

Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología
“CONACyT”
Fondo de Cooperación Internacional en Ciencia y Tecnología
“FONCICYT”

Unión Europea Programa Horizonte 2020
Comisión Europea
Dirección General para las Redes de Comunicación,
Contenido y Tecnología
e-Infraestructura



Magic

Middleware for collaborative Applications
and Global virtual Communities

INFORME

Producción Audiovisual para FENIX

Reporte de Progreso

Entregable MAGIC: D6.2_MAGIC_on-line_presence_report

Nombre completo del Documento	Producción Audiovisual para FENIX
Fecha	22-07-2016
Actividad	WP3 /Aplicaciones en la Nube (Aprovisionamiento en la Nube y Estándares de Grupo) / Animación
Líder del WP	CUDI
Estatus del Documento	FINAL
Atributos	Público

Resumen: El siguiente informe presenta el desarrollo del Video con la animación de presentación y difusión de FENIX, la Federación Nacional de Identidades Mexicana.

AVISO DE COPYRIGHT:

Copyright © Miembros del Convenio FONCICYT-CUDI, Proyecto Apoyado por el FONCICYT, Agosto 2015.

MAGIC (Middleware for collaborative Applications and Global virtual Communities – Proyecto número: 654225) es un proyecto co-financiado por la Comisión Europea, dentro del Programa Horizonte 2020 (H2020), Dirección General para Redes de Comunicación, Contenidos y Tecnología – e-Infraestructura. MAGIC inició el 1° de Mayo 2015 y tiene una duración de 24 meses.

La Corporación Universitaria para el Desarrollo de Internet, A. C. participa como socio en el proyecto MAGIC, financiado por el Fondo de Cooperación Internacional en Ciencia y Tecnología (FONCICYT), a través del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) – Proyecto número 245557.

Para mayor información acerca del Proyecto MAGIC, sus socios y contribuciones accede a: <http://www.magic-project.eu>.

Está permitida la copia y distribución, copias literales de este documento que contiene este aviso de copyright con fines no lucrativos,. Esto incluye el derecho a copiar este documento en su totalidad o en parte en otros documentos, pero sin modificaciones, adjuntando la siguiente referencia a los elementos copiados: "Copyright © Miembros del Convenio FONCICYT-CUDI, Proyecto apoyado por el FONCICYT, Agosto 2015.

El uso de este documento, en la forma y/o para fines no previstos en el párrafo anterior, requiere la previa autorización escrita de los titulares del copyright.

La información contenida en éste documento representa la opinión de los titulares de los derechos a partir de la fecha en que se publicaron esas opiniones.

LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN ESTE DOCUMENTO ES PROPORCIONADA POR LOS PROPIETARIOS DEL COPYRIGHT "TAL COMO ESTÁ" Y TODA GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN Y ACONDICIONADAS PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR SON RECHAZADAS. EN NINGÚN CASO, LOS MIEMBROS DEL CONVENIO FONCICYT-CUDI, INCLUIDOS LOS PROPIETARIOS DEL COPYRIGHT, O FONCICYT O CUDI, SE HACEN RESPONSABLES POR NINGÚN DAÑO DIRECTO, INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL, EJEMPLAR O CONSECUENTE (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A LA SUSTITUCIÓN DE BIENES O SERVICIOS; LA PÉRDIDA DE USO, DE DATOS O BENEFICIOS; O LA INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO) INDEPENDIENTEMENTE DE SU CAUSA Y DE CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD, YA SEA POR CONTRATO, RESPONSABILIDAD ESTRICTA O AGRAVIO (INCLUYENDO NEGLIGENCIA) DERIVADO DE CUALQUIER FORMA DEL USO DE LA INFORMACIÓN CONTENIDA EN ESTE DOCUMENTO, INCLUSO SI SE HA ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

RUTA DEL ENTREGABLE

	Nombre	Institución / WP-Actividad	Fecha	Responsable
De	Enrique Isaac Cordoba Montes	CUDI/WP3/Animación	22 de julio 2016	
Revisado por	Martha Avila	CUDI/WP3/Animación	21 de agosto 2017	
Revisado por	Enrique Isaac Cordoba Montes	CUDI/WP3/Animación	22 de agosto 2017	
Revisado por	Martha Avila	CUDI/WP3/Animación	23 de agosto 2017	
Aprobado por	María del Rocío Cos Murillo	CUDI/WP1/Administración dl Proyecto	23 de agosto 2017	

TABLA DE CONTENIDOS

AVISO de COPYRIGHT	2
RUTA DEL ENTREGABLE	¡Error! Marcador no definido.
1. Introducción	¡Error! Marcador no definido.
1.1. Propósito del Documento	¡Error! Marcador no definido.
2. Referencias	¡Error! Marcador no definido.
3. Proceso de enmienda de Documento	¡Error! Marcador no definido.
4. Glosario	¡Error! Marcador no definido.
5. Resumen Ejecutivo	7
6. Desarrollo de Contenidos	7
6.1 Concepto	7
6.2 Antecedentes	7
6.3 Idea	7
6.4 Guión	7
6.5 Storyboard	14
6.6 Diseño	32
6.7 Animación	35

1. INTRODUCCIÓN

El propósito de este documento es presentar la actividades realizadas para la preproducción, producción y posproducción de la animación de difusión y presentación de FÉNIX.

