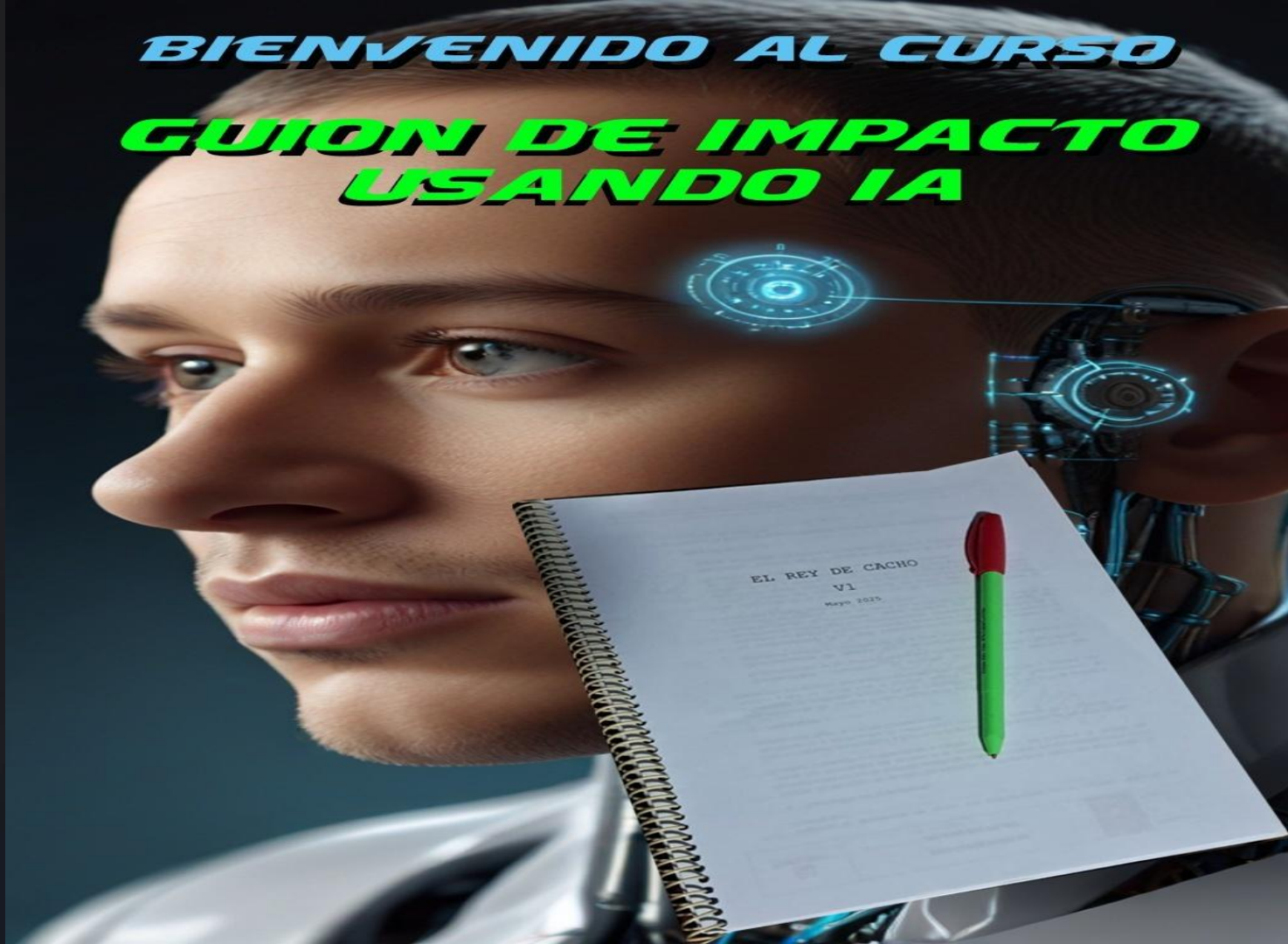


BIENVENIDO AL CURSO
GUIÓN DE IMPACTO
USANDO IA



EL REY DE CACHO
V1
Mayo 2025

LA ESCALETA

Escena

Locación

1 EXT. PARQUE NACIONAL HUAR

2 EXT. PARQUE NACIONAL HUAR

3 INT. BASE DEL PARQUE

4 EXT. MIRADOR DEL PARQUE

5 INT. OFICINA DE INVESTIGACIÓN

6 EXT. MONUMENTO HISTÓRICO

7 INT. OFICINA DE INVESTIGACIÓN

8 INT. OFICINA DE INVESTIGACIÓN

9 INT. OFICINA DE INVESTIGACIÓN

10 INT. SALA DE PRENSA

11 INT. OFICINA DE INVESTIGACIÓN

12 INT. ESTUDIO DE TELEVISIÓN

13 EXT. PLAZA DE ARCADES

14 INT. OFICINA DE INVESTIGACIÓN

15 INT. OFICINA DE INVESTIGACIÓN

16 EXT. LUGAR ARQUEOLÓGICO

17 INT. LABORATORIO

18 INT. LABORATORIO

19 INT. PLAZA DE ARCADES

20 EXT. ESTACIONAMIENTO DESIERTO

21 INT. LABORATORIO

22 EXT. CIUDAD DE LIMA

23 INT. OFICINA DE SEGURIDAD

24 EXT. CASA DE MARÍA CORI

25 INT. RESIDENCIA DE EDUARDO

26 INT. OFICINA DEL COMISIONADO

EL REY DE CACHO
V1

Mayo 2025

1 – Como convertir una idea en una guía para desarrollar una producción.

2 – Como desarrollar un storyline y una sinopsis.

3 – Como hacer el perfil de personajes y de esto un argumento con el tratamiento necesario.

4 – Desarrollo de la Trama y la curva de interés

5 – El formato de un guion literario y la escaleta

6 – Revisiones, reescrituras y versiones.

