



**INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO QUITO**
Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA

Guía práctico experimental de

GUIONIZACIÓN

Autor: Rachel Oreana Proaño Mendieta

Am



ISBN: 978-9942-562-46-3



9 789942 562463

2025

GUÍA PRÁCTICO EXPERIMENTAL DE GUIONIZACIÓN

CARRERA: ANIMACIÓN MULTIMEDIA

PERIODO ACADÉMICO: SEPTIEMBRE 2025 – FEBRERO 2026

DOCENTE TUTOR: RACHEL PROAÑO

EDICIÓN: PRIMERA

AÑO: 2025

TRABAJO EN EDICIÓN:



EQUIPO EDITORIAL:

MSC. DAVID PEREIRA SALAZAR

MSC. KEYERMAN TOAPANTA

ISBN: 978-9942-562-46-3



QUITO – ECUADOR



ÍNDICE GENERAL

1	GUÍA PRÁCTICA EXPERIMENTAL DE GUIONIZACIÓN	3
1.1	Descripción de la asignatura.....	3
1.2	Objetivo de la asignatura.....	3
1.3	Contenidos mínimos.....	3
1.4	Resultados de aprendizaje.....	4
2	UNIDAD 1: Narrativa Audiovisual en videojuegos	5
2.1	Práctica experimental 1.....	5
2.2	Práctica experimental 2.....	8
2.3	Práctica experimental 3.....	11
2.4	Práctica experimental 4.....	14
3	UNIDAD 2: Guion Literario	17
3.1	Práctica experimental 5.....	17
3.2	Práctica experimental 6.....	21
3.3	Práctica experimental 7.....	24
3.4	Práctica experimental 8.....	27
4	Unidad 3: Proyecto de Guionización.....	30
4.1	Práctica experimental 9.....	30
4.2	Práctica experimental 10.....	33
4.3	Práctica experimental 11.....	36
4.4	Práctica experimental 12.....	39



1 GUÍA PRÁCTICA EXPERIMENTAL DE GUIONIZACIÓN

1.1 Descripción de la asignatura

La asignatura Guionización profundiza en la creación de estructuras narrativas aplicadas a entornos interactivos, especialmente en el desarrollo de videojuegos y productos digitales. El estudiante explora las bases de la narrativa audiovisual, los elementos fundamentales del guión, y las guías técnicas necesarias para estructurar relatos que conecten emocionalmente con el jugador. Se trabaja desde la conceptualización de ideas hasta la producción de guiones funcionales, integrando técnicas de escritura creativa, diseño de decisiones narrativas y construcción de personajes y mundos coherentes.

En un contexto donde las audiencias buscan experiencias inmersivas y personalizadas, el guion se convierte en el eje estructural que da sentido a la interacción. Esta asignatura permite comprender cómo se articulan historia, mecánicas de juego y diseño visual, considerando tanto la narrativa lineal como la ramificada, e incluyendo el papel de las comunidades de juego y el trabajo colaborativo como parte esencial del proceso creativo.

Como parte del plan de estudios de la carrera de Animación Multimedia, Guionización aporta herramientas clave para diseñar experiencias significativas y emocionalmente resonantes. Fortalece la capacidad del estudiante para crear contenido narrativo aplicado a videojuegos, animaciones, entornos interactivos y plataformas transmedia, consolidando un perfil profesional que integra creatividad, estructura y comprensión del lenguaje digital contemporáneo.

1.2 Objetivo de la asignatura

Elaborar interfaces narrativas mediante el diseño de guiones interactivos, la aplicación de estructuras narrativas y el uso de herramientas técnicas de guionización, para crear experiencias que emocionen, motiven y conecten con el jugador en contextos de videojuegos y entornos digitales interactivos.

1.3 Contenidos mínimos

- Introducción a la narrativa del videojuego.
- Elementos de la guionización.
- Estructura del guion.
- Guías técnicas de guionización.
- Narrativa audiovisual.
- Juegos y comunidades de juego.
- Flujos de trabajo individual y grupal.



1.4 Resultados de aprendizaje

Elabora interfaces narrativas con el objetivo de emocionar y motivar al jugador, creando experiencias interactivas.



2 UNIDAD 1: Narrativa Audiovisual en videojuegos

2.1 Práctica experimental 1

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Tipos de Narrativas

Objetivo

Analizar y comparar distintos tipos de narrativas digitales —cine, serie y videojuego— identificando su estructura, construcción de personajes y público objetivo, con la finalidad de comprender las diferencias y similitudes entre la narrativa audiovisual tradicional y la narrativa interactiva.

Antecedentes / Escenario

Las narrativas contemporáneas se desarrollan en múltiples formatos y plataformas. Mientras el cine y la televisión responden a estructuras lineales tradicionales, el videojuego introduce dinámicas interactivas donde el espectador puede convertirse en participante activo de la historia.

Comprender cómo cada medio organiza su trama, desarrolla personajes y se adapta a su audiencia es fundamental para la formación en guionización digital. Esta actividad permitirá identificar las particularidades estructurales y narrativas de cada formato.

Recursos necesarios

- Película seleccionada por el docente.
- Serie seleccionada (episodio piloto o capítulo específico).
- Videojuego narrativo seleccionado.
- Ficha comparativa de análisis narrativo.
- Computador o dispositivo de visualización.



Planteamiento del problema

Cada medio adapta su narrativa según su formato, duración, audiencia y nivel de interacción. Sin un análisis estructurado, resulta difícil identificar cómo cambian la construcción de la historia y los personajes entre formatos tradicionales e interactivos.

El estudiante deberá investigar y analizar una película, una serie y un videojuego, utilizando una ficha comparativa que permita examinar trama, construcción de personajes y público objetivo.

Pasos por realizar

- Visualizar la película seleccionada.
- Visualizar el episodio o fragmento de la serie indicada.
- Analizar el videojuego asignado (gameplay o experiencia directa).
- Identificar la estructura narrativa en cada caso:
- Tipo de estructura (lineal, episódica, ramificada, etc.).
- Analizar la construcción de personajes:
 - Protagonista(s).
 - Conflicto principal.
 - Evolución o arco narrativo.
- Determinar el público objetivo de cada producto.
- Completar la ficha comparativa de análisis narrativo.
- Identificar similitudes y diferencias entre los tres formatos.
- Elaborar una conclusión crítica comparativa.
- Entregar el documento final.

Desarrollo

El estudiante realizará un análisis comparativo entre tres formatos narrativos: cine, serie y videojuego. A través de la visualización guiada de los contenidos seleccionados, deberá examinar la estructura de la trama, la construcción de personajes y el público objetivo al que se dirige cada producto.

Mediante el uso de una ficha comparativa de análisis narrativo, organizará la información de manera estructurada, permitiendo identificar patrones narrativos, diferencias en la organización del conflicto y variaciones en el desarrollo de personajes según el medio.

