

Evidencia: producción de comercial para un producto o servicio

Competencia del curso: produce animaciones integrando técnicas y diseño multimedia para promover un producto o servicio.

La evidencia consiste en producir los diferentes elementos audiovisuales, así como crear un comercial de un producto o servicio que presente toda una narrativa y tenga una duración de 40 segundos.



La evidencia tendrá 3 entregables:

	1. En el primer entregable, creación de guion y storyboard , se espera que realices en un documento todos los elementos correspondientes al storytelling y el storyboard que relate en texto el guion y de forma visual las diferentes escenas del comercial.
	2. En el segundo entregable, producción y animación digital , se espera que apliques las diferentes técnicas de captura de video y ejecutes diferentes técnicas de edición y animación de video digital.
	3. En el tercer entregable, proyecto con video producido , se espera que presentes el archivo de proyecto final con las diferentes técnicas que aplicaste, así como el video renderizado.

Nota: El comercial puede ser de una empresa con una marca ficticia o bien, una empresa que esté buscando la producción de un producto o servicio para un medio publicitario audiovisual.

Requerimientos son:

- Equipo de cómputo
- Aplicación Adobe After Effects
- Cámara de video o fotográfica

Avance 1 - Creación de guion y storyboard

A continuación se describen las instrucciones para el primer avance:

1. Apoyado en los conceptos de storytelling idea y desarrolla una narrativa alineada al producto o servicio de la marca o empresa.
2. Identifica los personajes y escenarios correspondientes para definir su acción e interpretación.
3. Crea un storyboard con los personajes y escenarios alineados al guion.
4. Indicar los tiempos y cambios entre cada escena del storyboard para indicar su duración y la forma en que pasa de una escena a otra.
5. Interpreta el storyboard con equipos posibles de audiencia y miembros de la marca o empresa para validar si tiene sentido la historia.

Para este avance deberás contemplar:

- Realización de guion
- Caracterización de personajes y escenas
- Caracterización de personajes y escenas
- Desarrollo de storyboard
- Definición de tiempo y transición en cada escena
- Interpretación de storyboard
- Conclusión

Importante: revisa los criterios de evaluación del Avance 1 de evidencia en la rúbrica.

Avance 2 - Producción y animación digital

Las instrucciones para el segundo avance son:

1. Con el storyboard aprobado, produce en dos de las tres técnicas (stop-motion, Chroma key, rigging) el recurso visual que utilizarás para el comercial.
2. Coloca, en base al storyboard, los textos y tipografías elegidas que se utilizarán en el comercial
3. Coloca diferentes keyframes que generen la animación para transformar, trasladar o rotar las secuencias de video, imagen o texto del comercial.

Para este avance deberás contemplar:

- Producción de recursos con técnica stop-motion
- Producción de recursos con técnica Chroma key
- Inserción de texto con tipografía
- Animación de elementos en base a keyframe
- Conclusión

Importante: revisa los criterios de evaluación del Avance 2 de la evidencia en la rúbrica.

Entrega final de evidencia - Proyecto con video producido

Para tu entrega final deberás:

1. Coloca los filtros de imagen y video para Chroma key y stop-motion para integrarlos en la edición.
2. Crea una cámara para generar diferentes tomas, decide si las realizas en un proyecto separado o dentro del mismo, esto te lo indicará la complejidad de tu storyboard.
3. Coloca el audio para musicalizar el video con recurso adquirido o legal, también coloca el guion subtulado para el público con discapacidad auditiva.
4. Exporta el proyecto en formato de video compatible para pantallas y dispositivos móviles en MP4.

Para este avance deberás contemplar:

- Colocación de filtro Chroma key y para imagen fija y en movimiento
- Creación de cámara virtual
- Musicalización con audio
- Exportación de video a formato MP4
- Conclusión

Importante: revisa los criterios de evaluación de la Evidencia final en la rúbrica.