Luis Humberto Valdivia (Voz)

Maria Cori (en foto)

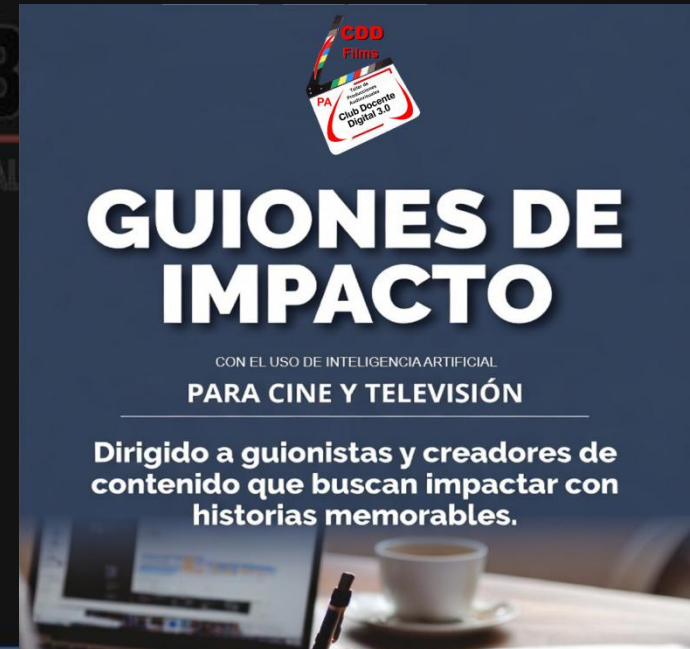
Eduardo Torres

Comodoro Humberto Bautista, María Cori

Unidad I: Como convertir una idea en una guía para desarrollar una producción.

Fundamentos Narrativos y el Viaje del Héroe.

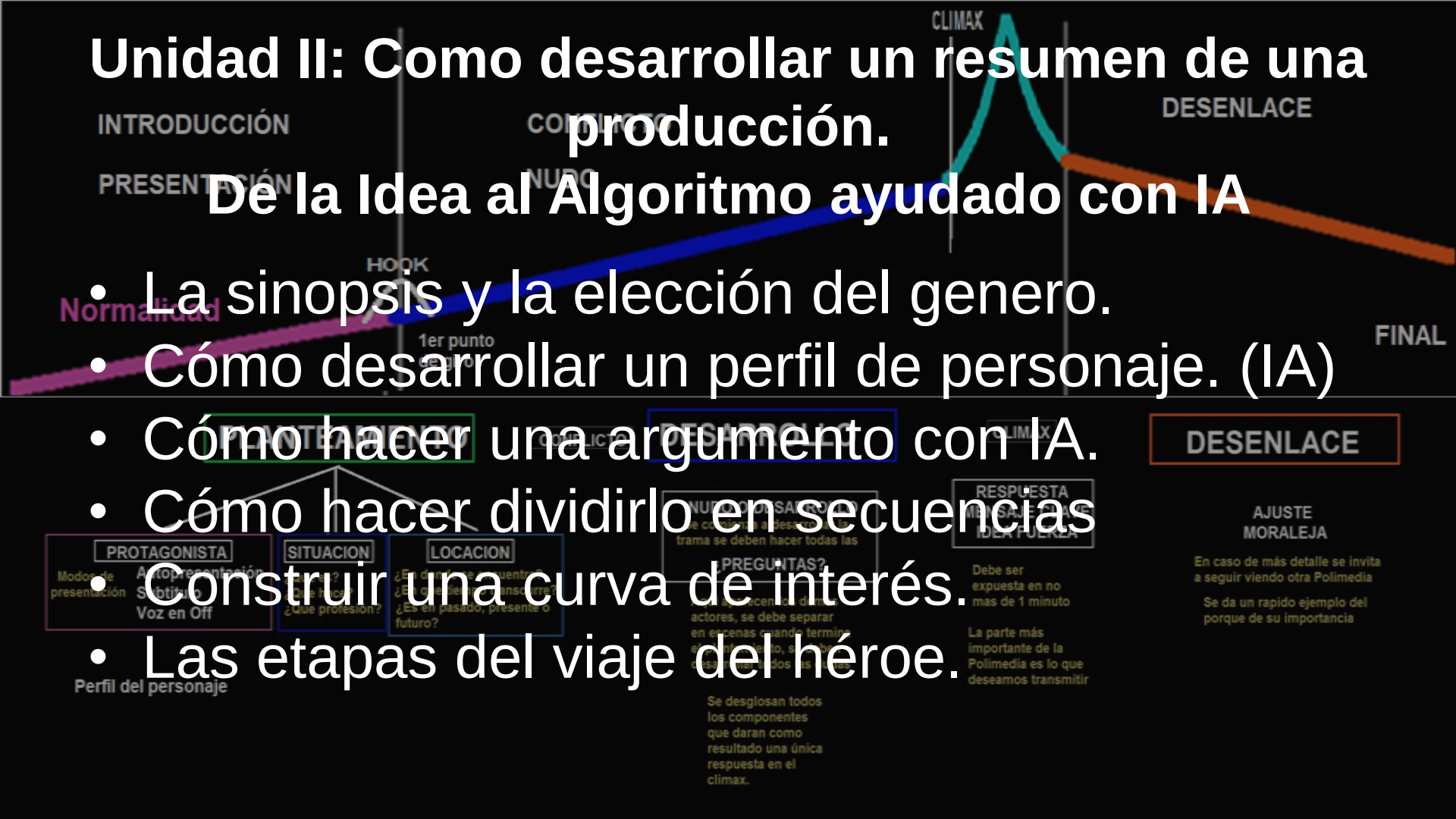
- Conceptos Previos para escribir un guion de impacto.
- Etapas de una producción.
- La idea.
- El Bubble diagram.
- El Storyline.



Unidad II: Como desarrollar un resumen de una producción.

De la Idea al Algoritmo ayudado con IA

- La sinopsis y la elección del genero.
- Cómo desarrollar un perfil de personaje. (IA)
- Cómo hacer una argumentación con IA.
- Cómo hacer dividirlo en secuencias.
- Construir una curva de interés.
- Las etapas del viaje del héroe.