Se espera que el estudiante reflexione sobre la diferencia entre la narrativa lineal tradicional y la narrativa interactiva, comprendiendo cómo la participación del usuario modifica la experiencia de la historia en el caso del videojuego.

Importancia

○ ○ ○ ○

1

- Entretenimiento
- Comunicación de mensajes
- Impacto emocional

○ ○ ○
Película



○ ○ ○
Serie



○ ○ ○
Video juego



○ ○ ○
?

Investigar tres formatos de narrativas visuales que les llame la atención y destacar su público, contenido, narrativa, impacto emocional.

Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante será capaz de identificar las características estructurales de la narrativa cinematográfica, seriada e interactiva, reconociendo sus particularidades en la construcción de trama y personajes. El análisis deberá evidenciar comprensión de cómo cada medio adapta su discurso narrativo según su formato y audiencia, así como capacidad crítica para comparar modelos lineales y participativos.

Se espera que el documento final presente claridad argumentativa, uso adecuado de conceptos narrativos y una reflexión comparativa fundamentada que demuestre comprensión de la narrativa digital contemporánea.

2.2 Práctica experimental 2

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Ficha de Personaje

Objetivo

Aplicar los principios de la construcción de personajes en narrativas audiovisuales e interactivas mediante la elaboración de una ficha de personaje existente y la creación de un personaje original, con la finalidad de desarrollar coherencia psicológica, profundidad dramática y consistencia narrativa.

Antecedentes / Escenario

La construcción de personajes es uno de los pilares fundamentales del guion. Un personaje sólido no se define únicamente por su apariencia, sino por sus motivaciones, conflictos, objetivos y evolución a lo largo de la historia.

En narrativas interactivas como el videojuego, el personaje adquiere una dimensión adicional, ya que debe sostener la experiencia del jugador y responder a dinámicas de decisión, acción y progresión. Comprender su estructura interna permite diseñar historias más consistentes y emocionalmente significativas.

Recursos necesarios

- Formato guía de ficha de personaje.
- Referente narrativo (película, serie o videojuego para el personaje existente).
- Documento del videojuego en desarrollo.
- Computador.

Planteamiento del problema

La falta de profundidad en la construcción de personajes genera historias débiles y poco memorables. Sin una definición clara de objetivos, conflictos y arco narrativo, el personaje pierde coherencia dentro del universo narrativo.

El estudiante deberá analizar un personaje ya existente y crear un personaje original para el videojuego en desarrollo, utilizando una ficha estructurada que contemple sus dimensiones físicas, psicológicas y narrativas.

Pasos por realizar

- Seleccionar un personaje existente de una película, serie o videojuego.
- Completar su ficha de personaje considerando:
 - Rasgos físicos.
 - Rasgos psicológicos.
 - Objetivo principal.
 - Conflicto interno y externo.
 - Motivaciones.
 - Arco narrativo.
- Diseñar un personaje original para el videojuego en desarrollo.
- Completar la ficha del personaje original incluyendo:
 - Nombre y rol dentro de la historia.
 - Contexto o trasfondo.
 - Rasgos físicos y psicológicos.
 - Objetivos y motivaciones.
 - Conflictos principales.
 - Evolución o transformación (arco narrativo).
- Revisar coherencia entre personaje y universo narrativo.
- Entregar ambas fichas en formato digital.

Desarrollo

El estudiante desarrollará dos fichas de personaje. La primera consistirá en el análisis de un personaje existente, permitiendo identificar cómo se construyen sus rasgos, motivaciones y conflictos dentro de una narrativa ya consolidada. Este ejercicio permitirá reconocer patrones estructurales en la construcción dramática.

La segunda ficha corresponderá a la creación de un personaje original para el videojuego en desarrollo. El estudiante deberá definir con claridad sus características físicas y psicológicas, sus objetivos, los conflictos que enfrenta y su evolución a lo largo de la historia. Se espera que el personaje tenga coherencia con el universo narrativo propuesto y que su arco responda a la lógica interactiva del medio.



Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante habrá demostrado comprensión de los elementos estructurales que componen un personaje sólido dentro de una narrativa audiovisual e interactiva. Las fichas elaboradas deberán evidenciar profundidad psicológica, claridad en objetivos y conflictos, así como coherencia en el arco narrativo.

Se espera que el personaje original presente consistencia interna y funcionalidad dentro del videojuego en desarrollo, demostrando capacidad para integrar construcción dramática y diseño narrativo interactivo. El trabajo final deberá reflejar análisis crítico, creatividad y aplicación adecuada de los principios de la guionización.

2.3 Práctica experimental 3

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Estructura de Guion

Objetivo

Profundizar y consolidar el desarrollo del arco narrativo de los personajes analizados, fortaleciendo la comprensión de la estructura del guion y la capacidad de aplicar principios narrativos en la construcción dramática.

Antecedentes / Escenario

El arco narrativo representa la transformación que experimenta un personaje a lo largo de la historia. No se trata únicamente de los acontecimientos que vive, sino del cambio interno que atraviesa como consecuencia del conflicto.

En narrativas audiovisuales e interactivas, el arco del personaje debe estar vinculado a la estructura general del guion (planteamiento, desarrollo y resolución) y responder de manera coherente a los eventos que impulsan la trama.

Esta actividad permite consolidar el trabajo previo de la ficha de personaje, profundizando en su evolución dramática.

Recursos necesarios

- Fichas de personaje previamente elaboradas.
- Documento del videojuego o proyecto narrativo en desarrollo.
- Apuntes de clase sobre estructura del guion.
- Computador.

Planteamiento del problema

Un personaje sin transformación clara genera una narrativa plana y poco significativa. La ausencia de un arco definido debilita la estructura dramática y limita el impacto emocional de la historia.

El estudiante deberá completar y ajustar el arco narrativo de los personajes trabajados en clase, fortaleciendo su coherencia con la estructura general del guion.

Pasos por realizar

- Revisar la ficha de personaje previamente desarrollada.
- Identificar el estado inicial del personaje (situación emocional, creencias, contexto).
- Definir el detonante o evento que impulsa el cambio.
- Establecer los conflictos principales que enfrenta durante la historia.
- Describir los puntos de quiebre o momentos clave de transformación.
- Determinar el clímax relacionado con el personaje.
- Definir el estado final del personaje (qué cambia y qué permanece).
- Evaluar coherencia entre arco del personaje y estructura general del guion.
- Ajustar y profundizar el documento final.
- Entregar el desarrollo completo del arco narrativo.

Desarrollo

El estudiante retomará el trabajo iniciado en clase sobre la construcción de personajes y desarrollará de manera más profunda su arco narrativo. Deberá describir con claridad el estado inicial del personaje, los eventos que desencadenan el conflicto, las pruebas que enfrenta y la transformación que experimenta al final de la historia.

