



**Audio Engineering Society
Latinoamérica
Competencia de Grabación Estudiantil**

Reglas y Políticas de la Competencia

1. Introducción	1
2. Elegibilidad.....	2
2.1. Otras consideraciones	3
3. Categorías	3
3.1. Categoría 1 - Grabación acústica tradicional	3
3.1.1 Características de la categoría 1	4
3.2. Categoría 2 - Grabación tradicional en estudio.....	4
3.2.1 Características de la categoría 2	5
3.3. Categoría 3 - Grabación moderna en estudio	5
3.3.1 Características de la categoría 3	6
3.4. Categoría 4 - Sonido para medios audiovisuales	6
3.4.1 Características de la categoría 4	6
3.5. Categoría 5 – Remix.....	7
3.5.1 Características de la categoría 5	7
4. Procedimientos para la aplicación	8
4.1. Documentación	8
5. Presentación y entrega	9
5.1. Nombre de archivos	9
5.2. Consideraciones de inscripción y entrega.....	10
6. Criterios de evaluación	10
7. Reconocimientos	12
ANEXOS.....	13

1. Introducción

La Competencia de Grabación Estudiantil Latinoamericana es una oportunidad única que poseen los miembros estudiantiles de AES para recibir exposición y reconocimiento por sus trabajos, de parte de la comunidad del audio en Latinoamérica.

Para poder participar el consejero académico (*faculty advisor*) de la sección estudiantil a la cual usted pertenece deberá avalar su trabajo como representante de dicha sección en una de las cinco categorías de la Competencia. Si usted es un miembro estudiante pero no pertenece a una sección estudiantil particular porque ésta no existe en su institución educativa, su localidad o país, le será posible contar con la asistencia de un representante de AES para la verificación de su trabajo previamente a su envío.

Un mismo miembro estudiantil podrá participar en más de una categoría mediante la correspondiente presentación de un trabajo **completamente diferente** para cada una de ellas, sin excepciones. No existirá un límite para la cantidad de trabajos que una sección estudiantil podrá presentar en la Competencia de Grabación. Cada categoría tendrá un máximo de tres finalistas.

Los estudiantes deberán entregar las grabaciones/mezclas que representen sus mejores esfuerzos finales sin **procesos de masterización** adicionales. Un rango dinámico limitado o inadecuado podrá ser criticado por los jueces.

Todos aquellos que asistan a las sesiones de la Competencia de Grabación Estudiantil podrán escuchar proyectos de alta calidad creados por (otros) estudiantes en un recinto adecuado dentro del predio de la Conferencia. También podrán aprender de los comentarios y las críticas de los jurados y compartir sus opiniones y sugerencias con otros asistentes. El objetivo de esta actividad será dar a conocer música y sonido de alta calidad en un ambiente sano de crítica constructiva y propiciar una instancia educativa singular.

¡Esperamos su participación!

2. Elegibilidad

Para participar de la Competencia de Grabación Estudiantil se deberá cumplir con siguientes requisitos:

- Ser miembro estudiantil (*Student Member*) perteneciente a una sección activa en Latinoamérica, o bien ser miembro estudiantil inscrito en cualquier otra sección del mundo y a su vez contar con nacionalidad de algún país de América Latina. En el caso de no ser miembro puede visitar el siguiente enlace: <http://www.aes.org/join>.
- Haber grabado y/o mezclado en su totalidad la obra nominada siendo estudiante de un programa de sonido/audio en un instituto terciario o superior.
- Haber sido previamente avalado por el consejero académico (*faculty advisor*) de su sección estudiantil o, en su defecto, por otro miembro de AES profesional facultado.
- Enviar su grabación y documentación electrónicamente de acuerdo con las normas aquí señaladas y antes de la fecha límite estipulada de la Competencia.
- Asistir a la Conferencia personalmente*.

La violación de cualquiera de estas normas dará lugar a la descalificación. No se aceptarán inscripciones fuera de plazo.