Unidad III: Revisión de guiones

Guion Literario y Técnico

• Como convertir las secuencias en un

trama que atrape

• Planos, ángulos y movimientos de cámara

Para el manejo de emociones

• Formato de un guion literario

• Formato de un guion técnico

Tipo	NOMBRE	EMOCION	DESCRIPCION	
Ángulo	Centital	Seguimiento	Es un plano realizado desde arriba, en un ángulo de 90 grados perpendicular al suelo, su objetivo es mostrar es describir el ambiente.	CE
Ángulo	Picado	Fragilidad	La cámara graba una altura superior a los ojos, orientada hacia el suelo.	PI
Ángulo	Normal	Semblante	La cámara graba a una altura normal, como si los ojos del sujeto miraran la altura de los ojos.	NO
Ángulo	Contrapicado	Poder	La cámara se sitúa frente y a una altura inferior a los ojos del sujeto, es un movimiento orientado hacia el techo.	CO
Ángulo	Nadir	Dinamismo	La cámara se sitúa totalmente por debajo del sujeto, con ángulo perpendicular al suelo. Este ángulo no tiene horizonte	NA
Ángulo	Holandés	Inestabilidad	La cámara también opera a una altura normal, pero está inclinada entre 45 y 55 grados.	HO
Plano	Gran Plano General	Paisaje	Se utiliza para describir el entorno, el fondo, el escenario, el ambiente, la pequeñez del hombre frente al ambiente.	GP
Plano	General	Pequeñez	Muestra con detalle el entorno que rodea al personaje.	PG
Plano	Conjunto	Protagonistas	Es el encuadre en donde se toman la acción del sujeto principal con los protagonistas más importantes de la escena.	PC
Plano	Enterio	Características	Encuadra justamente la figura entera del sujeto abarca desde la cabeza a los pies.	PG
Plano	Americano	Debate	Encuadra desde la cabeza hasta las rodillas. Era utilizado en las películas de vaqueros para mostrar al personaje con sus armas.	PA
Plano	Medio	Intimidad	Encuadra desde la cabeza hasta la cintura, se utiliza para mostrar una entrevista entre dos personas.	PM
Plano	Medio	Contra	El plano medio contra encuadra desde la cintura hasta la cabeza, se utiliza para generar tensión.	PMC
Primer Plano		Expresividad	Retrata el rostro y los hombros. Este tipo de plano, muestra confianza e intimidad respecto al sujeto.	PP
Primerísimo	Primer Plano	Intimidad	Abarca desde la frente a la barbilla. Proyecta sentimientos, internos, nos podemos meter en la mente del personaje.	PPP
Plano	Detalle	Descripción	Se utiliza para destacar un elemento que en otro plano podría pasar desapercibido.	PD
Movimiento	Paneo	Interés	Movimiento nivelado ascendente a derecha. Denota desplazamiento, movimiento, traslado.	
Movimiento	Paneo	Interés	Movimiento nivelado descendente a izquierda. * Conflicto, choque de fuerzas, máxima acción.	
Movimiento	Paneo	Aspiración	(Tilt up) Movimiento nivelado ascendente. Exaltación admiración.	
Movimiento	Paneo	Destrucción	(Tilt Down) Movimiento nivelado descendente.	
Cámara	Zoom In	Interés	El zoom de la cámara se acerca. Aumenta la atención del espectador	
Cámara	Zoom Out	Interés	La cámara se aleja. Toma un panorama más amplio. Se disminuye la atención.	
Pto. de Vista	Dorsal	Curiosidad	La cámara graba desde la espalda del sujeto, lo que el sujeto no puede ver.	
Pto. de Vista	Escorzo	Liderazgo	La cámara se sitúa en el hombro del protagonista, mientras se ven los rostros de los interlocutores.	
Pto. de Vista	Perfil	Abstracción	O "plano lateral" la cámara está a un lado del sujeto. El personaje se encuentra en una profunda meditación.	
Pto. de Vista	Flip over	Esperanza	La cámara puede girar para observar al sujeto, o puede girar 180 grados - realidad al revés.	
Pto. de Vista	Objetivo	Curiosidad	La cámara nos muestra lo que el sujeto mira, como si el sujeto fuera nosotros. Como si el retrato mirara.	
Pto. de Vista	Subjetivo	Curiosidad	La cámara nos muestra lo que ve el personaje (como si la cámara estuviese en sus ojos).	
Pto. de Vista	Voyeur	Espiar	Nos muestra una vista espía del espectador, siempre hay elementos que sugieren ese ocultamiento. El observado no es consciente.	
Pto. de Vista	Indirecto	Reflejo	Se observa el mundo mediante reflejos. Pueden ser en el agua, en un espejo, en un escaparate. Nos da un poder sobre el personaje.	
Traveling	Cámara en mano	Intimidad	Se utiliza con la cámara en mano, se acerca al sujeto, se acerca al sujeto, y hace más creíble la escena.	
Traveling	PAN	Intimidad	La cámara se mueve horizontalmente, se acerca al sujeto, se acerca al sujeto, y hace más creíble la escena.	
Traveling	De Seguimiento	Tensión	La cámara sigue al sujeto, justo detrás de él, descubriendo el entorno al mismo tiempo que lo hace el sujeto.	
Traveling	Progresivo	Exploración	Nos muestra los detalles de un objeto. Nos muestra los detalles de algo, que, en este caso, también está viendo el personaje.	
Traveling	Adelante	Intimidación	La cámara se sitúa delante del rostro del sujeto, mientras la cámara retrocede a medida que el sujeto avanza.	
Traveling	Retro	Amenaza	La cámara avanza a medida que el sujeto retrocede.	
Traveling	Aéreo	Curiosidad	La cámara se sitúa en una altura superior a los ojos, orientada hacia el suelo.	
Traveling	Circular	Curiosidad	La cámara se mueve en un círculo alrededor del sujeto, lo que el sujeto no puede ver.	
Traveling	Snorricam	Interdependencia	La cámara a la cintura del personaje, el ambiente se mueva mientras que su rostro permanece inmóvil.	
Plano en rotación		Mareo	La cámara hace un movimiento de rotación sobre el eje Z, mientras graba, es como cuando vamos a una montaña rusa.	
Movimientos grúas		Entorno	La cámara cambia de altura y gira simultáneamente aproximándose al sujeto u objeto.	
Plano múltiple		Simultaneidad	Se muestran dos acciones simultáneas para enfatizar, en este caso, los contrastes existentes entre ambas.	
Sobreimpresiones		Recuerdos	Sirve para mostrar al espectador qué le está pasando por la cabeza al sujeto como por ejemplo un deseo.	
Plano Contraplano		Dialogos	La cámara esta a 45° respecto al eje de cada personaje y su enfoque responde a las palabras.	

