MICROFONO LAVALIER	1	Opcional
8	CABLES		
9	AUDIFONOS	1	
10	TRIPODE	1	
11	LAPIZ, TAJA LAPIZ, BORRADOR, MARCADOR	1	Cada pareja debe traer este elemento desde el centro de formación origen
12	PAPEL		Este elemento es suministrado en el área de trabajo
13	TELA BLANCA O NEGRA		

HARDWARE

Cada pareja debe traer su equipo desde el centro de formación origen.

ÍTEM	ELEMENTO	CANT	OBSERVACIONES
1	ORDENADOR TIPO LAPTOP	2	(Cada pareja debe traer su equipo desde el centro de formación origen (equipos previamente formateados e instalado el software requerido)
2	Procesador Intel Corre i5 – 3.2 GHz	1	Mínimo
3	RAM 4 GB	1	Mínimo
4	Disco duro de 500 GB	1	Mínimo
5	Monitor de 14 pulgadas	1	Mínimo
6	Mouse	1	
7	Wi-Fi	1	
8	USB / DISCOS DE MEMORIA VIRTUAL	1	(Equipos previamente formateados)

SOFTWARE

Cada pareja debe traer su equipo desde el centro de formación origen.

ÍTEM	ELEMENTO	IMAGEN	CANT	OBSERVACIONES
1	Sistema operativo Windows 7 o superior.		1	Debe estar instalado en el equipo participante
2	Adobe Creative Cloud		1	Debe estar instalado en el equipo participante
3	Aplicación para producción y edición de video. Adobe Premiere		1	Debe estar instalado en el equipo participante
4	Aplicación para ilustraciones y gráficos vectoriales. Adobe Illustrator		1	Debe estar instalado en el equipo participante
5	Aplicación para crear efectos visuales y gráficos animados cinematográficos. Adobe After Effects		1	Debe estar instalado en el equipo participante
6	Aplicación para la edición y composición de imágenes. Adobe Photoshop		1	Debe estar instalado en el equipo participante
7	Microsoft Office		1	Debe estar instalado en el equipo participante
8	Microsoft Word		1	Debe estar instalado en el equipo participante
9	Microsoft Power Point		1	Debe estar instalado en el equipo participante

LIBRERIAS

Cada equipo debe traer los recursos sonoros (Música, efectos, Foley) que considere necesarios dentro de los límites establecidos.

ÍTEM	ELEMENTO	OBSERVACIONES
1	MUSICA	Carpeta 120 MB
2	EFFECTOS DE AUDIO	Carpeta 120 MB

Líder de categoría:

JUAN HARVEY SANCHEZ RIVERA

Instructor técnico

Centro Agroturístico (CAT)

Regional Santander

Correo: jhsanchez55@misena.edu.co