FENIX es una Infraestructura Nacional de Autenticación y Autorización que permite la integración con eduGAIN, busca fortalecer las comunidades en las instituciones, facilitándoles el acceso a recursos nacionales e internacionales en línea, además de compartir los beneficios de las confederaciones con las instituciones miembros de CUDI.

2. REFERENCIAS

[R1]	Sitio Web MAGIC	http://www.magic-project.eu
[R2]	Sitio Web CUDI	http://www.magic-project.eu
[R3]	Sitio Web FÉNIX	http://www.fenix.org.mx/
[R4]	Sitio CUDI	http://www.cudi.edu.mx/
[R5]	Video Animación:	http://www.cudi.edu.mx/videoteca/fenix-la-federaci%C3%B3n-nacional-de-identidades-mexicana

3. PROCESO DE ENMIENDA DE DOCUMENTO

Las solicitudes de enmiendas a este documento se deberán hacer al autor Enrique Isaac Cordoba Montes, WP-3 - Aplicaciones en la Nube (Aprovisionamiento en la Nube y Estándares de Grupo), ecordoba@cudi.edu.mx, con copia al Administrador del proyecto MAGIC.

4. GLOSARIO

IES	Instituciones de Educación Superior
EC	European Commission
EU	European Union
EU-LAC	Europe, Latin America and the Caribbean
RedCLARA	Cooperación Latino Americana de Redes Avanzadas
CONACYT	Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología
FONCICYT	Fondo de Cooperación Internacional en Ciencia y Tecnología
CUDI	Corporación Universitaria para el Desarrollo de Internet
FÉNIX	Federación Nacional de Identidades Mexicana

5. RESUMEN EJECUTIVO

Este documento contiene las actividades realizadas para la preproducción, producción y posproducción de la animación diseñada para la difusión y presentación de FÉNIX.

6. DESARROLLO DEL DOCUMENTO

6.1. CONCEPTO

[Este video](https://www.youtube.com/watch?v=u5aqa6tne_U) esta basado en el concepto del vídeo realizado para eduGain, pueden consultar el vídeo en: https://www.youtube.com/watch?v=u5aqa6tne_U, como consecuencia de etse vídeo se plantea el proyecto para FÉNIX, modificando el diálogo y generando contenido visual.

6.2. ANTECEDENTES

Derivado de la creación de la Federación Nacional de Identidades mexicana FENIX, se identificó la necesidad de realizar un audiovisual para presentar e invitar a las Instituciones de Educación Superior (IES) en México a participar en la federación de identidades.

6.3. IDEA

Con este audiovisual se busca que las IES al reproducirlo, se identifiquen, y así incentivar su participación en el proyecto de Federación de Identidades.

6.4. GUIÓN

Está basado en los diálogos del video de eduGAIN, a través de estos se realizó una serie de tratamientos que en el presente informe se incluyen, entre los que podemos mencionar: el guión y su Storyboard, en esta sección se incluyen las versiones previas a su aprobación final.

Escena 1

Entra la primera imagen del usuario

Narrador

Hoy en día los servicios en línea
son imprescindibles para la
investigación y la educación.

Escena 2

Entran los elementos de herramientas de usuario

NARRADOR

Los estudiantes, los profesores, los
investigadores y el personal de las
instituciones **confían** y hacen uso de
ellos para la colaboración, a través
del correo web, el e-learning, la
enseñanza, las conferencias, para
analizar y compartir datos, y para
acceder a revistas electrónicas y
bibliotecas...

Escena 3

Entran elementos de las redes de usuarios

NARRADOR

Pero ¿cómo acceden los usuarios a
todos estos servicios que necesitan?

Escena 4

Entran los elementos de las instituciones

NARRADOR

¿Cómo hacen las universidades,
museos, escuelas, centros de
investigación, hospitales
universitarios y otras instituciones
de educación e investigación para
facilitar el acceso de sus usuarios

a cada vez más servicios?

Escena 5

Entran elementos de los servicios en red con otras universidades en el mundo

NARRADOR

¿Y cómo llegan los servicios a los clientes locales o globales?

Escena 6

Entran elementos referentes a la interfederación

NARRADOR

¡Con la Federación de Identidades todos ganamos! Aquí explicamos cómo funciona...