Unidad IV: Como desarrollar un guion literario

Storyboarding (Guion Gráfico) y Versiones Finales

- El guion literario versiones y final
- Glosario de términos en producciones audiovisuales



EFFECTOS CROMÁTICOS CONTRARIOS



El frío



El calor



Lo tranquilizador



La excitación



El odio



El amor



La fidelidad



La infidelidad



La cortesía



La brutalidad



Lo feo



La belleza



La amabilidad



La hosquedad



Lo natural



Lo artificial

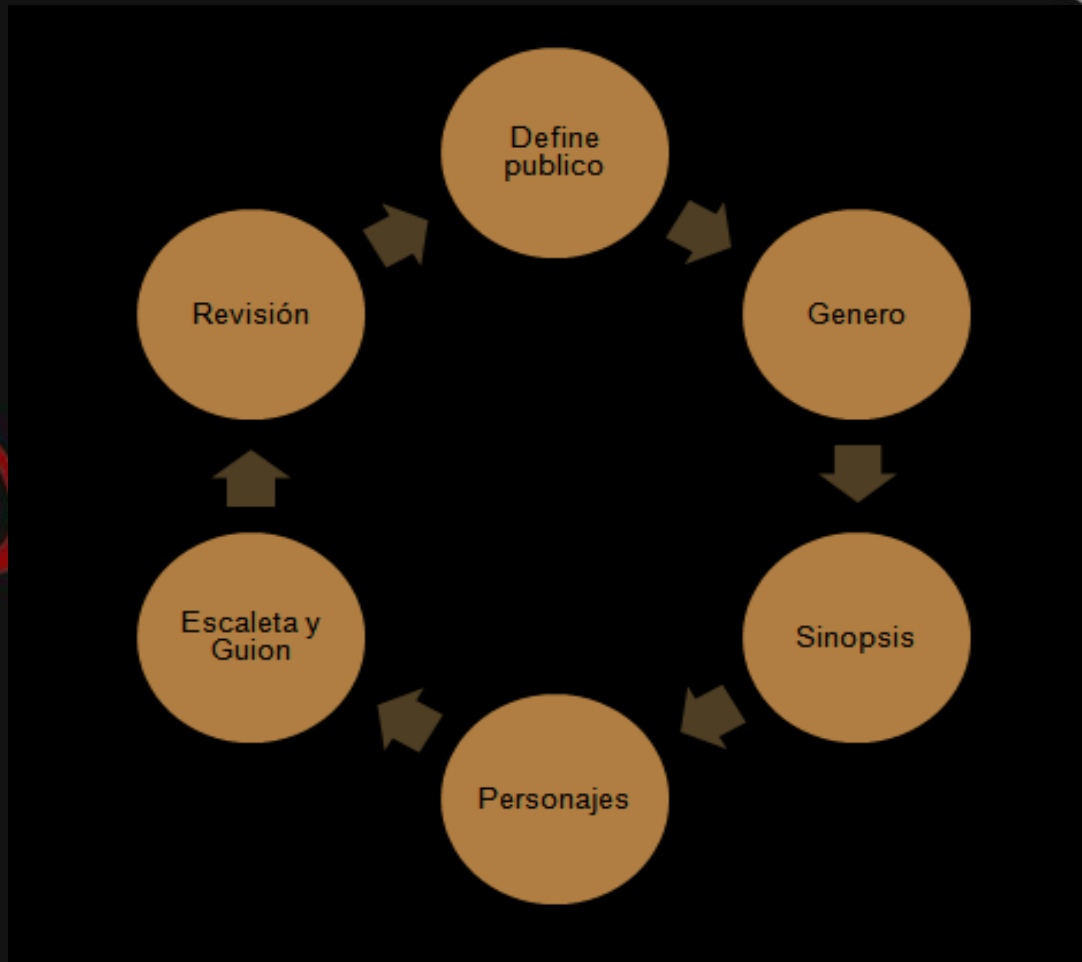


La mentira

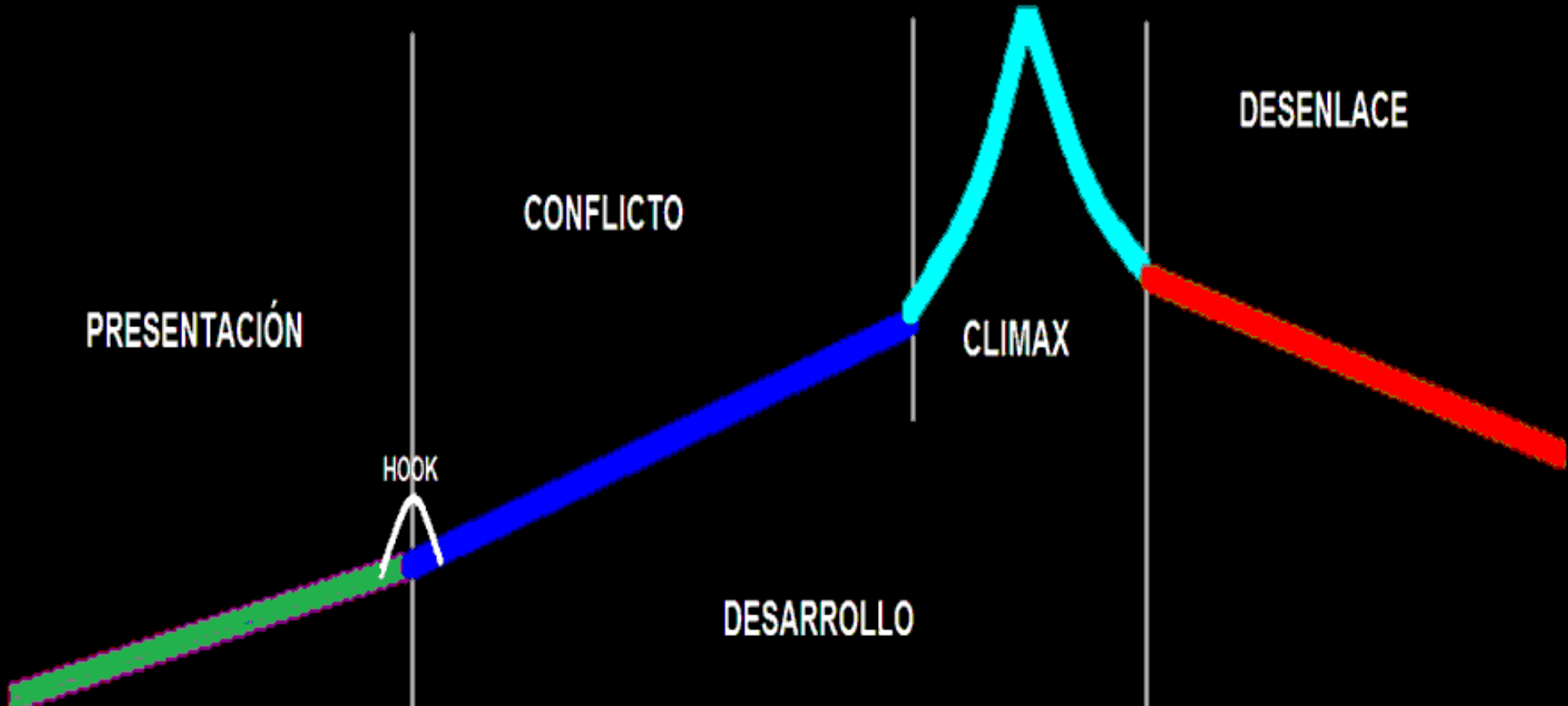


La verdad

Circulo para hacer un buen guion



Toda producción tiene 3 actos



Toda producción se divide

PREPRODUCCIÓN

1

IDEA



Bubble Diagram
Storyline
Sinopsis – Poster
Argumento, Secuencias,
Tramas y subtramas
Guion Literario – Escaleta
Guion Gráfico
Guion Técnico