* En aquel caso en que uno o más estudiante(s) hubiere(n) sido seleccionado(s) como finalista(s) y no pudiere(n) hacerse presente(s) durante la instancia final de la Competencia de Grabación Estudiantil por motivos de fuerza mayor, la Comisión Organizadora de la Competencia podrá coordinar con dicho(s) participante(s) finalista(s) la posibilidad de una presentación virtual en tiempo real a través de medios informáticos. Dicha intervención deberá ser organizada como un evento oficial de la sección estudiantil, deberá tener lugar en el centro de estudios y deberá contar con la presencia, de por lo menos, el 50% de los miembros de la sección, junto con su *faculty advisor* u otro representante de la institución en caso de que el primero estuviese impedido por causa de fuerza mayor. Dicha Comisión Organizadora se reservará el derecho de aceptar o rechazar unilateralmente y sin posibilidad de reclamo alguno esta modalidad si no encontrare aceptable el acceso y/o la disponibilidad de los medios que estos entiendan pertinentes.

2.1. Otras consideraciones

- **Sobre la participación grupal:** en aquellos casos de proyectos o grabaciones elaborados por más de un estudiante deberá designarse a un/a sólo/a representante del grupo, quien asumirá la vocería durante toda la Competencia.
- **Sobre la presentación de trabajos en otras Competencias de Grabación Estudiantil AES:** todas aquellas grabaciones, aquellos proyectos o trabajos que ya hubieren sido presentados anteriormente en el marco de Competencias de Grabación Estudiantil locales, regionales o internacionales de AES **NO podrán volver a concursar** en la presente Competencia de Grabación Estudiantil. De igual forma todos los trabajos que concursasen en la misma no serán aptos para el ingreso en certámenes sucesivos de ninguna índole bajo la organización de AES local, regional o internacional, debido a que se espera que los trabajos presentados por los estudiantes sean efectuados expresamente y con motivo de una Competencia determinada.
- **Sobre los finalistas y el jurado:** no deberá existir entre jueces y participantes finalistas ningún tipo de vínculo familiar hasta de segundo grado, sea éste de consanguinidad o no. En el caso de presentarse dicha situación la Organización quedará en la obligación de modificar a los miembros del jurado para garantizar la imparcialidad del concurso.

3. Categorías

3.1. Categoría 1 - Grabación acústica tradicional

La categoría 1 incluye las grabaciones de instrumentos acústicos, vocalistas y ensambles registrados en escenarios acústicos naturales, tales como salas de conciertos, iglesias, teatros, estudios de grabación y/o ambientes similares. Los estudios de grabación serán válidos en la categoría siempre y cuando el registro sea acústico y el estudio posea las características adecuadas al formato a capturar. La grabación podrá ser realizada con o sin público presente.

Las grabaciones de esta categoría generalmente se efectúan utilizando combinaciones de micrófonos individuales y arreglos de microfónica, de tal forma que el balance musical, la perspectiva y orientación espacial provengan directamente de la función del ensamble, el espacio acústico y la técnica de grabación. El balance estéreo final podrá ser grabado y mezclado en vivo o bien haber sido grabado en un sistema multipista y mezclado posteriormente. Se permitirá la edición, pero las sobregrabaciones (*overdubs*) están prohibidas.

Esta categoría suele girar en torno a estilos tales como música clásica, jazz, folk, o cualquier otro género grabado en conjunto en un ambiente acústico adecuado. Se permitirán instrumentos electrónicos siempre y cuando sean reproducidos por medios acústicos (por ejemplo, amplificadores o altavoces) y grabados utilizando las técnicas de posicionamiento de micrófono descritas anteriormente.

Dado que esta categoría es definida por la aplicación de técnicas estéreo empleadas en la grabación de música "clásica" y "acústica" tradicional, las grabaciones en vivo de ensambles registrados con tomas cercanas deberán postularse en las categorías 2 o 3 de acuerdo con sus características específicas, con la única excepción del uso de micrófonos cercanos como acentos aplicados para reforzar la(s) técnica(s) de captura principal.

3.1.1 Características de la categoría 1

- Énfasis en la destreza para la grabación de música acústica en locación.
- Todas las fuentes acústicas o electroacústicas en vivo.
- No se permitirán sobregrabaciones (*overdubs*).
- Se permitirá edición y mezcla.
- La grabación y/o la mezcla deberá ser realizada en su totalidad por el(los) participante(s).

3.2. Categoría 2 - Grabación tradicional en estudio

La categoría 2 incluye las grabaciones realizadas en un estudio o instalación similar, utilizando técnicas específicas junto con tecnología multipista. Se permitirán ediciones y sobregrabaciones (*overdubs*). Instrumentos eléctricos o electrónicos

podrán ser registrados directamente y/o por medios acústicos. Se permitirán las técnicas de procesamiento de señales **convencionales** (ecualización, procesamiento dinámico, retardos, reverberación artificial, etc.) durante la grabación y la mezcla.