Se espera que el análisis evidencie comprensión de la relación entre conflicto y cambio, articulando el arco del personaje con la estructura general del guion. En el caso de narrativas interactivas, el estudiante deberá considerar cómo las decisiones del jugador pueden influir en la evolución del personaje.

El documento final deberá mostrar coherencia dramática, claridad estructural y profundidad en la transformación narrativa.



-  **Inicio:** Se presenta al personaje en su estado inicial, con características y circunstancias particulares.
-  **Conflicto o Desafío:** El personaje se enfrenta a conflictos, desafíos o eventos que desencadenan su transformación.
-  **Crecimiento o Cambio:** A medida que la historia progresa, el personaje crece, aprende, o se transforma de alguna manera. Este crecimiento puede involucrar superar miedos, cambiar creencias, o desarrollar nuevas habilidades.
-  **Clímax del Arco:** El punto culminante del arco narrativo, donde el personaje enfrenta la prueba suprema o toma decisiones cruciales que demuestran su transformación.
-  **Resolución:** El personaje alcanza un estado final, diferente al del inicio.

Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante habrá consolidado un arco narrativo coherente y estructurado para los personajes trabajados, evidenciando comprensión de la transformación dramática como eje central del guion. El desarrollo presentado deberá mostrar claridad en la progresión del conflicto, identificación de puntos clave de cambio y coherencia entre estado inicial y estado final del personaje.

Se espera que el trabajo refleje capacidad de análisis narrativo aplicado, profundidad conceptual y articulación adecuada entre personaje y estructura general de la historia, fortaleciendo así la construcción integral del proyecto en desarrollo.

2.4 Práctica experimental 4

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer Nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

El viaje del héroe

Objetivo

Aplicar la estructura del Viaje del Héroe en la construcción de una historia colaborativa, ajustando y profundizando cada una de sus etapas, con la finalidad de consolidar la comprensión del modelo propuesto por Joseph Campbell y fortalecer la autonomía creativa en el desarrollo narrativo.

Antecedentes / Escenario

El Viaje del Héroe, conceptualizado por Joseph Campbell en El héroe de las mil caras, propone una estructura narrativa universal basada en etapas que describen el proceso de transformación del protagonista. Este modelo ha sido ampliamente utilizado en cine, literatura y videojuegos contemporáneos.

Comprender esta estructura permite organizar el relato de manera coherente, asegurando progresión dramática y evolución del personaje. La aplicación práctica del modelo fortalece la capacidad del estudiante para estructurar historias con claridad y profundidad simbólica.

Recursos necesarios

- Apuntes de clase sobre el Viaje del Héroe.
- Documento de la historia colaborativa iniciada en clase.
- Formato guía con las etapas del Viaje del Héroe.
- Computador.

Planteamiento del problema

Una historia sin estructura definida puede presentar vacíos narrativos, falta de progresión dramática o transformación débil del protagonista. Sin una comprensión clara de las etapas del Viaje del Héroe, la narrativa puede perder coherencia y fuerza simbólica.

El estudiante deberá completar y refinar la historia colaborativa aplicando cada una de las etapas del Viaje del Héroe, asegurando coherencia estructural y desarrollo progresivo del conflicto.

Pasos por realizar

- Revisar la historia colaborativa desarrollada en clase.
- Identificar el mundo ordinario del protagonista.
- Definir el llamado a la aventura.
- Describir el rechazo del llamado (si aplica).
- Identificar al mentor o guía.
- Establecer el cruce del umbral.
- Desarrollar pruebas, aliados y enemigos.
- Construir la aproximación a la caverna profunda.
- Definir la prueba suprema (clímax).
- Describir la recompensa.
- Establecer el camino de regreso.
- Desarrollar la resurrección del héroe (transformación final).
- Definir el regreso con el elixir.
- Ajustar coherencia entre etapas.
- Entregar versión refinada de la historia estructurada.

Desarrollo

El estudiante retomará la historia colaborativa iniciada en clase y la reorganizará bajo la estructura del Viaje del Héroe. Deberá identificar y desarrollar cada una de las etapas del modelo, asegurando progresión dramática y transformación significativa del protagonista.

Se espera que el proceso no se limite a ubicar eventos dentro de una estructura, sino que implique un ajuste creativo y reflexivo que fortalezca la lógica interna de la historia. El estudiante deberá revisar la coherencia entre conflicto, decisiones del personaje y evolución final, consolidando una narrativa estructurada y funcional.

La actividad busca que el modelo de Campbell no sea aplicado de manera mecánica, sino comprendido como una herramienta de organización y construcción simbólica del relato.

EL VIAJE DEL HÉROE



Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante habrá estructurado de manera coherente una historia completa bajo el modelo del Viaje del Héroe, demostrando comprensión clara de cada una de sus etapas y su función dentro del desarrollo narrativo. La versión refinada deberá evidenciar progresión dramática, transformación significativa del protagonista y coherencia interna entre los distintos momentos del relato.

Se espera que el trabajo refleje autonomía creativa, capacidad de reorganización estructural y apropiación crítica del modelo de Campbell como herramienta de guionización aplicable tanto a narrativas audiovisuales como interactivas.

3 UNIDAD 2: Guion Literario

3.1 Práctica experimental 5

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Narrativa Audiovisual

Objetivo

Diseñar la propuesta conceptual de un proyecto audiovisual o de videojuego mediante la elaboración de logline, premisa, sinopsis y lookbook, así como la definición de elementos narrativos y sonoros, con la finalidad de construir una identidad estética y narrativa coherente que fortalezca la experiencia inmersiva del proyecto interactivo.

Antecedentes / Escenario

Todo proyecto narrativo requiere una base conceptual clara que articule historia, estética y experiencia. En el caso del videojuego, esta construcción debe integrar no solo la estructura dramática, sino también la dimensión interactiva y sensorial.

Elementos como el logline y la premisa permiten sintetizar la esencia narrativa del proyecto, mientras que la sinopsis desarrolla su estructura argumental. El lookbook, por su parte, define el universo visual y estilístico. Finalmente, el diseño de atmósferas sonoras y elementos narrativos inmersivos fortalece la experiencia del jugador, aportando coherencia sensorial y emocional.

Recursos necesarios

- Guías estructuradas de logline, premisa y sinopsis.
- Referentes audiovisuales y de videojuegos.
- Plataformas de referencia visual (Pinterest)
- Computador.

Planteamiento del problema

Un proyecto sin identidad narrativa y estética definida pierde claridad y coherencia. Asimismo, la ausencia de planificación sonora limita la inmersión en narrativas interactivas.

El estudiante deberá elaborar una propuesta conceptual integral que articule narrativa, estética visual y atmósfera sonora, consolidando la identidad del proyecto.