2

PRE
PRODUCCIÓN



PRODUCCIÓN

3

PRODUCCIÓN



Casting de Actores
Preparación para el rodaje
Rodaje

4

EDICIÓN



Edición de video
Efectos especiales

POSTPRODUCCIÓN

5

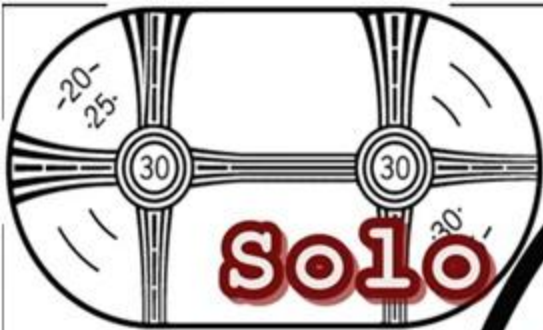
DISTRIBUCIÓN



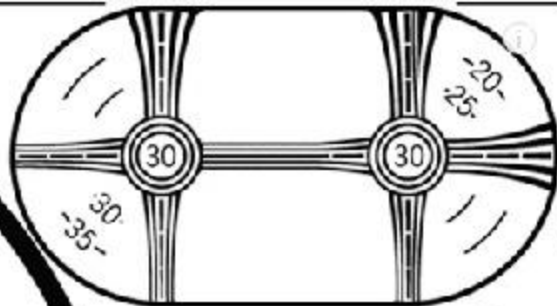
Estreno

Procesos de una Producción

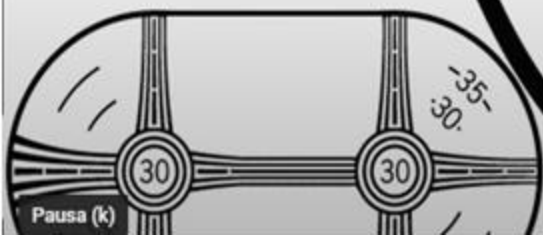
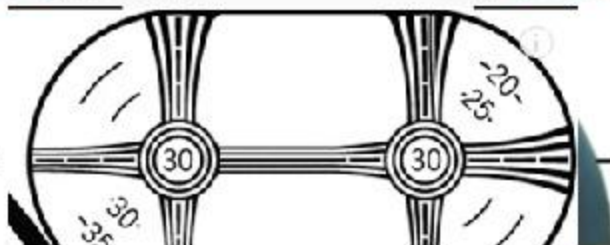
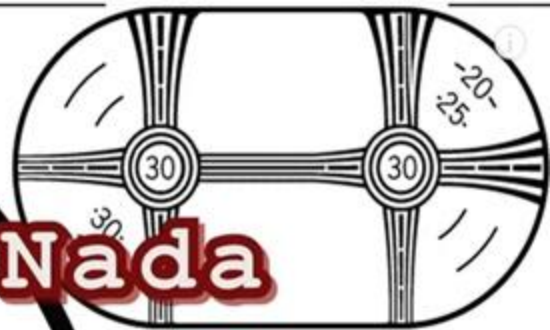
ETAPA	FASE	IMPORTANCIA	PROCESO	PRODUCTO
PREPRODUCCIÓN	CREACIÓN	IDEA	TECNICA RÁPIDA DE PLASMAR IDEAS	BUBBLE DIAGRAM
PREPRODUCCIÓN	CREACIÓN DE SERIE	ADAPTAR IDEA A METODOS DE CREACION	METODOLOGIA DE CREACIÓN DE ACUERDO AL PROYECTO	DESIGN THINKING
PREPRODUCCIÓN	STORYLINE	NORTE DE LA PRODUCCIÓN	PERSONAJE, SITUACIÓN Y LOCACIÓN	STORYLINE
PREPRODUCCIÓN	SINOPSIS	GENERO Y PROTAGONISTA	CARACTERISTICAS, VALORES Y VIRTUDES DEL PROTAGONISTA	SINOPSIS
PREPRODUCCIÓN	PERFILES	DESARROLLO DE PERSONAJES	DESARROLLO DE LA FICHA POLICIAL DE PERSONAJES	FICHA POLICIAL DE C/U
PREPRODUCCIÓN	SECUENCIADO	CONSTRUCCIÓN DE LA HISTORIA	VIAJE DEL PROTAGONISTA DENTRO DE LOS 3 ACTOS Y MÉTODO A SEGUIR	ESCALETA
PREPRODUCCIÓN	ARGUMENTO	HISTORIA ESCRITA CRONOLOGICAMENTE	ACTOS Y CURVAS DE INTERES DE SECUNDARIOS	ARGUMENTO
PREPRODUCCIÓN	TRAMA	HISTORIA DESARROLLADA EN BASE A EMOCIONES	ANALISIS Y JUEGOS PSICOLOGICOS PARA GENERAR CURIOSIDAD	CURVA DE INTERÉS
PREPRODUCCIÓN	GUION LITERARIO	GUIA PARA TODOS EN LA SIGUIENTE ETAPA	DESARROLLO CON FORMATO ESTABLECIDO EN ESCENAS	GUION LITERARIO
PREPRODUCCIÓN	GUION GRAFICO	REFUERZO PARA ESCENAS COMPLICADAS	DIBUJOS ILUSTRATIVOS DE LO QUE SE QUIERE HACER	GUION GRAFICO
PREPRODUCCIÓN	GUION TÉCNICO	DETALLES PARA EL RODAJE	OBJETOS, HERRAMIENTAS O VESTUARIOS A TOMAR EN CUENTA	GUION TÉCNICO
PREPRODUCCIÓN	SCRIPT	COMPENDIO DE GUIONES Y ESCALETA	ESTABLECIMIENTO DE RESPONSABILIDADES PARA EL RODAJE	SCRIPT
PRODUCCIÓN	CASTING	PERSONIFICACIÓN DE LOS PERSONAJES	LLAMADO Y RECLUTAMIENTO DE ACTORES	LISTA DE ACTORES