Escena 7

Entran otra vez los elementos del usuario

NARRADOR

Normalmente, cada servicio en línea necesita una cuenta para acceder a él. Eso puede ser bastante complicado.

Escena 8

Entran herramientas en línea, usuarios y proveedores

NARRADOR

Los proveedores de estos servicios deben gestionar enormes cantidades de cuentas e información.

Escena 9

Entra usuario y servicios

NARRADOR

Y los usuarios deben hacer
malabares con sus diversas claves
y contraseñas, lo que también
debilita la seguridad.

Escena 10

Entran elementos de instituciones y sus usuarios

NARRADOR

Pero muchas instituciones de
investigación y de educación
están proporcionando a sus
usuarios una identidad única en
línea. Esto les da acceso a
todos los servicios que están
disponibles localmente dentro de
la institución.

ESCENA 11

Entran elementos de la agrupación de servicios y usuarios

NARRADOR

Para agrupar un conjunto mayor
de usuarios y servicios, se
crearon las Federaciones de
Identidades de investigación y
de educación, que aprovechan la
confianza existente entre las
instituciones, que son las que
proporcionan la identidad de los
usuarios, y los proveedores de
servicios.

Escena 12

Entran elementos de la participación en la federación de identidades

NARRADOR

Al participar en una federación, las instituciones se beneficia, ya que puede ampliar de una forma rápida y económica la gama de servicios que ofrece a sus usuarios, convirtiéndose así, en un lugar más atractivo para trabajar o estudiar. Los usuarios solo necesitan una identidad en su institución para acceder a nuevos servicios de colaboración. Así, pueden empezar a trabajar y a colaborar inmediatamente.

ESCENA 13

Entran elementos de los beneficios a los proveedores

NARRADOR

Los proveedores de servicios también salen ganando. Amplían su público y, con los proveedores de identidad gestionando las cuentas, se reducen los gastos generales de apoyo a cuentas y usuarios. Lo que reduce el costo por usuario.

Escena 14

Entran elementos de las ventajas de las inter-federaciones y eduGAIN ¿?

NARRADOR

Todas estas ventajas se llevan a nivel internacional cuando las federaciones de identidad nacionales, se interconectan mediante el servicio eduGAIN.

ESCENA 15

Entran elementos de las interfederaciones y sus usos benéficos

NARRADOR

Con la interfederación, las instituciones pueden ampliar aún más su rango de servicios a los usuarios, incluyendo los que ofrecen otras federaciones.

Escena 16

Entran elementos de la identidad y servicios de confianza para los usuarios

NARRADOR

Las instituciones también pueden elegir servicios de confianza y controlar que datos del usuario se proporcionan para proteger su privacidad.

Escena 17

Entran elementos de la interfederación y su conexión internacional

NARRADOR

Con la interfederación, los servicios pueden llegar a un público internacional y a un costo menor por usuario. Y estos

son usuarios aceptados por las instituciones que proporcionan su identidad.

Escena 18

Entran elementos de los proveedores registrados y federados

NARRADOR

Los proveedores de servicios necesitan registrarse solo con una federación en lugar de registrarse con todas por separado. Esto ahorra tiempo, esfuerzo, dinero y es una forma más eficaz de llegar a los usuarios globales.

Escena 19

Entran elementos de acciones para apoyar a la interfederación

NARRADOR

Para ayudar a que la interfederación se produzca con seguridad, se realizan acuerdos que protegen la transferencia internacional de datos. Esta colaboración internacional entre federaciones permite, a usuarios y servicios de todo el mundo, interconectarse. Esto es posible gracias a eduGAIN.

Escena 20

Entran elementos de la FENIX

NARRADOR

FENIX, la Federación de Identidad

Mexicana, tiene la tarea de generar esta red de confianza, para el beneficio de las instituciones de educación e investigación en México.

Escena 21

Entran los elementos de conclusión de la federación de identidad y servicios, datos y sitios de referencia

NARRADOR

Su federación de identidad es parte de todo esto, y ayuda a conectar a nivel local a usuarios y servicios de todo el mundo.

6.5. STORYBOARD

Al ser aprobado el guión se procedió con la realización de Storyboard, con la finalidad de identificar gráficamente las secuencias, diseño de imagen, número de escenas, y detalles para la realización del vídeo.

Escena 1

Después de una transición animada, aparecen tres personajes, una estudiante, un profesor y un investigador en dos salones de clases y una oficina, además llevan un smartphone, una tablet y una pc.

Narrador

Hoy en día los servicios en línea son imprescindibles para la investigación y la educación.