Pasos por realizar

Fase 1: Construcción narrativa

- Definir la idea central del proyecto.
- Redactar el logline (1–2 líneas claras y contundentes).
- Formular la premisa (conflicto central y postura narrativa).
- Elaborar la sinopsis argumental (inicio, desarrollo y posible desenlace).
- Definir género y público objetivo.

Fase 2: Conceptualización visual

- Investigar referentes visuales.
- Construir un lookbook que incluya:
 - Estilo visual.
 - Paleta de color.
 - Diseño de personajes.
 - Ambientes o escenarios.
- Justificar las decisiones estéticas seleccionadas.

Fase 3: Elementos narrativos y sonoros

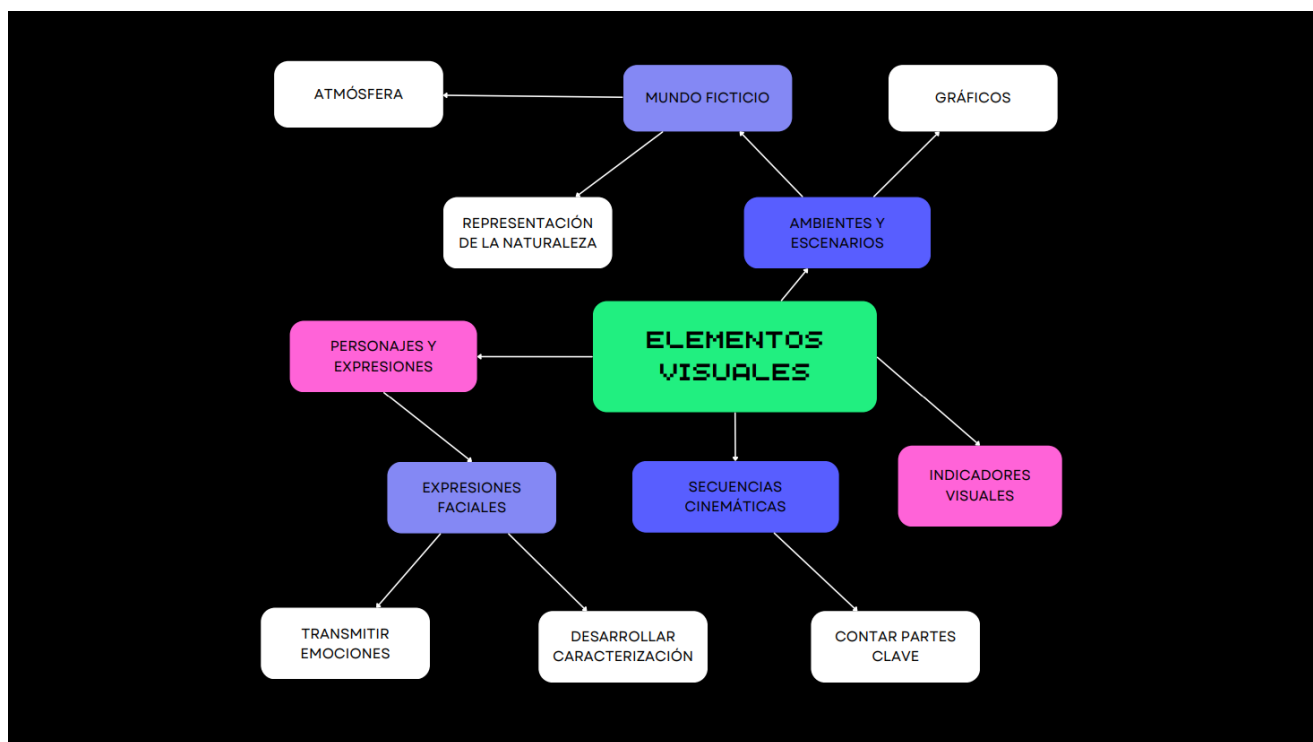
- Definir tono narrativo (dramático, fantástico, distópico, etc.).
- Describir atmósferas sonoras principales.
- Seleccionar referentes musicales o ambientales.
- Describir cómo el sonido aporta a la inmersión.
- Integrar coherentemente narrativa, estética y sonido en un documento final.

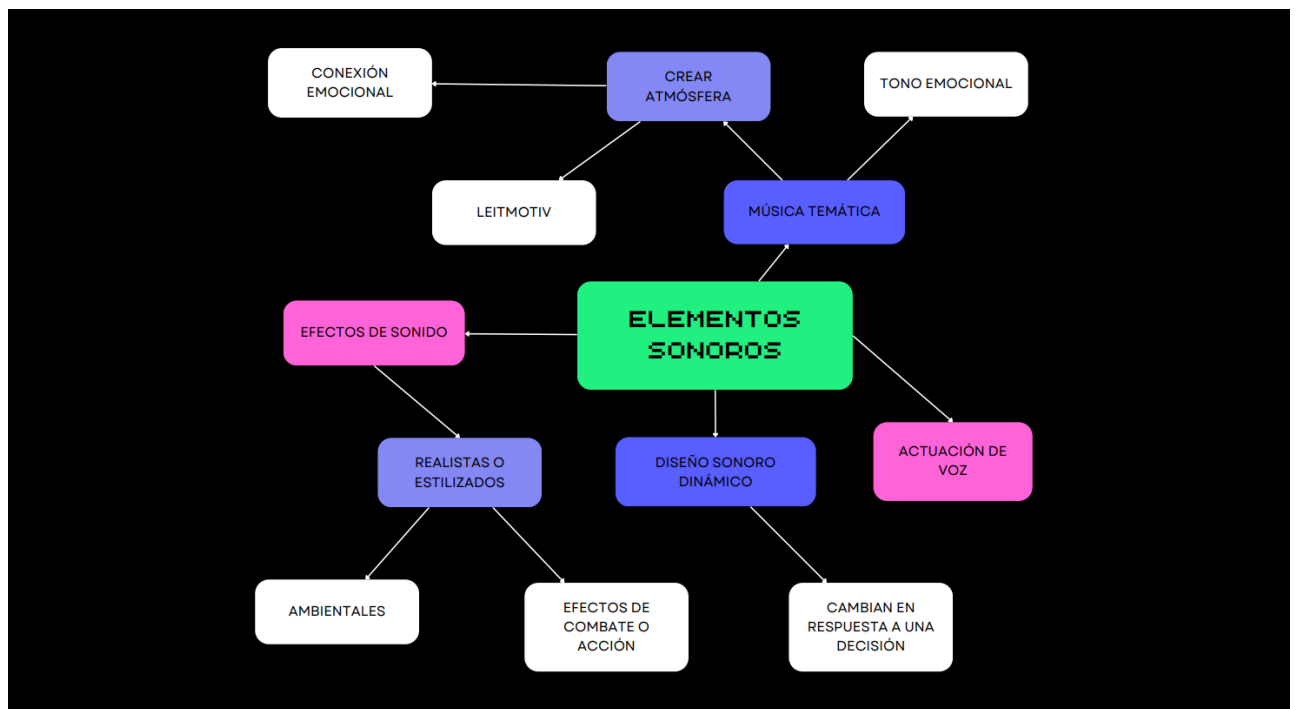
Desarrollo

El estudiante desarrollará una propuesta integral de narrativa y conceptualización del proyecto audiovisual o videojuego. En la primera fase, estructurará la identidad narrativa mediante la redacción del logline, la premisa y la sinopsis, garantizando claridad en el conflicto central y en la intención comunicativa.