Dado que esta categoría se define por el uso creativo y competente de los micrófonos y las técnicas de grabación en estudio, no está permitido el uso de secuencias MIDI, *samples* o *loops* de fuentes pregrabadas. En otras palabras, todos los elementos musicales deberán haber sido ejecutados por músicos y registrados por los concursantes específicamente para el proyecto. Aquellas mezclas basadas en fuentes altamente procesadas y sintetizadas deberán ser presentadas en la categoría 3.

3.2.1 Características de la categoría 2

- Énfasis en la destreza para la grabación y mezcla multipista en estudio.
- Todas las fuentes acústicas o electroacústicas en vivo.
- Se permitirá edición y sobregrabaciones (*overdubs*) pero no son obligatorios.
- No se permitirá el uso de *samples* para reemplazar sonidos o *loops* de muestras o fuentes sintetizadas o pregrabadas.
- No se permitirá el uso de secuencias MIDI.
- La grabación y mezcla deberá ser realizada en su totalidad por el(los) participante(s).

3.3. Categoría 3 - Grabación moderna en estudio

La categoría 3 incluye las grabaciones realizadas en un estudio o instalación similar sin presuponer las restricciones de la categoría 2. Se permitirán todas las opciones con respecto de fuentes de sonido, técnicas de grabación, producción artística, edición, procesamiento y mezcla. Cualquier género musical está permitido incluyendo, pero no limitándose a, pop, rock, dance, rap, hip-hop, electrónica, etc. "Todo vale" en esta categoría siempre que las grabaciones no violen los derechos de autor aplicables.

3.3.1 Características de la categoría 3

- Énfasis en la destreza para la plena utilización del estudio de grabación como un instrumento musical.
- Se permitirá cualquier combinación de fuentes reales y virtuales capturadas en un ambiente de estudio o programadas totalmente en un equipo.
- Se permitirá el uso de cualquier técnica de grabación, procesamiento de señal y edición.
- Se permitirá la programación, secuenciación y uso de *samples*, *loops* y reemplazos de sonidos (*sound replacement*) así como de secuencias MIDI.
- La grabación y mezcla deberá ser realizada en su totalidad por el(los) participante(s).

3.4. Categoría 4 - Sonido para medios audiovisuales

La categoría 4 incluye todo tipo de producción de sonido creada para apoyar una experiencia visual **original**; no se permitirán ejercicios de re-sonorización. La categoría estará abierta a todos los medios de comunicación visual, incluyendo narrativa documental, cine, videojuegos, entre otros. Los elementos sonoros como diálogo, narración, diseño de sonido y música están permitidos. Estas fuentes se pueden derivar del sonido de la producción original, de bibliotecas de efectos de sonido, síntesis y grabaciones originales en locación (*wild-track*) realizadas por el concursante. El contenido de audio deberá estar hecho específicamente para su uso contra el video y por lo tanto no se permitirán los videos musicales, las grabaciones de conciertos en vivo o música producida para la obra audiovisual.

3.4.1 Características de la categoría 4

- Énfasis en la destreza para la grabación, edición y mezcla de sonido como complemento de medios audiovisuales.
- Se permite cualquier combinación de diálogo, música y elementos de diseño de sonido.
- Se permite el uso de cualquier técnica de grabación, procesamiento de señal y edición.
- Se permite la programación, secuenciación y uso de *samples*, *loops* y

reemplazos de sonidos (*sound replacement*) así como de secuencias MIDI.

- La grabación y mezcla deberá ser realizada en su totalidad por el(los) participante(s).

3.5. Categoría 5 – Remix

La categoría 5 está pensada para propiciar la mezcla creativa y para brindarle a los participantes un amplio espacio de libertad para creación y la mejora de las pistas musicales brindadas.

La Comisión Organizadora proveerá a los participantes las pistas o *stems* a ser empleados. El uso total o parcial de todo el material brindado por la Comisión, así como la forma de utilización de este, quedará a criterio del participante, pudiéndose a su vez aplicar nuevos elementos sonoros para el trabajo. No hay restricciones respecto a realizar grabaciones adicionales a la obra en caso de que el participante lo considerase oportuno.