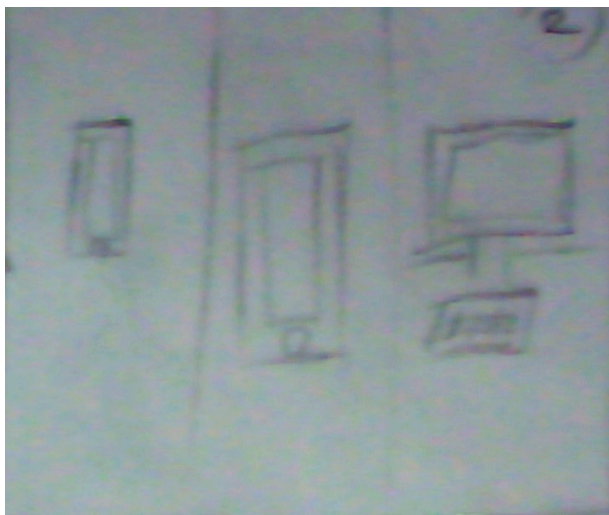


Escena 2

Close-up a los dispositivos que ellos llevan, los tres personajes hacen uso de algunas aplicaciones.

NARRADOR

Los estudiantes, los profesores, los investigadores y el personal de las instituciones **confían** y hacen uso de ellos para la colaboración, a través del correo web, el e-learning, la enseñanza, las conferencias, para analizar y compartir datos, y para acceder a revistas electrónicas y bibliotecas...

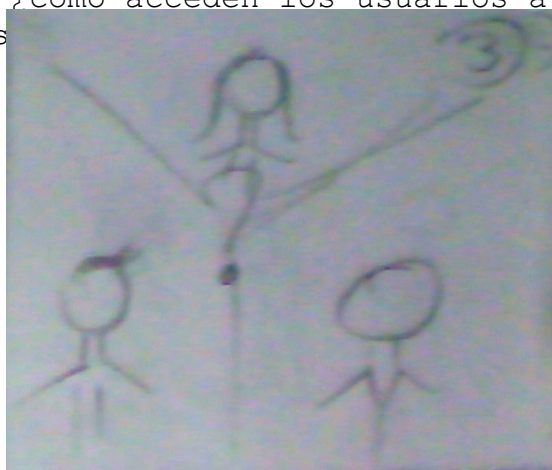


Escena 3

Una pantalla dividida en tres y los usuarios se preguntan cómo funcionan los servicio que utulizan.

NARRADOR

Pero ¿cómo acceden los usuarios a todos los servicios?



Escena 4

Plano abierto, aparecen edificios representativos de las 8 instituciones que están invitadas a participar en el

proyecto, además de sus emblemas.

NARRADOR

¿Cómo hacen las universidades,
museos, escuelas, centros de
investigación, hospitales
universitarios y otras instituciones
de educación e investigación para
facilitar el acceso a la información
a cada v



Escena 5

Zoom in en la computadora del investigador para abrir
aplicación con el mundo, esto abre un mapa en el que se
marcarán las instituciones en el país y luego en el mundo.

NARRADOR

¿Y cómo llegan los servicios a los
clientes nacionales o
internacionales?

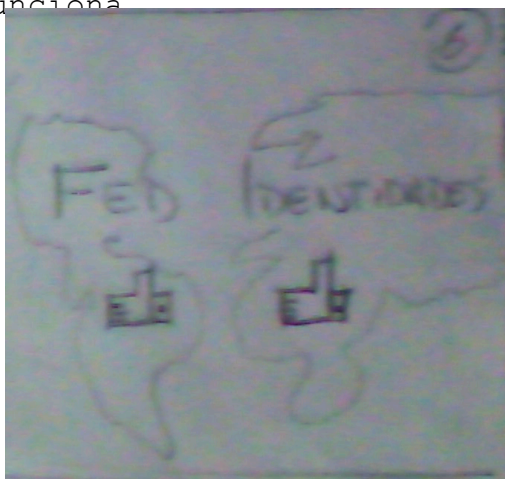


Escena 6

El mapa queda en un segundo plano y las palabras "Federación de Identidades" se ponen en primer plano.

NARRADOR

¡Con la Federación de Identidades
todos ganamos! Aquí explicamos cómo
funciona



Escena 7

Close-up a los dispositivos de cada usuario, en el que se muestran usando una aplicación.

NARRADOR

Normalmente, cada línea necesita un acceso a él. Es bastante complicado

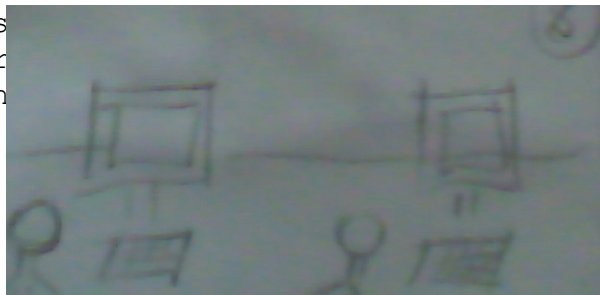


Escena 8

Plano medio con los personajes que representan a los proveedores de servicios, estos revisan en sus pc los datos de usuarios.