PRODUCCIÓN	PREPARACIÓN	PREPARACIÓN PARA EL RODAJE	SCOUTING DE LOCACIONES Y PERMISOS	PLAN DE RODAJE
PRODUCCIÓN	RODAJE	GRABACIÓN DE ESCENAS EN LOCACIONES	GRABACION MEDIANTE CLAQUETA DE ACUERDO A GUION	TOMAS
POSTPRODUCCIÓN	EDICION	MONTAJE - CORTE Y PEGADO DE ESCENAS	MEDIANTE PROGRAMAS DE EDICIÓN DE VIDEO	DESCARGA DE ESCENAS
POSTPRODUCCIÓN	EFEKTOS ESPECIALES	AÑADIDURAS DE IMÁGENES Y SONIDOS	REFORZAR LAS EMOCIONES DE LA PRODUCCIÓN	ESCENAS EDITADAS
POSTPRODUCCIÓN	RENDERIZADO	PROCESO FINAL DE COMPILACIÓN	ULTIMOS DETALLES Y CREDITOS	PRODUCTO TERMINADO
POSTPRODUCCIÓN	RENDERIZADO	AVANT PREMIER	PRESENTACIÓN A CONCURSOS O COORDINACIÓN CON CINES	ESTRENO DEL PRODUCTO



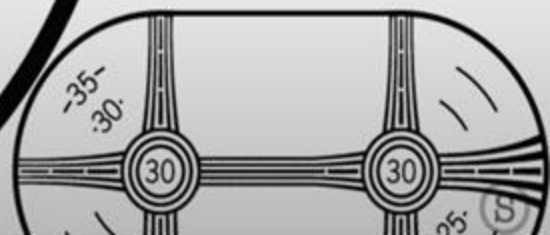
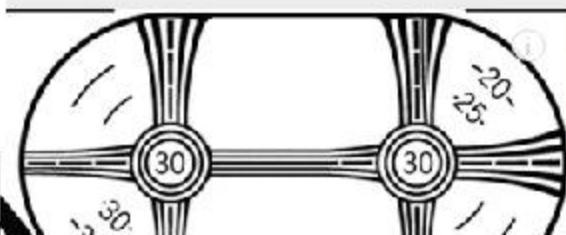
**Solo lo
esencial**



**Nada
superfluo**



Pausa (k)



Primeros Pasos -CREACIÓN

- Paso 1. Tienes alguna idea para tu producción
- Paso 2. Sabes cómo contarás tu historia (genero)
- Paso 3. Haz tenido alguna experiencia, respeto a lo que contarás.
- Paso 4. En que persona se basan tus personajes
- Paso 5. Escribe tu idea

1 INT. SALÓN / ESCUELA SECUNDARIA - DÍA. 1

El salón está vacío, encima de una de las bancas se encuentra un cuaderno

JUAN (15) entra agitado al salón, busca con la mirada y encuentra el cuaderno de Andrea. JUAN sonríe, se acerca, lo toma y lo observa. Una pequeña sonrisa se le forma en el rostro.

DISUELVE A:

1A INT. DIRECCIÓN / ESCUELA SECUNDARIA - DÍA. 1A *

La dirección cuenta con un mostrador que separa la entrada de las oficinas. *

JUAN entra con el cuaderno en la mano. *

JUAN
Hola, encontré este cuaderno. *

EXT. PATIO / ESCUELA SECUNDARIA - DÍA. *

El patio esta repleto de ALUMNOS. *

Paso 1. Tienes alguna idea

No es lo mismo contar una historia que escribir un guion, una historia es un conjunto de relatos, mientras que un guion como su nombre lo indica es una guía de emociones y asociaciones que el guionista maneja para presentar una historia.



