LOS SIETE EJES, LA PRUEBA DE UNA HORA Y LA MATRIZ DE MODELOS

QUÉ MODELO USAR PARA CADA PIEZA.

Te dejamos el criterio con el que elegimos un modelo de IA: siete ejes para medir cualquier modelo de imagen o de video, una prueba de una hora y una matriz propia donde anotás qué modelo usás para cada problema de la pieza.

SECCIÓN 01

Un modelo no es mejor o peor en el aire. Es mejor o peor para algo concreto.

Toda pieza, sea un reel, un aviso o una campaña, se arma con planos, y cada plano trae su propio problema de producción. Por eso nunca hacemos un proyecto entero con un solo modelo: elegimos uno por problema, con una matriz propia que sobrevive a cada herramienta nueva.

CLAVE

El criterio queda, la herramienta pasa.

Elegir el modelo es parte de la fase 4, Producción, de las cinco de dirección creativa: brief, concepto, biblia visual, producción y entrega. La IA hace la fase 4 más rápida y más barata; las otras cuatro las decide el criterio. Cuando sale un modelo nuevo, no cambiamos el flujo: actualizamos una fila de la matriz.

SECCIÓN 02

Siete ejes para medir cualquier modelo.

No miramos si las imágenes son lindas. Miramos siete cosas. Ningún modelo gana en las siete, y el que hoy gana en realismo suele perder en tipografía.

- [ ] **Realismo.**
  Cómo resuelve la piel, las texturas y la luz natural. Si parece fotografía o parece render.
- [ ] **Personaje.**
  Si mantiene la misma cara y el mismo cuerpo de una generación a la siguiente.
- [ ] **Producto.**
  Si respeta un objeto concreto, con sus proporciones, su etiqueta y su material.
- [ ] **Tipografía.**
  Si escribe texto legible o inventa letras.
- [ ] **Movimiento.**
  En video, si lo que se mueve respeta la física. Si el agua cae como agua.
- [ ] **Coste.**
  Cuánto sale cada imagen o cada segundo.
- [ ] **Velocidad.**
  Cuánto tardás en iterar. Un modelo lento te cambia la forma de trabajar.

SECCIÓN 03

La prueba de una hora, con cada modelo que aparece.

Cuatro imágenes, no cuarenta. Más imágenes te cuestan más tiempo y te dan la misma información.

01

Elegí el plano más exigente

De la pieza que estás produciendo, el que más le pide al modelo.

02

Escribí un prompt idéntico

El mismo texto para dos o tres modelos. El prompt describe la escena, no la herramienta.

03

Generá cuatro imágenes en cada uno

Ni una más. Alcanza para ver cómo responde cada modelo.

04

Puntuá de 1 a 5 solo lo que el plano necesita

Si el plano es un producto sobre una mesa, no te importa cómo resuelve una multitud.

05

Anotá y decidí

Puntajes y fecha en la matriz. Un modelo por problema, con el porqué escrito.

06

Repetí cuando salga uno nuevo

Corré la prueba otra vez y actualizá la fila. Nunca cambies de modelo a mitad de un proyecto.

SECCIÓN 04

Una pieza, tres problemas distintos.

Un ejemplo didáctico: una marca hipotética de café de especialidad y una secuencia de veinticinco segundos con un barista, la bolsa con la etiqueta y el vertido con el vapor subiendo. Tres problemas, probablemente tres modelos. La matriz te dice cuál para cada uno.

PLANO	EJES QUE PESAN	CÓMO SE RESUELVE
La cara del barista	Personaje	Tiene que ser la misma en todos los planos. La matriz decide el modelo.
La bolsa con la etiqueta	Producto y tipografía	El modelo respeta el objeto. La etiqueta real se compone en post.
El vertido	Movimiento	Física del agua pura. Hoy pueden ser Kling, Veo o Seedance; mañana, otros.

SECCIÓN 05

Tu matriz, una fila por plano.

Listá los planos de tu pieza, entre cinco y ocho, y marcá qué ejes pesan en cada uno. Corré la prueba en el más difícil y completá la fila. Esa matriz es la primera página de tu carpeta de producción.

PLANTILLA 01 Matriz de modelos

COPIÁ Y COMPLETÁ

```
PLANO: [DESCRIPCIÓN DEL PLANO]
Ejes que pesan: [CUÁLES DE LOS SIETE]
Modelos probados: [MODELO A] / [MODELO B] / [MODELO C]
  Realismo: [1–5] / [1–5] / [1–5]
  Personaje: [1–5] / [1–5] / [1–5]
  Producto: [1–5] / [1–5] / [1–5]
  Tipografía: [1–5] / [1–5] / [1–5]
  Movimiento: [1–5] / [1–5] / [1–5]
  Coste: [1–5] / [1–5] / [1–5]
  Velocidad: [1–5] / [1–5] / [1–5]
Fecha de la prueba: [FECHA]
Decisión: [MODELO ELEGIDO PARA ESTE PROBLEMA]
Por qué: [EN UNA ORACIÓN]
```

Puntuá de 1 a 5 solo los ejes que pesan en ese plano; los demás quedan vacíos. Se actualiza por filas: el criterio no cambia.

SECCIÓN 06

Hay problemas que no resuelve ningún modelo.

Antes de culpar a la herramienta, mirá si el plano no está pidiendo otra cosa.

- [ ] La tipografía y los logos nunca salen del modelo.
  Se componen en la sala de edición.
- [ ] La consistencia del personaje no la resuelve solo el texto.
  Se resuelve con referencias del mismo sujeto.
- [ ] Los modelos aprenden apariencias, no física.
  Contacto, oclusión, varias identidades y transformaciones se resuelven con otra estructura, no con más intentos.
- [ ] En video, el clip se corre con la duración y la amplitud del movimiento.
  Si el modelo acepta primer y último frame, usá dos keyframes para cerrar el final.
- [ ] El prompt no te salva de elegir mal la herramienta.
  Guardá las variables y volvé a pedir el prompt cuando cambiás de modelo.

SECCIÓN 07

Elegís antes de producir. Cambiás entre proyectos, no en el medio.

La matriz te protege de los dos errores más comunes, que son uno el espejo del otro.

ERROR COMÚN

Los errores más comunes.

Casarse con el modelo que todos muestran esta semana y hacer todo el proyecto ahí, aunque falle en la mitad de los planos. Cambiar de modelo a mitad de proyecto porque salió uno nuevo y perder la consistencia que ya tenías. Probar con cuarenta imágenes en vez de cuatro. Puntuar ejes que el plano no necesita.

¿TE SIRVIÓ?

Esto es una muestra. La lección completa está en la Academia.

@bistudio.ai

Esta guía es una muestra de la lección 3.1 de la Academia BISO. En el módulo 3 seguimos con la cadena completa: el prompt que sirve para cualquier modelo, la exploración con el modelo barato, la consistencia del personaje y el movimiento en video.

Anotate en la 2ª generación de la Academia →

El equipo de BISO

INSTAGRAM
@bistudio.ai

WEB
biso.studio

EMAIL
hola@biso.studio