NARRADOR

Los proveedores deben gestionar de cuentas e in

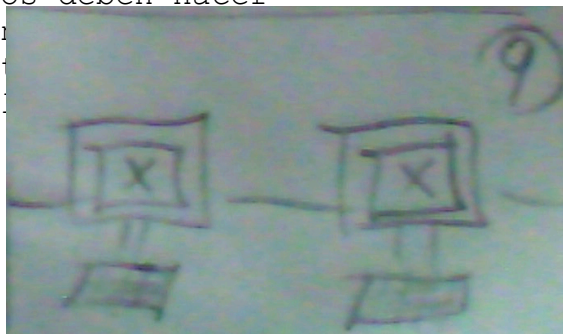


Escena 9

En los dispositivos de los usuarios aparece la advertencia de contraseña o usuario equivocado.

NARRADOR

Y los usuarios deben hacer
malabares con
claves y con
también debi

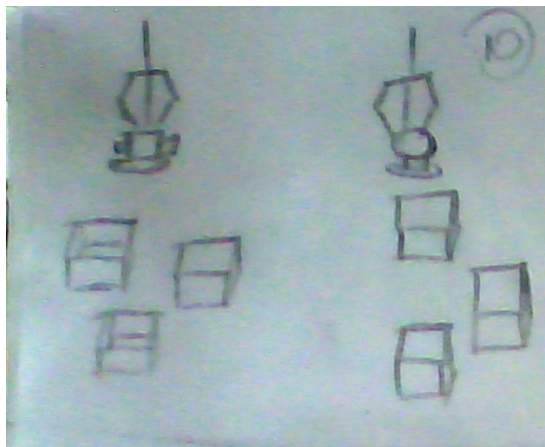


Escena 10

Plano abierto, aparecen grupos de cajas, unos son usuarios y otros son las instituciones, las grúas (como las de los juegos de arcade o ferias) sacan de las cajas íconos que representan servicios que ofrecen las instituciones y los van depositando en las cajas de los usuarios.

NARRADOR

Pero muchas instituciones de investigación y educación están proporcionando a sus usuarios una identidad única en línea. Esto les da acceso a todos los servicios que están disponibles dentro de la institución.

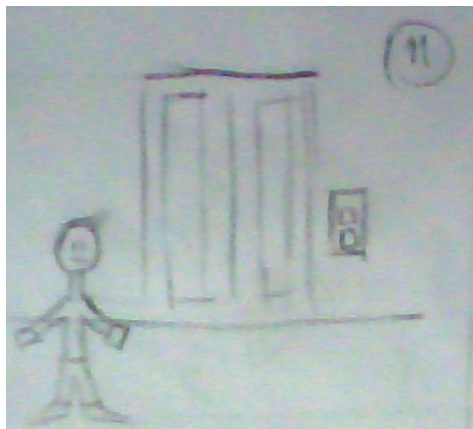


ESCENA 11

Plano medio, uno de los usuarios se acerca a la puerta y presenta una credencial (esto hace referencia a la identidad) se enciende en la puerta una luz verde que lo deja entrar.

NARRADOR

Para agrupar un conjunto mayor de usuarios y servicios, se crearon las Federaciones de Identidades de investigación y educación, que aprovechan la confianza existente entre las instituciones, que son las que proporcionan la identidad de los usuarios, y los proveedores de servicios.

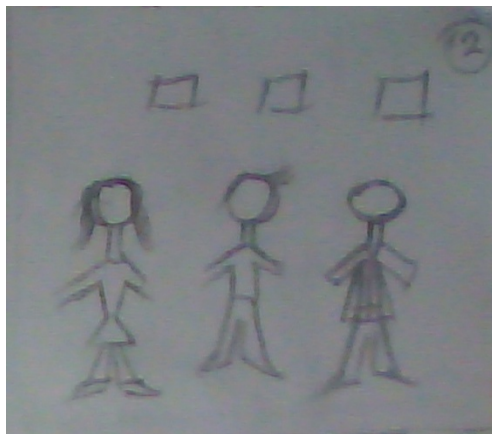


Escena 12

Se abre la puerta y entran los otros personajes a unirse con el que primero había entrado, ven todos los servicios e instituciones que obtienen por medio de su "identidad".

NARRADOR

Al participar en una federación, las instituciones se benefician, incorporando servicios para sus usuarios que ofrecen otras instituciones de una forma rápida y económica, convirtiéndose así, en un lugar más atractivo para trabajar o estudiar. Los usuarios solo necesitan una identidad en su institución para acceder a nuevos servicios de colaboración. Y así, pueden utilizar los servicios de manera inmediata.