Name Rúbrica competencias Avance 1 de Evidencia Técnicas Avanzadas de Animación

Description

Rubric Detail

Criteria	Levels of Achievement			
	Altamente competente	Competente	Parcialmente competente	Insuficiente desarrollo de la competencia
1.Creación de storytelling y storyboard.	61 to 70 points 1. Incluye la narrativa (guion) cumpliendo las fases storytelling y storyboard, alineada al guion trazado o ilustrado indicando tiempos correctos.	41 to 60 points 1. Incluye la narrativa (guion) poco alineada a las fases del storytelling; el storyboard no alineado al guion.	31 to 40 points 1. Incluye la narrativa (guion) alineada a las fases del storytelling; el storyboard no está alineado al guion.	1 to 30 points 1. Sólo incluye el storytelling con poco detalle, sin storyboard.
Integración de la información escrita	5 to 5 points Es capaz de integrar la información escrita de forma asertiva, clara y coherente.	4 to 4 points Es capaz de integrar la información escrita de forma coherente.	3 to 3 points Integra la información escrita con algunas dificultades.	0 to 2 points Muestra mucha dificultad para escribir la información central de un tema.
Acciones para los cambios	5 to 5 points Propone acciones claras y definidas como respuesta a las demandas del nuevo aprendizaje e indica puntualmente la forma de llevarlas a cabo.	4 to 4 points Propone acciones como respuesta al cambio e indica de forma general cómo llevarlas a cabo.	3 to 3 points Propone algunas acciones como respuesta al cambio y en algunas ocasiones indica la forma para llevarlas a cabo.	0 to 2 points Es raro que proponga acciones como respuesta al cambio y se le dificulta llevarlas a cabo.

Criterios	Levels of Achievement			
	Altamente competente	Competente	Parcialmente competente	Insuficiente desarrollo de la competencia
Pronóstico de cambios.	5 to 5 points Pronostica de forma clara y objetiva el posible impacto de los cambios o nuevos aprendizajes a implementarse.	4 to 4 points Pronostica de forma general el impacto de los cambios a implementarse.	3 to 3 points Pronostica en algunas ocasiones el impacto de los cambios o nuevos aprendizajes.	0 to 2 points Señala el posible impacto de los cambios, pero no tienen relación con los aprendizajes propuestos.
Elementos del ambiente laboral.	5 to 5 points Identifica con exactitud los aspectos que se relacionan con el ambiente laboral; sabe identificar los obstáculos y procedimientos que se llevan a cabo.	4 to 4 points Es muy bueno reconociendo aspectos que se relacionan con el ambiente laboral; sabe identificar los obstáculos y procedimientos que se llevan a cabo.	3 to 3 points Tiene un limitado conocimiento de los elementos que conforman el ambiente laboral en una organización; con dificultad reconoce los obstáculos y los procedimientos	0 to 2 points Sólo muestra algunos aspectos que se relacionan con el ambiente laboral; no identifica obstáculos ni procedimientos.
Relación causa-efecto	5 to 5 points Explica de forma creativa la relación causa-efecto, entre las alternativas propuestas para cumplir con los objetivos.	4 to 4 points Explica la relación causa-efecto, entre las alternativas propuestas para cumplir con los objetivos.	3 to 3 points Explica las alternativas propuestas para cumplir con los objetivos, pero no es claro al mencionar sus efectos.	0 to 2 points Las alternativas que muestra no son suficientes para cumplir con los objetivos y no menciona sus efectos.
Ambiente y tecnología	5 to 5 points Muestra con entusiasmo el gran compromiso que siente por manifestar y describir	4 to 4 points Se muestra comprometido al manifestar cómo lograr un impacto ambiental positivo con el	3 to 3 points Ocasionalmente se muestra comprometido y manifiesta cómo lograr un impacto ambiental	0 to 2 points Demuestra que usa la tecnología sólo para cumplir con su trabajo, manifestando poco interés en

Criterios	Levels of Achievement			
	Altamente competente	Competente	Parcialmente competente	Insuficiente desarrollo de la competencia
	ampliamente cómo se puede lograr un impacto ambiental positivo con el uso eficiente de la tecnología dentro y fuera de una organización o de su entorno.	uso eficiente de la tecnología dentro y fuera de una organización o de su entorno.	positivo con el uso eficiente de la tecnología dentro y fuera de una organización o de su entorno.	el cuidado ambiental, por lo que su impacto o influencia dentro y fuera de su entorno es pobre y pasa inadvertido.

[View Associated Items](#)