Posteriormente, construirá un lookbook que permita visualizar el universo estético del proyecto, integrando referentes visuales que definan estilo, color, diseño de personajes y ambientación. Se espera que las decisiones estéticas estén fundamentadas y respondan coherentemente a la narrativa planteada.

Finalmente, el estudiante desarrollará la propuesta de elementos narrativos y sonoros, describiendo atmósferas, referencias musicales y diseño ambiental que contribuyan a la experiencia inmersiva del jugador. La integración de estos componentes deberá evidenciar coherencia conceptual y unidad narrativa.





Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante habrá elaborado una propuesta conceptual sólida que evidencie claridad en la identidad narrativa y estética del proyecto. El logline, la premisa y la sinopsis deberán mostrar coherencia estructural y definición clara del conflicto central. El lookbook deberá reflejar unidad visual y fundamentación en referentes pertinentes.

Asimismo, la propuesta de elementos narrativos y sonoros deberá demostrar comprensión de la dimensión inmersiva del videojuego, integrando sonido, atmósfera y tono como parte esencial de la experiencia interactiva. El documento final deberá evidenciar articulación coherente entre narrativa, estética y diseño sensorial, consolidando una base estructural sólida para el desarrollo del proyecto.

3.2 Práctica experimental 6

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Escaleta de Guion

Objetivo

Redactar la escaleta del guion del videojuego en desarrollo mediante la organización secuencial de escenas, acciones y eventos narrativos, con la finalidad de estructurar de manera clara y coherente el desarrollo dramático del proyecto interactivo.

Antecedentes / Escenario

La escaleta es una herramienta fundamental en la guionización, ya que permite visualizar la estructura completa de la historia antes de redactar el guion definitivo. Consiste en una lista organizada de escenas o secuencias donde se describen las acciones principales y progresión del conflicto.

En el caso del videojuego, la escaleta debe considerar no solo la linealidad de eventos, sino también la lógica interactiva, decisiones del jugador y posibles variaciones narrativas.

Esta actividad permite consolidar la estructura del proyecto antes de su desarrollo formal.

Recursos necesarios

- Documento de propuesta narrativa (logline, premisa y sinopsis).
- Desarrollo del arco narrativo de personajes.
- Apuntes sobre estructura dramática.
- Computador.
- Software de escritura de guion (Celtx)

Planteamiento del problema

Sin una organización clara de escenas y eventos, la narrativa puede fragmentarse, presentar inconsistencias o perder progresión dramática. En narrativas interactivas, la falta de estructura puede generar confusión en la experiencia del jugador.

El estudiante deberá redactar la escaleta del videojuego, organizando secuencialmente las escenas y acciones clave que articulan el conflicto y la evolución del personaje.

Pasos por realizar

- Revisar la sinopsis y el arco narrativo del personaje principal.
- Identificar inicio, desarrollo y resolución del conflicto.
- Dividir la historia en secuencias o bloques narrativos.
- Enumerar cada escena o evento principal.
- Describir brevemente la acción que ocurre en cada escena.
- Señalar el objetivo dramático de cada secuencia.
- Incorporar momentos de decisión o interacción (si aplica).
- Verificar progresión lógica del conflicto.
- Ajustar coherencia entre escenas.
- Entregar el documento final estructurado.

Desarrollo

El estudiante redactará la escaleta del videojuego organizando de manera secuencial las escenas, acciones y eventos narrativos que conforman la historia. Cada escena deberá describirse de forma clara y concisa, especificando qué ocurre y cuál es su función dentro del desarrollo dramático.

En el caso de narrativas interactivas, la escaleta deberá contemplar posibles momentos de decisión del jugador y su impacto en la progresión narrativa. Se espera que el estudiante evidencie comprensión de la estructura dramática, asegurando continuidad y coherencia entre las distintas secuencias.

La escaleta funcionará como base estructural para la posterior escritura del guion.



I CINEMATICA INICIAL

EXT. PAISAJE RURAL DEVASTADO - NOCHE

Un helicóptero militar se aproxima entre nubes oscuras.

INT. HELICÓPTERO - NOCHE

Soldados equipados con armaduras futuristas se preparan para el descenso.

COMANDANTE(POR RADIO)

Escuadrón, estamos a punto de entrar en territorio enemigo. Prepárense para el descenso. Nuestra misión es eliminar cualquier amenaza alienígena y destruir los huevos dispersos por la zona. ¡Este es nuestro planeta y vamos a recuperarlo!

El helicóptero desciende bajo la lluvia y la pantalla se llena de humo y caos al tocar tierra.

Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante habrá estructurado una escaleta clara y organizada que evidencie progresión dramática, coherencia narrativa y comprensión de la arquitectura del guion. El documento deberá presentar secuencias bien definidas, articuladas en función del conflicto central y del arco del personaje.

En el caso del videojuego, la escaleta deberá reflejar comprensión de la dimensión interactiva, incorporando momentos de decisión y posibles variaciones narrativas. Se espera que el trabajo demuestre claridad estructural, lógica secuencial y capacidad para traducir una idea conceptual en una arquitectura narrativa funcional.



3.3 Práctica experimental 7

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Presentación de Pitch

Objetivo

Presentar el pitch del videojuego integrando concepto, narrativa y escaleta del guion, mediante una exposición oral apoyada en recursos visuales, con la finalidad de demostrar la solidez conceptual del proyecto y la coherencia de su estructura narrativa.

Antecedentes / Escenario

El pitch es una herramienta fundamental en la industria audiovisual y de videojuegos. Permite comunicar de manera clara, breve y persuasiva la esencia de un proyecto, evidenciando su viabilidad narrativa y conceptual.

Una presentación efectiva debe sintetizar la identidad del proyecto, su conflicto central, el recorrido del personaje y la estructura general de la historia, demostrando coherencia entre idea, desarrollo y propuesta estética.

Esta actividad consolida el proceso previo de conceptualización, estructura narrativa y escritura de escaleta.

Recursos necesarios

- Presentación digital (PowerPoint, Canva u otro).
- Lookbook y referentes visuales.
- Escaleta desarrollada.
- Computador y proyector

Planteamiento del problema

Un proyecto narrativo puede perder fuerza si no se comunica con claridad y estructura. La falta de síntesis o coherencia durante la presentación debilita la percepción profesional de la propuesta.