3.5.1 Características de la categoría 5

- Énfasis en el balance tonal, tempo, dinámica musical, rango dinámico, procesamiento creativo, sonido y cualidades espaciales.
- El tiempo de duración del remix podrá ser de hasta un (1) minuto mayor o menor a la duración original de la pista brindada por la Comisión.
- Calidad y originalidad de la mezcla.
- Uso creativo del contenido original proporcionado.

Los participantes de la categoría 5 deberán aceptar el acuerdo de derechos de autor del material brindado por la Comisión. Dicho acuerdo será debidamente proporcionado por la Comisión Organizadora.

Nota: la Comisión Organizadora de la Competencia de Grabación Estudiantil se reservará el derecho a descalificar las obras que se presentaren en una categoría inadecuada, eventualmente informando de esto a él/la participante, o que de alguna forma violaren las reglas hasta aquí expresadas.

4. Procedimientos para la aplicación

Todos los concursantes deberán presentar la documentación electrónica del proyecto junto con sus archivos de audio. La documentación específica podrá variar dependiendo de cada trabajo y deberá describir adecuadamente los procesos de grabación y/o mezcla de éste.

4.1. Documentación

Los estudiantes deberán documentar con la mayor exactitud cómo se registró y/o se mezcló el material utilizando elementos ilustrativos alusivos, tales como diagramas de flujo de señal de estudio, *input lists*, notas o imágenes.

La documentación deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Tener una longitud de quinientas a mil palabras sin exceder un total de seis páginas de documentación. Los jueces no estarán obligados a evaluar documentos que excedan esta longitud.
- No incluir más de ocho fotografías.
- Estar en formato .pdf y ser presentada en una carpeta comprimida (.zip) de acuerdo con las guías para la presentación descritas más adelante.

Se sugiere la consulta de documentos y plantillas de proyectos de muestra que están disponibles en https://www.grammy.com/sites/com/files/delivery_recommendations_for_recorded_music_projects_final_09_27_18.pdf, una colaboración entre The Audio Engineering Society y Recording Academy's Producers and Engineers Wing.

Con la finalidad de mantener el completo anonimato de los participantes y mantener la imparcialidad en la Competencia la documentación escrita será entregada a los jueces recién una vez surgidos los finalistas de cada categoría. En la primera fase del proceso la evaluación será guiada solamente en base a la reproducción del archivo de audio/video; esto no exime a los participantes de realizar una entrega total de la documentación según los plazos establecidos para el ingreso a la Competencia.

El/la *chair* de la competencia será el/la encargado/a de clasificar y renombrar estos archivos ha ser enviados a los jueces.

5. Presentación y entrega

Cada grabación presentada deberá ser cargada como un único archivo **.zip** que incluya un archivo de audio junto con su correspondiente documentación escrita.

Todos los archivos de audio deberán ser presentados en formato estéreo **.wav** de hasta *64 bits floating point* y *sample rate* de hasta 96 kHz. En el caso de la categoría 4 el video acompañante deberá ser entregado en formato ISO MPEG 4 (**.mp4**) o Quicktime (**.mov** - códec H264) en una resolución de 1920 x 1080 píxeles. Los videos deberán a su vez contener una pista de audio para asegurar la sincronía; quedará al cuidado de los participantes el hecho de que los archivos presentados tengan la misma duración y estén alineados en tiempo.

5.1. Nombre de archivos

Los archivos **.zip** serán nombrados de la siguiente manera: **<númerodemembresíaAES_categoría.zip>**,

Donde:

- "*númerodemembresíaAES*" es el número de membresía AES del participante.
- "*categoría*" es la categoría de la entrada, usando las siguientes abreviaciones: *acusticatradicional*, *estudiotradicional*, *estudiomoderna*, *audiovisuales*, *remix*.

Por ejemplo, un estudiante queriendo ingresar en la categoría 1 "Grabación acústica tradicional" y cuyo número de socio fuera 12345, deberá presentar su trabajo con la nomenclatura **<12345_acusticatradicional.zip>**, conteniendo éste a su vez los siguientes archivos:

- Un archivo de audio nombrado **<12345_acusticatradicional.wav>**.
- Un archivo de texto nombrado **<12345_acusticatradicional.pdf>**.

En el caso de presentarse para la categoría 4 se debe adjuntar un video nombrado <12345_audiovisuales.mov>.

5.2. Consideraciones de inscripción y entrega

Las inscripciones deberán realizarse a través del formulario de registro disponible en la página oficial de la Competencia.