Name Rúbrica competencias Avance 2 de Evidencia Técnicas Avanzadas de Animación

Description

Rubric Detail

Criteria	Levels of Achievement			
	Altamente competente	Competente	Parcialmente competente	Insuficiente desarrollo de la competencia
<p>2. Producción en video o imagen fija con Chroma key y stop motion.</p>	<p>21 to 25 points</p> <p>1. Incluye el video capturado con la técnica de stop-motion bien realizado y el video capturado con la técnica Chroma key bien realizado.</p>	<p>16 to 20 points</p> <p>1. Incluye el video capturado con la técnica de stop-motion con mediana calidad y poca resolución y el video capturado con la técnica Chroma key con mala iluminación (no aplica efecto).</p>	<p>11 to 15 points</p> <p>1. Incluye el video capturado con la técnica de stop-motion mal capturado y baja resolución y el video capturado con la técnica Chroma key mal capturado (se nota fondo verde).</p>	<p>0 to 10 points</p> <p>1. Incluye el video capturado con la técnica de stop-motion de mala calidad y el video capturado con la técnica Chroma key de mala calidad.</p>
<p>3. Aplicación de efectos visuales y cámara virtual.</p>	<p>36 to 45 points</p> <p>1. Incluye la aplicación de 4 de efectos visuales con transición con animación de keyframes entre escenas y la creación de una cámara con 3 tomas diferentes con animación de keyframes.</p>	<p>26 to 35 points</p> <p>1. Incluye la aplicación de 2 efectos visuales y la creación de una cámara con 1 toma, sin animación de keyframe.</p>	<p>16 to 25 points</p> <p>1. Incluye la aplicación de 1 efecto visual con poca animación de keyframe y la creación de cámara con deficiente animación de keyframe.</p>	<p>0 to 15 points</p> <p>1. Incluye la aplicación de 1 efecto visual con muy deficiente animación de keyframe y sin cámara.</p>
<p>Integración de la información escrita</p>	<p>5 to 5 points</p> <p>Es capaz de integrar la información escrita de forma asertiva,</p>	<p>4 to 4 points</p> <p>Es capaz de integrar la información escrita de forma</p>	<p>3 to 3 points</p> <p>Integra la información escrita con algunas dificultades.</p>	<p>0 to 2 points</p> <p>Muestra mucha dificultad para escribir la información</p>

Criterios	Levels of Achievement			
	Altamente competente	Competente	Parcialmente competente	Insuficiente desarrollo de la competencia
	clara y coherente.	coherente.		central de un tema.
Acciones para los cambios	5 to 5 points Propone acciones claras y definidas como respuesta a las demandas del nuevo aprendizaje e indica puntualmente la forma de llevarlas a cabo.	4 to 4 points Propone acciones como respuesta al cambio e indica de forma general cómo llevarlas a cabo.	3 to 3 points Propone algunas acciones como respuesta al cambio y en algunas ocasiones indica la forma para llevarlas a cabo.	0 to 2 points Es raro que proponga acciones como respuesta al cambio y se le dificulta llevarlas a cabo.
Pronóstico de cambios.	5 to 5 points Pronostica de forma clara y objetiva el posible impacto de los cambios o nuevos aprendizajes a implementarse.	4 to 4 points Pronostica de forma general el impacto de los cambios a implementarse.	3 to 3 points Pronostica en algunas ocasiones el impacto de los cambios o nuevos aprendizajes.	0 to 2 points Señala el posible impacto de los cambios, pero no tienen relación con los aprendizajes propuestos.
Diagnóstico del contexto laboral	5 to 5 points Tiene una excelente capacidad para diagnosticar el estado del contexto laboral actual e identificar hacia dónde se quiere llegar.	4 to 4 points Es bueno realizando análisis sobre el estado del contexto laboral actual e identificando hacia dónde se quiere llegar.	3 to 3 points Realiza un análisis incompleto sobre el contexto laboral actual; no define claramente hacia dónde quiere llegar.	0 to 2 points Realiza un análisis mal fundamentado; no define hacia dónde quiere llegar o su visión no aplica.
Diagnóstico de las decisiones	5 to 5 points Evalúa con fundamento cuál alternativa de solución es	4 to 4 points Evalúa cuál alternativa de solución es más viable y	3 to 3 points Evalúa cuál alternativa de solución es más viable, pero no	0 to 2 points La solución que muestra no es viable, por lo que la

Levels of Achievement				
Criteria	Altamente competente	Competente	Parcialmente competente	Insuficiente desarrollo de la competencia
	más viable y traza una ruta de acción a seguir.	traza una ruta de acción a seguir.	es clara la ruta de acción a seguir.	ruta de acción a seguir no aplica.
Ambiente y tecnología	<p>5 to 5 points</p> <p>Muestra con entusiasmo el gran compromiso que siente por manifestar y describir ampliamente cómo se puede lograr un impacto ambiental positivo con el uso eficiente de la tecnología dentro y fuera de una organización o de su entorno.</p>	<p>4 to 4 points</p> <p>Se muestra comprometido al manifestar cómo lograr un impacto ambiental positivo con el uso eficiente de la tecnología dentro y fuera de una organización o de su entorno.</p>	<p>3 to 3 points</p> <p>Ocasionalmente se muestra comprometido y manifiesta cómo lograr un impacto ambiental positivo con el uso eficiente de la tecnología dentro y fuera de una organización o de su entorno.</p>	<p>0 to 2 points</p> <p>Demuestra que usa la tecnología sólo para cumplir con su trabajo, manifestando poco interés en el cuidado ambiental, por lo que su impacto o influencia dentro y fuera de su entorno es pobre y pasa inadvertido.</p>

[View Associated Items](#)