El estudiante deberá exponer su proyecto integrando los elementos trabajados previamente, demostrando claridad conceptual, coherencia estructural y capacidad de argumentación.

Pasos por realizar

- Organizar el contenido del pitch.
- Incluir los siguientes elementos:
 - Título del proyecto.
 - Logline.
 - Premisa.
 - Sinopsis breve.
 - Género y público objetivo.
 - Descripción del protagonista y su arco narrativo.
 - Resumen de la escaleta (estructura general).
 - Propuesta estética (lookbook).
 - Elementos sonoros y atmósfera.
- Diseñar apoyo visual coherente con la identidad del proyecto.
- Preparar exposición oral de 5 a 8 minutos.
- Ensayar claridad, síntesis y manejo del tiempo.
- Presentar el pitch frente al curso.

Desarrollo

El estudiante realizará una presentación oral estructurada en la que integrará los elementos narrativos y conceptuales desarrollados durante el semestre. La exposición deberá evidenciar coherencia entre logline, premisa, sinopsis y escaleta, demostrando comprensión clara de la arquitectura narrativa del proyecto.

Se espera que el estudiante articule de manera fluida la evolución del personaje, el conflicto central y la experiencia interactiva propuesta, apoyándose en recursos visuales que refuercen la identidad estética del videojuego.

La presentación deberá mostrar capacidad de síntesis, dominio del discurso narrativo y claridad en la comunicación del proyecto.



Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante habrá presentado un pitch estructurado y coherente que evidencie solidez conceptual, claridad narrativa y dominio de la arquitectura del guion. La exposición deberá integrar adecuadamente concepto, estructura y propuesta estética, demostrando que el proyecto posee identidad definida y viabilidad narrativa.

Se espera que el estudiante evidencie seguridad en la comunicación oral, capacidad de síntesis y coherencia entre los distintos componentes del proyecto, consolidando así la propuesta como una narrativa estructurada y funcional dentro del ámbito audiovisual e interactivo.

3.4 Práctica experimental 8

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Transcripción de guiones

Objetivo

Consolidar el manejo técnico del formato de guion mediante la transcripción y corrección estructural de un videoclip, un cortometraje de 7 segundos y una pieza publicitaria, fortaleciendo la comprensión de las diferencias formales entre distintos productos audiovisuales.

Antecedentes / Escenario

El guion no solo organiza la historia, sino que responde a convenciones formales específicas según el tipo de producto audiovisual. Un videoclip, un cortometraje y una pieza publicitaria poseen estructuras, ritmos y objetivos comunicativos distintos, lo que impacta directamente en su formato de escritura.

La correcta aplicación del formato técnico es esencial para la claridad profesional del documento y para su posterior producción.

Recursos necesarios

- Videoclip asignado.
- Cortometraje de 7 segundos.
- Pieza publicitaria seleccionada.
- Guía de formato de guion (audiovisual y publicitario).
- Computador.
- Software de escritura de guion (Celtx)

Planteamiento del problema

La incorrecta aplicación del formato de guion dificulta la lectura profesional del documento y evidencia falta de dominio técnico. Cada producto audiovisual requiere una adaptación específica del lenguaje y estructura formal.

El estudiante deberá completar la transcripción iniciada en clase, revisando y corrigiendo el formato conforme a las convenciones técnicas correspondientes.

Pasos por realizar

- Revisar las transcripciones iniciadas en clase.
- Visualizar nuevamente cada producto audiovisual.
- Ajustar encabezados de escena (INT./EXT., locación, tiempo).
- Corregir descripciones de acción en tercera persona y tiempo presente.
- Ajustar diálogos y nombres de personajes en formato correcto.
- Identificar diferencias estructurales entre:
 - Videoclip (estructura rítmica y musical).
 - Corto de 7 segundos (síntesis narrativa).
 - Publicidad (enfoque persuasivo y mensaje claro).
- Revisar coherencia y claridad del documento.
- Entregar las tres transcripciones en formato digital.

Desarrollo

El estudiante completará la transcripción técnica de los tres productos audiovisuales trabajados en clase, aplicando las normas formales del guion. Deberá revisar encabezados, descripciones de acción, diálogos y estructura general del documento, asegurando coherencia y claridad en el formato.

Se espera que el estudiante identifique las particularidades narrativas de cada formato — musical en el videoclip, sintético en el corto de 7 segundos y persuasivo en la publicidad — y adapte la escritura conforme a sus objetivos comunicativos.

La actividad busca fortalecer la precisión técnica en la escritura de guion y consolidar la comprensión de los distintos lenguajes audiovisuales.

INT.CASA-COCINA-MADRUGADA

Se ve a una SEÑORA(60) cortando, se frota la cara

CONTESTADORA V.O.

Alo Mamá No.. No cociné estoy en camino

Sonido de beep

Corte A

Plano detalle la señora corta un tomato

Corte B

Se observa un nochero con un Altar con la foto de un joven, a lado a través del portal se observa la señora de espaldas llorando sobre la mesa de cortar.

CONTESTADORA V.O.

Para volver a escuchar el mensaje de voz marque 1.

Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante habrá demostrado dominio técnico del formato de guion aplicado a distintos productos audiovisuales, evidenciando precisión en encabezados, descripciones de acción y construcción de diálogos. Las transcripciones deberán presentar claridad estructural, coherencia narrativa y adecuación formal según el tipo de pieza trabajada.

Se espera que el trabajo refleje comprensión de las diferencias entre narrativa musical, narrativa breve y narrativa publicitaria, consolidando así el manejo técnico del guion como herramienta profesional dentro del ámbito audiovisual.

4 Unidad 3: Proyecto de Guionización

4.1 Práctica experimental 9

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Escritura de guiones 7Siff

Objetivo

Desarrollar y finalizar el guion del cortometraje de 7 segundos (7SIFF) mediante procesos de revisión, ajuste y reescritura, con la finalidad de consolidar habilidades de síntesis narrativa y precisión estructural en formatos audiovisuales breves.

Antecedentes / Escenario

El formato de 7 segundos representa un ejercicio de alta precisión narrativa, donde cada acción, imagen y palabra deben cumplir una función específica dentro del relato. La brevedad exige claridad conceptual, economía en el conflicto y contundencia en el desenlace.

La escritura en formatos ultracortos fortalece la comprensión de estructura dramática, ritmo y construcción de significado visual, elementos fundamentales en la guionización contemporánea.

Recursos necesarios

- Versión preliminar del guion trabajada en clase.
- Guía de formato de guion audiovisual.
- Computador.
- Software de escritura de guion (Celtx)

Planteamiento del problema

La falta de precisión en formatos breves genera historias confusas o sin impacto. En un cortometraje de 7 segundos, cualquier exceso o ambigüedad debilita el resultado narrativo.