ESCENA 13

Los administradores atienden filas de usuarios que van disminuyendo.

NARRADOR

Los proveedores de servicios

también obtienen beneficios.
Amplían su público y, con los
proveedores de identidad
gestionando las cuentas, se
reducen los gastos generales de
apoyo a la administración de
cuentas y al soporte hacia los
usuarios.

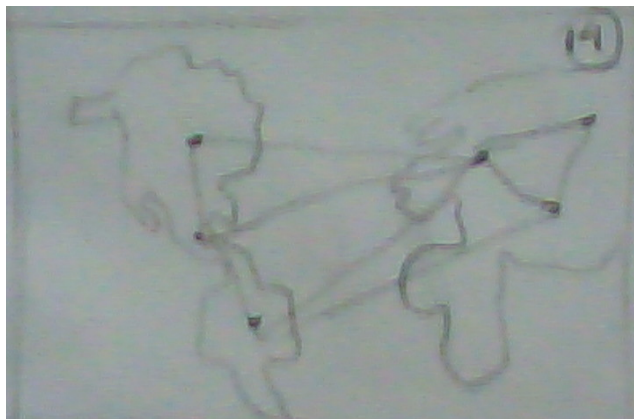


Escena 14

En el mapa en que se veían las rnies del mundo, se empiezan a conectar las redes.

NARRADOR

Todas estas ventajas se
trasladan a nivel internacional
cuando las federaciones de
identidad nacionales, se
interconectan mediante eduGAIN,
servicio que interconecta a las
federaciones de identidad de las
RNIEs en el mundo.

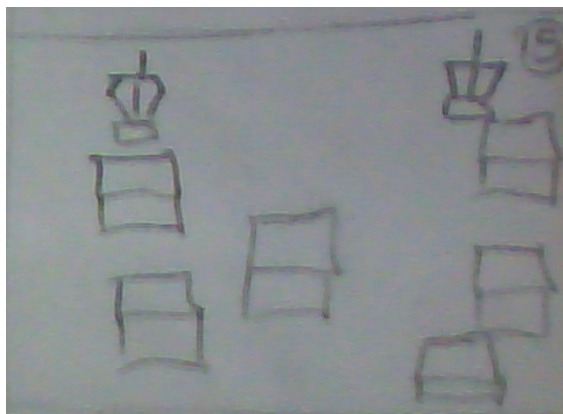


ESCENA 15

El mapa queda en segundo plano y sobre él, aparecen las cajas y grúas pero ahora con más servicios y más instituciones.

NARRADOR

Con la interfederación, las instituciones pueden ampliar aún más su rango de servicios a los usuarios, incluyendo los que ofrecen otras federaciones.



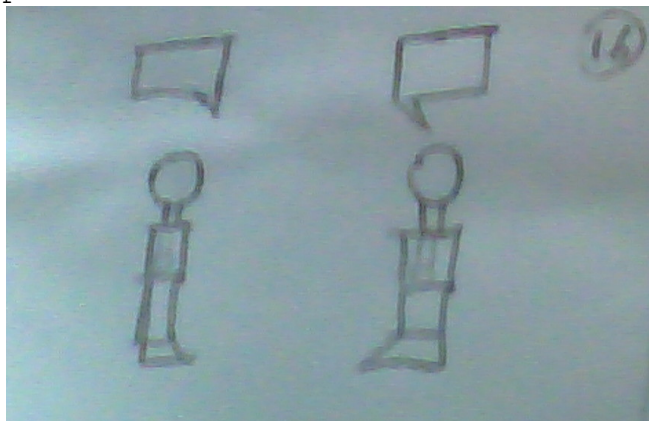
Escena 16

Aparecen dos personajes, uno que representa a los proveedores de servicios y otro a las instituciones públicas, estos dialogan sobre qué datos de los usuarios se proporcionarían. Los diálogos aparecerán en globos que asemejaran a un chat de

whatsapp o facebook.

NARRADOR

Las instituciones pueden seleccionar servicios de confianza y decidir qué datos del usuario se utilizarán, con la finalidad de proteger su privacidad.

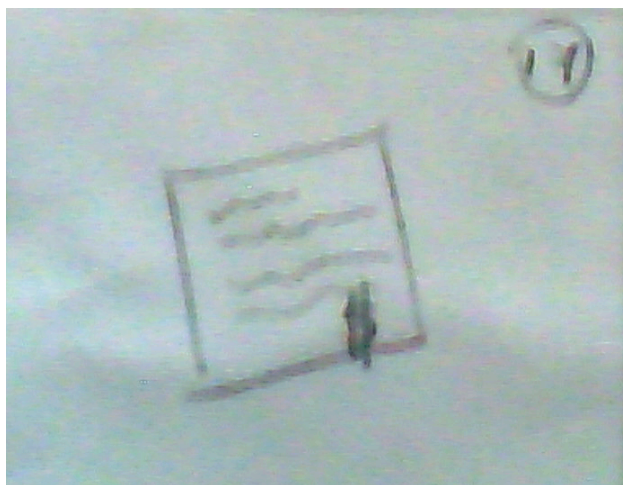


Escena 17

Aparecerá una factura de pago con los beneficios de participar en una interfederación.