Print

Close Window

Name Rúbrica competencias Evidencia Final Técnicas Avanzadas de Animación

Description

Rubric Detail

Criteria	Levels of Achievement			
	Altamente competente	Competente	Parcialmente competente	Insuficiente desarrollo de la competencia
4. Inclusión de musicalización y subtítulo.	<p>31 to 40 points</p> <p>1. Incluye la integración de musicalización con audio de alta nitidez y efectos, así como el subtítulo en todo el video en base al texto del guion.</p>	<p>21 to 30 points</p> <p>1. Incluye la integración de musicalización con audio de baja nitidez y sin efectos, así como el subtítulo en pocas partes del video.</p>	<p>11 to 20 points</p> <p>1. Incluye la integración de poca musicalización en pocas escenas con audio de muy baja calidad y sin efectos, así como el 1. Incluye la integración de poca musicalización en pocas escenas con audio de muy baja calidad y sin efectos, así como el subtítulo en pocas partes del video.</p>	<p>0 to 10 points</p> <p>1. Incluye poca musicalización y sin subtítulo.</p>
5. Exporta el proyecto en formato de video.	<p>31 to 40 points</p> <p>1. Incluye el proyecto editado con los efectos, animaciones, keyframes, capas de diferentes recursos de video, audio o imagen y el video exportado en formato MP4, visible en</p>	<p>21 to 30 points</p> <p>1. Incluye el proyecto editado sólo con las capas de diferentes recursos de video, audio o imagen y el video exportado en formato MP4, visible en pantalla y dispositivo móvil de mediana</p>	<p>11 to 20 points</p> <p>1. Incluye el proyecto pero sin los efectos o aplicación de animaciones y sólo los recursos de video, audio, imágenes y el video exportado en formato MP4 de baja calidad.</p>	<p>0 to 10 points</p> <p>1. Incluye sólo el video en baja definición.</p>

Criterios	Levels of Achievement			
	Altamente competente	Competente	Parcialmente competente	Insuficiente desarrollo de la competencia
	pantalla y dispositivo móvil de alta definición.	definición.		
Aplicación de aprendizajes	5 to 5 points Implementa acciones concretas basadas en un plan definido, como respuesta a los cambios o nuevos aprendizajes.	4 to 4 points Implementa acciones generales basadas en un plan definido, como respuesta a los cambios o nuevos aprendizajes.	3 to 3 points Implementa acciones basadas en un plan definido, pero no todas se relacionan con lo que ha aprendido.	0 to 2 points Cuenta con un plan definido, pero no lleva a cabo la mayoría de las acciones.
Promoción de nuevos aprendizajes	5 to 5 points Promueve nuevos aprendizajes que generan cambios positivos sensibilizando con éxito a otros para que puedan disponerse al cambio.	4 to 4 points Promueve nuevos aprendizajes que generan cambios positivos y ocasionalmente sensibiliza a otros para que puedan disponerse al cambio.	3 to 3 points Propone nuevos aprendizajes que generan cambios positivos, pero se le dificulta transmitir a otras personas la disposición al cambio.	0 to 2 points Muy pocas ocasiones propone nuevos aprendizajes que generen cambios positivos y no muestra interés en transmitir a otras personas la disposición al cambio.
Toma de decisiones.	5 to 5 points Toma decisiones basado en un plan de acción; señala los posibles riesgos y la forma en que se comprometerá a realizarlos de forma	4 to 4 points Toma decisiones y señala los posibles riesgos, así como la forma en que se comprometerá a realizarlos de forma responsable.	3 to 3 points Toma decisiones y señala los posibles riesgos, pero no menciona en todos los casos la forma en que se comprometerá a realizarlos de forma	0 to 2 points Toma decisiones, sin señalar los posibles riesgos.

Criterios	Levels of Achievement			
	Altamente competente	Competente	Parcialmente competente	Insuficiente desarrollo de la competencia
	responsable.		responsable.	
Ambiente y tecnología	<p>5 to 5 points</p> <p>Muestra con entusiasmo el gran compromiso que siente por manifestar y describir ampliamente cómo se puede lograr un impacto ambiental positivo con el uso eficiente de la tecnología dentro y fuera de una organización o de su entorno.</p>	<p>4 to 4 points</p> <p>Se muestra comprometido al manifestar cómo lograr un impacto ambiental positivo con el uso eficiente de la tecnología dentro y fuera de una organización o de su entorno.</p>	<p>3 to 3 points</p> <p>Ocasionalmente se muestra comprometido y manifiesta cómo lograr un impacto ambiental positivo con el uso eficiente de la tecnología dentro y fuera de una organización o de su entorno.</p>	<p>0 to 2 points</p> <p>Demuestra que usa la tecnología sólo para cumplir con su trabajo, manifestando poco interés en el cuidado ambiental, por lo que su impacto o influencia dentro y fuera de su entorno es pobre y pasa inadvertido.</p>

[View Associated Items](#)

Print

Close Window