Los participantes entregarán los archivos a través de la plataforma Dropbox dispuesta por la Comisión Organizadora.

Los archivos de audio se entregarán por vía electrónica a cada juez, siempre manteniendo toda aplicación completamente anónima. Tres finalistas por categoría serán anunciados oficialmente con, por lo menos, un mes de antelación a la Competencia, brindando así la posibilidad de que los estudiantes puedan gestionar su viaje con el debido tiempo.

6. Criterios de evaluación

Los jueces evaluarán las grabaciones previamente a la Competencia en sus respectivos entornos de trabajo. Si bien las apreciaciones para la evaluación variarán según la categoría, los principales criterios incluirán:

- **Categoría 1**
 - Precisión y calidad de tono.
 - Equilibrio adecuado entre sonido directo y ambiente.
 - Correcto rango dinámico y SNR.
 - Equilibrio musical y profundidad del sonido.
 - Localización de la fuente y perspectiva sonora.

- **Categorías 2 y 3**
 - Calidad de las pistas grabadas.
 - Calidad y singularidad de mezcla estéreo.
 - Balance tonal y tempo.
 - Correcto rango dinámico y SNR.
 - Niveles relativos de las pistas y balance musical.

- **Categoría 4**
 - Calidad de los componentes de la banda sonora.
 - Mezcla estéreo.
 - Procesamiento creativo.
 - Eficacia en el apoyo y la mejora en la narración audiovisual.
 - Impacto emocional del componente visual.

- **Categoría 5**
 - Calidad y originalidad del *remix*.
 - Uso creativo del contenido original proporcionado.
 - Calidad y singularidad de mezcla estéreo.
 - Balance tonal y tempo.
 - Niveles relativos de las pistas y balance musical.

La reproducción de las grabaciones de los finalistas se llevará a cabo ante los jueces y ante el público de la Competencia.

Durante las sesiones de presentación cada finalista tendrá quince minutos para describir su proceso de producción y para hacer la escucha ante el público de su trabajo. Para el caso los finalistas deberán preparar una **presentación formal**; se recomienda el uso de Microsoft PowerPoint o similar para esto. Para la reproducción de las grabaciones, se aplicará, estrictamente, un *fade out* a partir de los 02:50 minutos en todos aquellos casos en los que la extensión superase los 03:00 minutos. Esto último será exclusiva responsabilidad del participante finalista, quien podrá presentar una versión editada en la cual se incluyan los mejores fragmentos desde el punto de vista musical y técnico.

Una vez terminada cada presentación por parte del participante los jueces tendrán un total de diez minutos para realizar comentarios y preguntas antes de tomar una decisión final.

7. Reconocimientos

El jurado podrá identificar proyectos excepcionales otorgando los siguientes reconocimientos meritorios:

- **Oro:** el jurado ha calificado la grabación, técnica y artísticamente, como extraordinaria.
- **Plata:** el jurado ha calificado la grabación, técnica y artísticamente, como excelente.
- **Bronce:** el jurado ha calificado la grabación, técnica y artísticamente, como muy buena.
- **Mención honorífica:** el jurado ha calificado la grabación, técnica y artísticamente, como buena.

Cualquier combinación de reconocimientos será permitida siempre y cuando no se exceda un máximo de tres premios por categoría. También será posible que ningún participante en la categoría reciba un reconocimiento; el jurado no estará obligado a entregarlo.

Si bien el fallo será inapelable, cualquier reclamo, objeción o comentario sobre los resultados de la Competencia deberá realizarse únicamente a la **dirección de correo electrónico oficial** de la misma; este es el único medio habilitado para lo mismo. El empleo de cualquier otro medio **invalidará completamente** el reclamo.

Los reconocimientos serán presentados en la ceremonia de clausura de la Competencia hacia el último día de la Conferencia.

Algunos premios podrán ser entregados a los ganadores inmediatamente luego de recibir su reconocimiento, aunque esto no será obligatorio por parte del Comisión Organizadora de la Competencia o de los auspiciantes del certamen. Cada participante, independientemente del reconocimiento específico obtenido, recibirá una Certificación Oficial, otorgada por The Audio Engineering Society en calidad de finalista de la Competencia de Grabación Estudiantil.