NARRADOR

Con la interfederación, los servicios pueden llegar a un público internacional a menor costo por usuario.

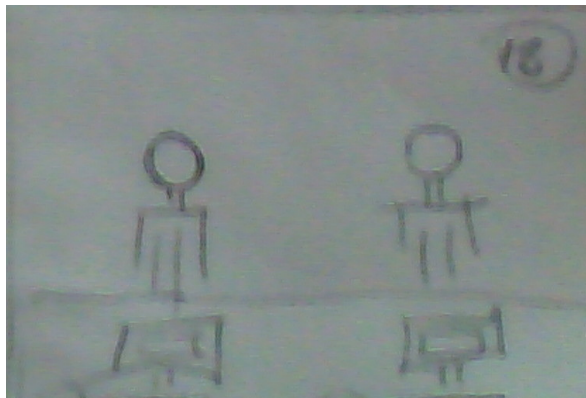


Escena 18

Los personajes representan a las instituciones que se alistan con los administradores, haciendo alusión a la formación de una federación y un registro único.

NARRADOR

Los proveedores de servicios necesitan registrarse solo en una federación en lugar de registrarse EN CADA UNA DE ELLAS. Esto ahorra tiempo, esfuerzo, dinero y es una forma más eficaz de llegar a los usuarios internacionales.

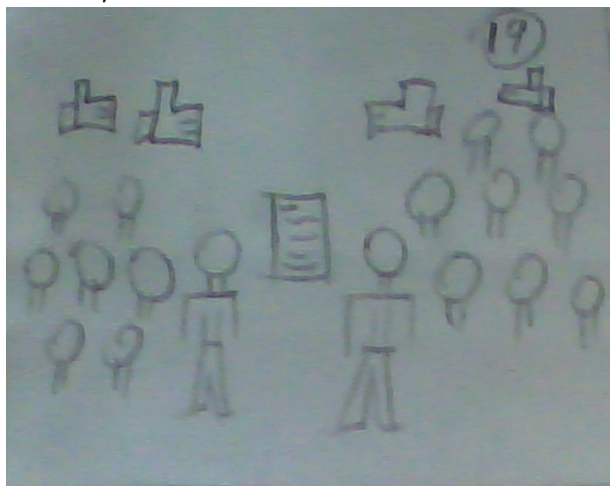


Escena 19

Los personajes representan a los proveedores, instituciones y usuarios aprobando acuerdos para la federación de identidades.

NARRADOR

Para contribuir con la seguridad de la interfederación, se realizan acuerdos que protegen la transferencia internacional de datos. Esta colaboración entre federaciones permite, a usuarios y servicios de todo el mundo, interconectarse.



Escena 19.5

En este caso no se hizo un dibujo porque los beneficios aparecerán enumerados y escritos en pantalla.

FENIX puede ayudar su institución a alcanzar estos beneficios.

Beneficios:

- Conexión internacional e interinstitucional de las federaciones.
- Un registro único para todos los servicios.
- Reducción de costos en la administración de los usuarios y el soporte.
- Acceso a servicios de otras instituciones nacionales e internacionales. Como:
 - o Sistemas académicos, bibliotecas online de universidades, repositorios y sitios de publicaciones
 - o Compra de libros y software con beneficios a miembros de instituciones
 - o Almacenamiento y cambio de archivos
 - o Acceso a cursos

Escena 20

Aparece el mapa de México marcando los puntos geográficos de las instituciones participantes y estos se enlazan con una red, para que luego aparezca sobre ellos el emblema de FÉNIX.

NARRADOR

Su federación de identidad es parte de todo esto, y ayuda a conectar a nivel local a usuarios y servicios de todo el mundo. Y estos son los usuarios que aceptaron las instituciones que proporcionan su identidad.