El estudiante deberá revisar, ajustar y finalizar su guion, garantizando claridad estructural, coherencia del conflicto y contundencia narrativa en un tiempo limitado.

Pasos a realizar

- Revisar la versión preliminar del guion.
- Identificar el conflicto central.
- Verificar claridad del inicio, desarrollo y cierre en formato breve.
- Eliminar acciones o diálogos innecesarios.
- Ajustar ritmo narrativo.
- Revisar coherencia entre imagen y acción.
- Corregir formato técnico del guion.
- Realizar una reescritura final.
- Entregar versión definitiva en formato digital.

Desarrollo

El estudiante realizará un proceso de reescritura consciente del guion del cortometraje 7SIFF, enfocándose en la síntesis narrativa y la claridad estructural. Deberá garantizar que el conflicto se plantee de manera inmediata y que el desenlace tenga impacto dentro del tiempo establecido.

Se espera que cada elemento del guion —acción, diálogo y descripción— cumpla una función dramática específica. El estudiante deberá aplicar principios de economía narrativa, eliminando redundancias y fortaleciendo la precisión visual y estructural.

El documento final deberá cumplir con las normas técnicas de formato de guion audiovisual.



INT. HABITACIÓN - NOCHE

Una chica se mira en el espejo

Su expresión es vacía.

Baja la mirada.

Aprieta un estilete en su mano.

La chica respira..

Deja caer el estilete ensangrentado en el lavamanos.

MADRE

Ven a comeeeeer!!

CORTE A NEGRO

TEXTO EN PANTALLA:

Respirar fue suficiente.

Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante habrá consolidado un guion breve, estructurado y técnicamente correcto, evidenciando dominio de la síntesis narrativa y precisión dramática. El texto deberá presentar claridad en el conflicto, coherencia en la progresión de acciones y un cierre contundente dentro del límite temporal establecido.

Se espera que el resultado refleje comprensión profunda del formato ultracorto, capacidad de reescritura crítica y manejo adecuado del lenguaje técnico del guion, demostrando madurez narrativa en la construcción de historias breves.



4.2 Práctica experimental 10

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Guion Técnico y Plan de Rodaje

Objetivo

Traducir el guion del cortometraje 7SIFF en una planificación visual concreta mediante el desglose de planos y la elaboración de un plan de rodaje, con la finalidad de organizar de manera clara y coherente la producción del proyecto audiovisual.

Antecedentes / Escenario

El paso del guion escrito a la producción audiovisual requiere una planificación detallada. El desglose de planos permite visualizar cómo se construirá la narrativa a través de encuadres, movimientos de cámara y duración de las tomas.

En un formato de 7 segundos, la precisión es fundamental: cada plano debe estar justificado narrativamente y responder a una intención visual clara. La correcta planificación optimiza el rodaje y garantiza coherencia entre idea y ejecución.

Recursos necesarios

- Guion final del cortometraje 7SIFF.
- Formato de desglose de planos.
- Plantilla de plan de rodaje.
- Computador.

Planteamiento del problema

Sin una planificación visual estructurada, el rodaje puede volverse improvisado e incoherente con el guion original. La ausencia de desglose técnico afecta la claridad narrativa y la eficiencia de producción.

El estudiante deberá realizar el desglose detallado de planos y organizar un plan básico de rodaje que permita ejecutar el cortometraje de manera ordenada y funcional.

Pasos por realizar

Fase 1: Desglose de planos

- Revisar el guion final aprobado.
- Identificar las acciones principales del relato.
- Determinar la cantidad de planos necesarios.
- Definir para cada plano:
 - Tipo de plano (general, medio, primer plano, detalle, etc.).
 - Encuadre.
 - Acción específica.
 - Movimiento de cámara (si aplica).
 - Duración estimada.

- Verificar coherencia visual y ritmo.

Fase 2: Plan de rodaje

- Organizar los planos según locación.
- Determinar orden práctico de grabación.
- Identificar recursos necesarios (actores, utilería, vestuario).
- Estimar tiempos de rodaje.
- Entregar documento final estructurado.

Desarrollo

El estudiante realizará el desglose técnico del guion 7SIFF identificando los planos necesarios para construir visualmente la historia. Cada toma deberá responder a una intención narrativa clara y estar alineada con el ritmo del formato breve.

Posteriormente, organizará un plan de rodaje básico que contemple orden de grabación, recursos y tiempos estimados, demostrando comprensión del proceso de traducción del texto a imagen.

Se espera que el documento evidencie coherencia entre estructura narrativa y planificación visual, garantizando que la propuesta pueda ejecutarse de manera eficiente.

HONEY PIE													Día de Rodaje	1
N°	Director:				POSICIÓN	ANGULACIÓN	MOVIMIENTO	LENTE	ACCIÓN	TEXTO	NOTAS DE FOTOGRAFÍA	MASTER		
	ESCENA	PLANO	TIPO DE PLANO	VALOR DE PLANO										
1	ESCENA 1 - EXT. PARQUE - MEDIO DIA													
	1	A		Plano Medio	Frontal	Normal	Fijo	28mm-70mm	El artista comiendo un pie	0:00 - 0:10	Luz entre los arboles			
	1	B	POV PIE	Plano General - Medio	Frontal	Contrapicado	Travelling	28mm-70mm	El artista intenta atrapar el pastel mientras el mismo se aleja	0:00 - 0:22	La cámara se mueve mientras corre	x		
	1	C		Plano Detalle	Frontal	Picado	Fijo	28mm-70mm	Detalle del Pie	0:18 - 0:20				
	1	D		Plano Medio Corto	Frontal	Normal	Fijo	28mm-70mm	El artista sonriendo o riendose	0:22 - 0:27		x		
	1	E		Plano Medio	Frontal	Normal	Fijo	28mm-70mm	El artista saludando					
	1	F		Plano Entero	Frontal	Normal	Fijo	28mm-70mm	l artista bailando					
	1	G		Plano Medio	Frontal	Normal	Fijo	28mm-70mm	l artista bailando					
4	1	H		Plano Americano	Frontal	Contrapicado	Fijo	28mm-70mm	El artista en el arbol		Cambiar de vestuario			

Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante habrá elaborado un desglose de planos claro y estructurado que traduzca coherentemente el guion escrito en una planificación visual concreta. Cada plano deberá estar justificado en función de la narrativa y presentar claridad en tipo de encuadre, acción y duración estimada.

Asimismo, el plan de rodaje deberá evidenciar organización práctica, identificación adecuada de recursos y viabilidad de ejecución. Se espera que el trabajo refleje comprensión del vínculo entre guion y realización audiovisual, demostrando capacidad para transformar una propuesta escrita en una planificación técnica funcional.



4.3 Práctica experimental 11

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Dossier de Proyecto

Objetivo

Desarrollar el dossier de presentación del cortometraje 7SIFF mediante la organización estructurada del guion, concepto, referencias visuales y descripción técnica, con la finalidad de consolidar una presentación clara, coherente y alineada a estándares profesionales del ámbito audiovisual.