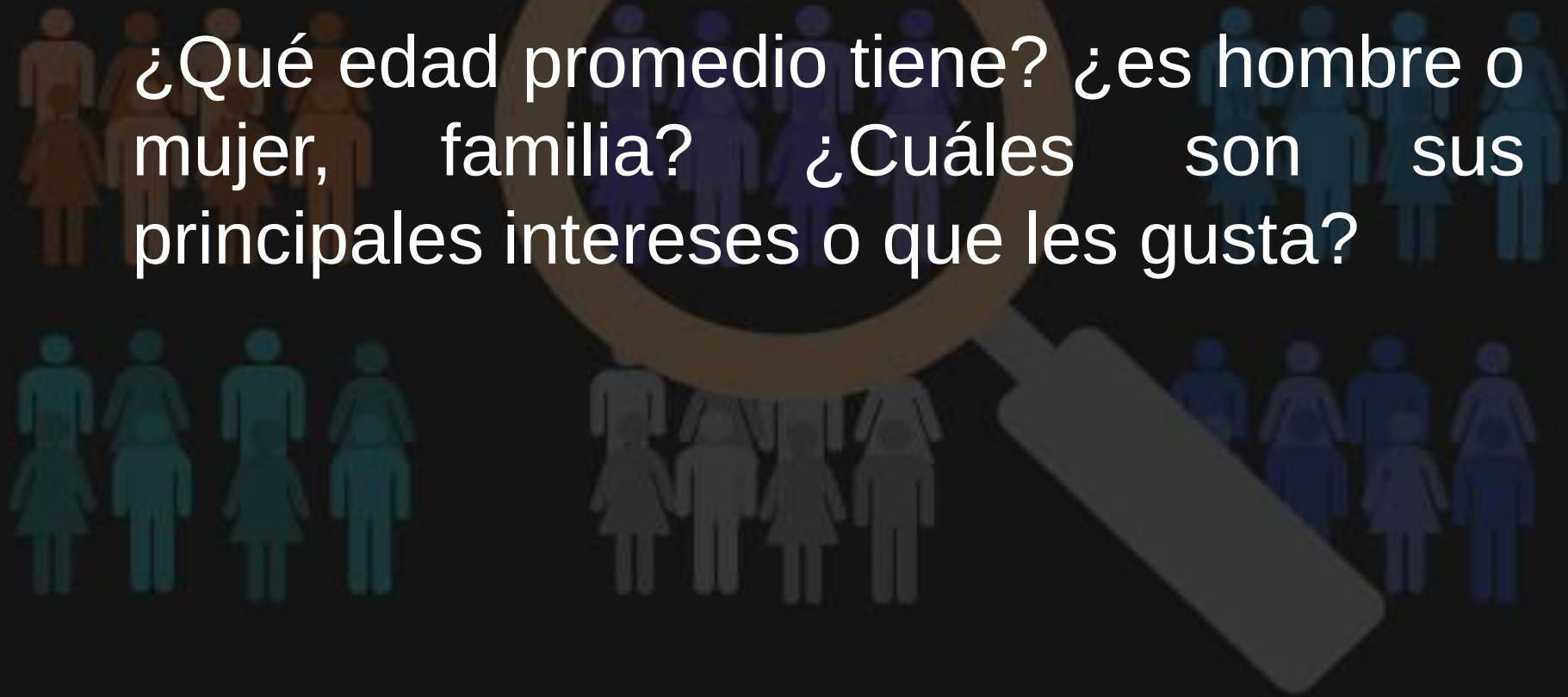
Paso 2. Sabes cómo contarás tu historia

No es lo mismo contar una historia para un niño que hacerlo para un adulto. Del mismo modo, es diferente escribir para un lector experimentado que para uno esporádico.



Crea un perfil de tus espectadores

¿Qué edad promedio tiene? ¿es hombre o mujer, familia? ¿Cuáles son sus principales intereses o que les gusta?



Define un objetivo

¿Qué pretendes conseguir con tu historia?

Concienciar o enseñar acerca de un tema.

Promover valores.

Destacar una marca .

Presentar un hecho o lugar.

1.

2.

3.

4.

5.

Paso 3. . Haz tenido alguna experiencia

De acuerdo a lo complejo de la historia,

Esta puede exponerse por episodios (Mediometrage), Un cortometraje, si es una tema simple o concepto y un largometraje si cualquier historia que se cierra.