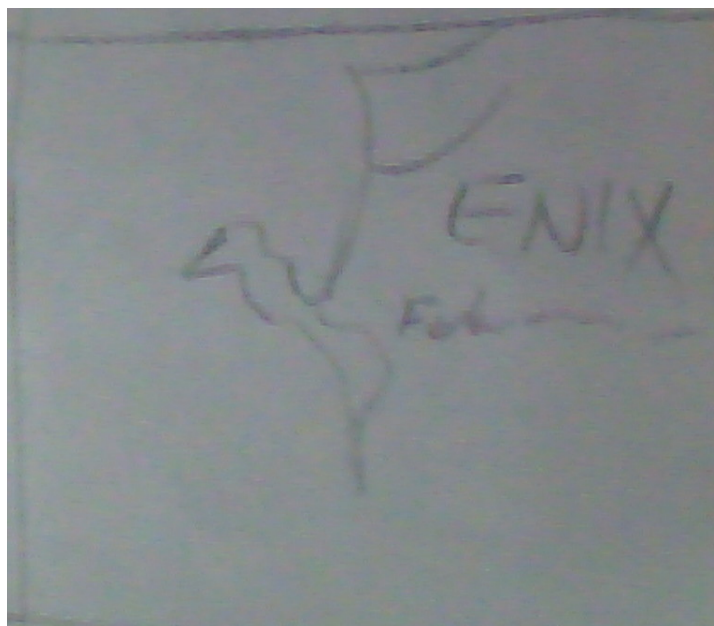


Escena 21

Introducimos el logo animado de FÉNIX, que la propuesta es que aparezca un huevo se incendie y de él aletee el ave y se formen las siglas FÉNIX y aparezca el subtítulo de lo que significa. La otra opción es que el ave aparezca y aletee y se formen las siglas.

NARRADOR

FENIX, la Federación Nacional de Identidad Mexicana, tiene la tarea de generar esta red de confianza, para el beneficio de las instituciones de educación e investigación en México.



A continuación se anexan las modificaciones finales a los diálogos:

Escena 12

Se abre la puerta y entran los otros personajes a unirse con el que primero había entrado, ven todos los servicios e instituciones que obtienen por medio de su "identidad".

NARRADOR

Al participar en una federación, las instituciones benefician a sus usuarios, incorporando, de una manera rápida y económica, servicios que ofrecen otras instituciones, convirtiéndose así, en un lugar más atractivo para trabajar o estudiar. Los usuarios solo necesitan una identidad en su institución para acceder a nuevos servicios de colaboración, los cuales pueden utilizar de manera inmediata.

Escena 20

Aparece el mapa de México marcando los puntos geográficos de

las instituciones participantes y estos se enlazan con una red, para que luego aparezca sobre ellos el emblema de FÉNIX.

NARRADOR

FENIX, la Federación de Identidad Mexicana, es parte de toda esta red de Federaciones, y está ayudando a conectar a usuarios, instituciones y servicios en México y con el mundo.

Escena 21

Introducimos el logo animado de FÉNIX, que la propuesta es que aparezca un huevo se incendie y de él aletee el ave y se formen las siglas FÉNIX y aparezca el subtítulo de lo que significa. La otra opción es que el ave aparezca y aletee y se formen las siglas.

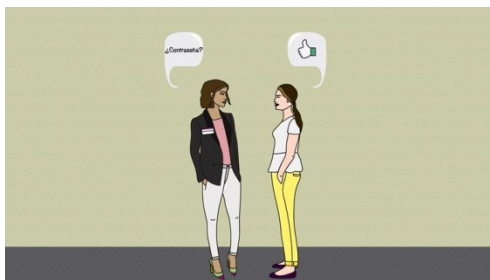
En FENIX, tenemos la tarea de generar esta red de confianza, para el beneficio de las instituciones miembros de la Red Nacional de Educación e Investigación en México.

6.6. DISEÑO

El diseño de personajes e imagen, hace referencia a las caricaturas de los años 90. Las mayoría de las imágenes se dibujaron y colorearon para cada una de las escenas. Aquí ejemplos de lo realizado.

Se utilizó la técnica de dibujo digital, realizada en tablet digitalizadora de trazo en software Illustrator.





6.7 Animación

La técnica de animación fue en 2D, realizada en After Effects, los diseños fueron realizados en capas por cada objeto en la escena, de este modo se exportó a Photoshop para ser importado como un proyecto de animación para AE, se realizó un clip animado por cada escena, para facilitar la edición final con audio y música.

Cada capa fue sujeta a un movimiento y/o efecto especial para su animación, además de la sincronización para su respectiva secuencia y adaptación a la narración.

El audio fue realizado a dos voces sin modificaciones de tonos o doblaje especial.

La música utilizada fue elegida por medio del sitio Free Music Archive con una licencia CC para su utilización en videoclips, mixes u otros:

http://freemusicarchive.org/music/Vexed_to_Nightmare/A_Clockwork_Heart/Broken_Ukulele

El video final puede ser consultado en Videoteca CUDI en el siguiente enlace:

<https://www.cudi.edu.mx/videoteca/fenix-la-federación-nacional-de-identidades-mexicana>

O también en Repositorios CUDI:

<http://repositorio.cudi.edu.mx/handle/11305/1462>