

# GUIÓN GRÁFICO



Módulo IV



Curso 2



Tema 2



Lección 1

## Actividad

- **Descripción breve:** El objetivo del gui3n gr3fico es recopilar ideas iniciales para la presentaci3n del tema y esbozar un gui3n gr3fico real que muestre c3mo deben seguir los c3mics y c3mo se presentará el tema.
- **Metodolog3a:** Proceso de ideaci3n de una historia.
- **Duraci3n:** 2-3 horas.
- **Dificultad (alta - media - baja):** media – baja.
- **Individual / equipo:** Equipos 2-3 estudiantes
- **Aula / Casa:** aula de clase.
- **¿Qu3 necesitamos para realizar esta actividad?**
  - Documentos
  - Plumas
  - Notas adhesivas,
  - Computadoras con acceso a internet

## Descripci3n

El objetivo del gui3n gr3fico es recopilar ideas iniciales para la presentaci3n del tema y esbozar un gui3n gr3fico real que muestre c3mo deben seguir los c3mics y c3mo se presentará el tema. Una



de las opciones es usar un papel en blanco y ponerle notas adhesivas. Otra opción más común para generar guiones gráficos de presentaciones de video es usar una plantilla de gui3n gr3fico.

## Instrucciones

El gui3n gr3fico debe seguir ciertos pasos para mapear su historia:

1. Establecer una l3nea de tiempo con el orden de los eventos (lineales, flashbacks, viajes en el tiempo, etc.)
2. Identificar escenas clave (escenas clave importantes para llamar la atenci3n del espectador)
3. Decide sobre los detalles (aseg3rate de que todas las escenas se presenten con el mismo nivel de detalle)
4. Escriba el t3tulo de cada celda en el gui3n gr3fico.
5. Diseña escenas a mano (se necesitan conocimientos b3sicos de dibujo)
6. Describe los detalles de las escenas debajo de la celda (fondo, colores)
7. Agregue informaci3n importante (escriba una breve descripci3n de lo que sucede en la escena)
8. Finalice el gui3n gr3fico con su colega.

Ilustraci3n: La plantilla para un gui3n gr3fico se presenta en la siguiente figura.



## Resultados esperados

- Lista de notas, imágenes, que describen el guión de una historia.

## Esta actividad se puede utilizar en otro (módulo, curso, tema, lección):

- Curso IV. 2 Desarrollando la Creatividad / L1: Creatividad y Resolución de Problemas

## Bibliografía

- 3.2.5. Storyboarding (socio BSC) en R5.1. Creatividad y Soft skills para el siglo XXI (Informe Student to Practice).
- Universidad de Houston (2019). Crear guiones gráficos. Disponible en: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=23&cid=23&sublinkid=37>
- Guión gráfico (2019). Disponible en: <https://www.asc.ohiostate.edu/accad/womenandtech/Storyboard%20Resource/>