Formula para una buena idea

MOTIVACIÓN

+

EXPERIENCIA

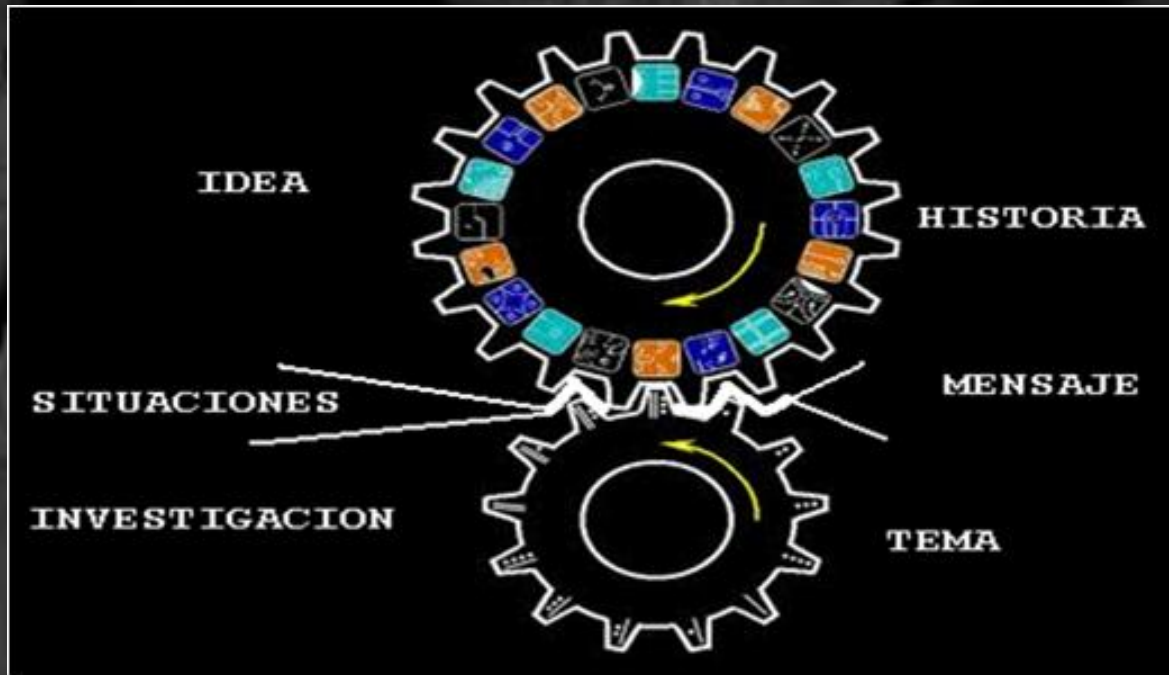
=

BUENA
IDEA

Si no estas motivado, no habrá transmisión de emociones.

Si no haz tenido experiencia tus personajes carecerán de autenticidad.

Una buena idea es:



- Ante todo investigación o vivencia.

Ahora ustedes

¿Qué idea quieres
trasladar?

¿Si tienes algo escrito?

- A eso se llama adaptación
- Se convierte lo escrito al formato de guion literario siguiendo los mismos procesos de este taller



SUMILLA DEL CURSO

Área: Producciones audiovisuales

Naturaleza: Teórica-práctica

Nivel: Intermedio con entrega de evidencias

Propósito: Desarrollar un guion literario que sea llevado a la realización.

Documentación a presentar: Bubble Diagram, Storyline, Sinopsis, Trama y Guion Literario.

COMPETENCIA GENERAL

Aplicar las herramientas, métodos y técnicas digitales para desarrollar un guion atractivo.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

- 1 – Como convertir una idea en una guía para desarrollar una producción
- 2 – Como desarrollar un resumen de una producción
- 3 – Como hacer un argumento y darle el tratamiento necesario
- 4 – Desarrollo de la Trama, el perfil de personajes y la curva de interés
- 5 – El formato de un guion literario y la escaleta
- 6 – Revisiones, reescrituras y versiones:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

El curso se basa en el análisis del material de clase partiendo de la idea que mediante un diseño de estrategias debe generar un guion literario atractivo para un público definido eligiendo un genero determinado.

Los métodos incluyen la clase magistral, estudio de casos de los participantes, problemas frecuentes y las exposiciones individuales de cada participante y el manejo de escenarios digitales.

Formas de pensar

1. No argumentativas

(presentan **ideas** pero
no las justifican)

- ✓ Narrativas
- ✓ Descriptivas
- ✓ Explicativas,
- ✓ Informativas, etc.

2. Argumentativas

(la transición de unas ideas
a otras **está justificada**)

Tipos de argumentos

a) deductivos



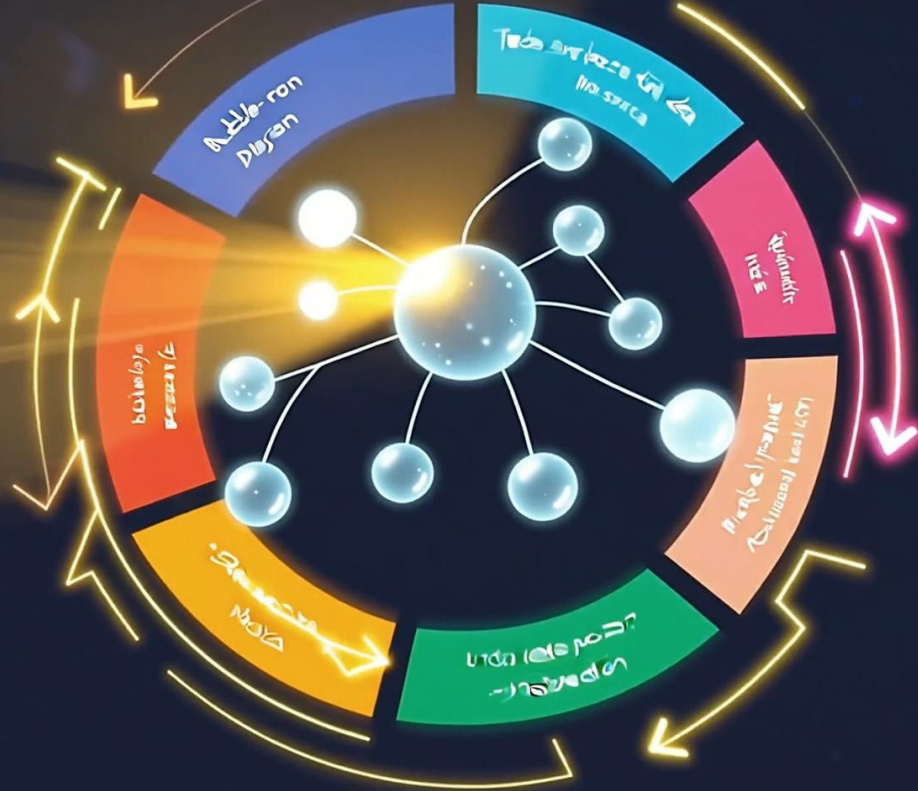
GUION LITERARIO
válidos

inválidos

b) no deductivos

Resumen de lo que vamos a ver

Compromiso para hacer un guion



EVALUACIÓN

70% Evidencias digitales

10% tareas programadas

20% participación sincrónica

Próxima Sesión

Unidad I: Desarrollo de la idea

Como convertir una idea en una guía para desarrollar una producción.

Finalidad: Desarrollar un Storyline y una Sinopsis atractiva