Antecedentes / Escenario

El dossier es un documento fundamental en la industria audiovisual, ya que sintetiza la identidad conceptual, narrativa y técnica de un proyecto. Funciona como carta de presentación ante jurados, festivales, productoras o posibles colaboradores.

Un dossier bien estructurado evidencia claridad conceptual, coherencia estética y viabilidad técnica, integrando tanto el discurso creativo como la planificación de producción.

Esta actividad consolida todo el proceso desarrollado durante el semestre.

Recursos necesarios

- Guion final del 7SIFF.
- Desglose de planos y plan de rodaje.
- Referencias visuales.
- Computador.
- Plantilla de dossier (si aplica)

Planteamiento del problema

Un proyecto puede estar bien escrito, pero si no se presenta de forma clara y estructurada, pierde fuerza y profesionalismo. La falta de organización conceptual y visual en el documento afecta la percepción de calidad del trabajo.

El estudiante deberá elaborar un dossier que sintetice de manera coherente todos los elementos narrativos, estéticos y técnicos del proyecto final.

Pasos por realizar

- Diseñar portada del proyecto (título e identidad visual).
- Incluir logline.
- Incorporar premisa y sinopsis.
- Integrar guion final del 7SIFF.
- Describir concepto general del proyecto.
- Incluir referencias visuales (look & feel).
- Describir propuesta estética (color, tono, estilo).
- Incorporar desglose de planos.
- Añadir plan de rodaje resumido.
- Organizar el documento con coherencia visual y editorial.
- Exportar en formato PDF.

Desarrollo

El estudiante elaborará un dossier profesional que reúna los componentes narrativos, conceptuales y técnicos del cortometraje 7SIFF. El documento deberá presentar coherencia visual, organización clara y redacción precisa.

Se espera que el dossier integre identidad estética, estructura narrativa y planificación técnica, evidenciando que el proyecto posee solidez conceptual y viabilidad de producción. La presentación deberá mantener unidad gráfica y cuidado editorial.

El documento final deberá funcionar como herramienta profesional de presentación del proyecto.

Estructura de Dossier

- PORTADA / AFICHE
- PREMISA
- LOGLINE
- SINOPSIS
- NOTA DE INTENCIÓN
- CARTA DE DIRECTOR
- FICHA TÉCNICA
- PROPUESTA AUDIOVISUAL (ARTE Y FOTO)
- PROPUESTA DE PROMOCIÓN Y ESTRENO.

(hablar de lo más importante, demostrar que tenemos una buena historia, problemas identificados, mirada de director)

Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante habrá desarrollado un dossier estructurado y profesional que evidencie coherencia entre concepto, narrativa y planificación técnica del cortometraje 7SIFF. El documento deberá presentar claridad argumentativa, organización visual consistente y correcta integración de referencias y elementos técnicos.

Se espera que el dossier refleje madurez en la presentación del proyecto, demostrando capacidad para sintetizar y comunicar una propuesta audiovisual bajo estándares formales y profesionales, consolidando así el cierre integral del proceso de guionización y planificación desarrollado durante la asignatura.

4.4 Práctica experimental 12

Cargo:	Docente Especialista		
Nombre:	Rachel Proaño		
Asignatura:	Guionización		
Carrera:	Animación Multimedia	Nivel:	Tercer nivel
Estudiante:			

ACTIVIDAD PRÁCTICO EXPERIMENTAL EN EL ENTORNO ACADÉMICO

Examen Parcial

Objetivo

Ejecutar el rodaje y edición del cortometraje 7SIFF, integrando planificación técnica y narrativa, así como evidenciar participación activa en la masterclass de guion, con la finalidad de consolidar el proceso completo de creación audiovisual desde la escritura hasta la realización y reflexión crítica.

Antecedentes / Escenario

La producción audiovisual representa la etapa donde el guion se materializa en imagen y sonido. El rodaje exige coordinación, toma de decisiones técnicas y coherencia con la planificación previa (desglose y plan de rodaje).

La edición, por su parte, define el ritmo y la precisión narrativa, especialmente en un formato de 7 segundos, donde cada corte es determinante.

La participación en espacios académicos como una masterclass de guion fortalece la reflexión crítica y la comprensión profesional del oficio.

Esta actividad consolida el proceso integral de la asignatura.

Recursos necesarios

- Plan de rodaje aprobado.
- Equipo de grabación.
- Software de edición.
- Material audiovisual registrado.
- Apuntes de la masterclass de guion.

Planteamiento del problema

Una ejecución improvisada o una edición poco precisa puede debilitar la intención narrativa del guion. Asimismo, la falta de participación crítica limita el aprendizaje integral del proceso creativo.

El estudiante deberá ejecutar el rodaje conforme a la planificación desarrollada, realizar la edición final del cortometraje y demostrar participación activa en la masterclass de guion.

Pasos por realizar

Fase 1: Rodaje

- Ejecutar el rodaje conforme al plan establecido.
- Respetar desglose de planos y duración prevista.
- Verificar continuidad y claridad visual.

Fase 2: Edición

- Seleccionar tomas finales.
- Ajustar ritmo narrativo acorde al formato de 7 segundos.
- Incorporar sonido o elementos sonoros si aplica.
- Exportar versión final en formato solicitado.

Fase 3: Participación académica

- Asistir a la masterclass de guion.
- Participar activamente en discusión o reflexión.
- Integrar aprendizajes al proceso final.

Desarrollo

El estudiante ejecutará el rodaje del cortometraje 7SIFF aplicando la planificación visual previamente desarrollada. Durante esta etapa deberá evidenciar organización técnica, claridad en la puesta en escena y coherencia con el guion aprobado.

Posteriormente realizará la edición final del proyecto, asegurando precisión narrativa, ritmo adecuado y correcta integración de imagen y sonido. Se evaluará la coherencia entre guion escrito y resultado audiovisual.

Asimismo, se considerará la participación activa en la masterclass de guion, valorando la intervención crítica, reflexión y vinculación de los contenidos abordados con el proyecto desarrollado.

EL GUION COMO EL BIG BANG

Cómo una idea explota y crea universos

Resultados esperados

Al finalizar la actividad, el estudiante habrá completado el proceso integral de creación del cortometraje 7SIFF, demostrando coherencia entre guion, planificación y resultado audiovisual. El producto final deberá evidenciar claridad narrativa, precisión en el montaje y fidelidad a la propuesta conceptual inicial.

Se espera que el trabajo refleje comprensión del proceso completo de producción audiovisual, así como capacidad de aplicar aprendizajes teóricos en la práctica. La participación en la masterclass deberá evidenciar actitud reflexiva, pensamiento crítico y compromiso académico con el desarrollo de la guionización como disciplina profesional.