ANEXOS



Nombre del juez /Judge's Name:
 Categoría / Category: 1, 2, 3, 5
 Número de miembro AES del participante /
 Participant AES Member Number: #####

CRITERIOS / CRITERIA											COMENTARIOS / COMMENTS
Balance / Balance											
Balance musical dentro del ensamble, balance espacial apropiado / Musical balance within the ensemble, appropriate spatial balance											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Respuesta de frecuencia / Frequency Response											
Ancho de banda percibido: estrecho vs extendido, plano vs acentuado, natural vs procesado / perceived bandwidth: narrow or extended, flat or boosted, natural or processed											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Rango dinámico / Dynamic Range											
¿Apropiado para el contenido musical? Amplio vs comprimido / Appropriate for musical content? Wide or compressed											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Ambiente / Ambience											
Clásico: natural, apropiado? No clásico: uso de la creatividad / Classical: natural, appropriate? Non-classical: use of creativity?											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Imagen espacial, localización / Spatial image, localization											
Ancho, profundidad, uso efectivo de la imagen estéreo / Width, depth, effective use of stereo											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Mérito musical / Musical merit											
Creatividad, producción / Creativity, production											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Mérito técnico / Technical merit											
Limpieza, SNR, presencia de ediciones audibles, distorsión, sonidos no naturales, clicks / Cleanliness, SNR, presence of audible edits, distortion, unnatural noise, clicks											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Dificultad del proyecto / Difficulty of project											
¿Cuán ambicioso fue el proyecto? / How ambitious was de project?											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Documentación / Documentation											
Visión general, detallado, legibilidad, diseño / Overviwe, detailed, readability, layout											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Puntuación total / Total score: /90

Firma del juez / Judge's Sign



Nombre del juez / Judge's Name:
 Categoría / Category: 4
 Número de miembro AES del participante /
 Participant AES Member Number: #####

CRITERIOS / CRITERIA	COMENTARIOS / COMMENTS
<p>Balance / Balance* Diálogos, <i>room tone</i>, foley, SFX, música, balance espacial apropiado para el espacio / Dialogue, <i>room tone</i>, foley, SFX, music, spatial balance appropriate for space</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>	
<p>Respuesta de frecuencia / Frequency Response Ancho de banda percibido: estrecho vs extendido, plano vs acentuado, natural vs procesado / Perceived bandwidth: narrow or extended, flat or boosted, natural or processed</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>	
<p>Rango dinámico / Dynamic Range ¿Niveles y rango apropiado para cine, broadcast, formatos para distribución? / Level and range appropriate for cinema, broadcast, intended distribution format?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>	
<p>Ambiente, procesamiento de señal / Ambience, signal processing* ¿Credible, contextualización auténtica? ¿Uso de creatividad? ¿ADR? / Credible, authentic contextualization? Use of creativity? ADR?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>	
<p>Imagen espacial, localización / Spatial image, localization La colocación de los elementos es apropiada, apoyo de la imagen perspectivamente, uso efectivo del estéreo (ancho y profundidad) / Appropriate placement of elements, support of image perspective, width, depth, effective use of stereo</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>	
<p>Mérito musical / Musical merit* Orquestación, ¿la música escogida apoya la imagen? ¿El diseño de sonido está bien concebido y ejecutado? / Scoring, musical choices support image? Overall sound design well-conceived and executed?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>	
<p>Mérito técnico / Technical merit Limpieza, sincronización de diálogo, SNR, presencia de ediciones audibles, distorsión, transiciones / Cleanliness, dialogue sync, SNR, presence of audible edits, distortion, transitions</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>	
<p>Dificultad del proyecto / Difficulty of project ¿Cuán ambicioso fue el proyecto? / How ambitious was the project?</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>	
<p>Documentación / Documentation Visión general, detalle, legibilidad, diseño / Overview, detailed, readability, layout</p> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</p>	

Puntuación total / Total score: /90

* Si el proyecto no tuviere música, diálogos, foley, etc. debido a su naturaleza artística, favor de disminuir la puntuación total de manera acorde. Por ejemplo, para un proyecto sin música, el apartado "Mérito musical" deberá ser desconsiderado; así la calificación total será 80/80. El chair de la Competencia se encargará de igualar los porcentajes de todos los resultados para entregar la calificación final. / If the project doesn't have music, dialogues, foley, etc. due to its artistic nature, please decrease the total score accordingly. For example, for a project without music, the section "Musical merit" should be inconsiderate; so, the total rating will be 80/80. The Competition's Chair will be responsible for matching the percentages of all the results to deliver the final grade.

Firma del juez / Judge's Sign