



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** introducción a la escritura audiovisual.
- **Código del programa de formación:** 51210000.
- **Nombre del proyecto (si es formación titulada):** N/A.
- **Fase del proyecto (si es formación titulada):** N/A.
- **Actividad de proyecto (si es formación titulada):** N/A.
- **Competencia:** 250201015. Estructurar contenidos audiovisuales de acuerdo con técnicas literaria.
- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**
 - 250201015-01. Interpretar la estructura narrativa clásica para la escritura de un guion cinematográfico de ficción según el formato requerido.
 - 250201015-02. Formular la idea y el tema para el guion cinematográfico de ficción de acuerdo con requerimientos y/o directrices de la producción.
 - 250201015-03. Construir textos narrativos de ficción de acuerdo con los requerimientos y/o directrices de la producción.
 - 250201015-04. Estructurar la propuesta de guion cinematográfico de ficción según requerimientos y directrices de la producción.
- **Duración de la guía:** 48 horas.

2. PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz, en esta guía se describen las actividades de aprendizaje del programa **Introducción a la escritura audiovisual**, entre las cuales se revisarán los conceptos referentes a los términos y herramientas que se utilizan para la escritura del guion de ficción, teniendo como ejes fundamentales la estructura clásica de 3 actos y el personaje principal.

Para el desarrollo de las actividades planteadas en esta guía, contará con el acompañamiento del instructor asignado al programa que de forma continua y permanente lo orientará con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico. El instructor programará encuentros de asesoría virtual, para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades.

Es importante que organice su tiempo con un promedio de trabajo diario de dos horas, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje. No olvide revisar y explorar los materiales de estudio del programa.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Como requisito para el desarrollo del presente programa, es importante que reconozca el espacio de trabajo, junto con las posibilidades que tiene para interactuar, comunicar, visualizar y poder utilizar las herramientas necesarias en el LMS desde su rol de aprendiz. Además, lo invitamos a realizar las siguientes acciones:



- Actualice sus datos personales.
- Inicie la socialización con los participantes de la formación, a través del foro social. Participe de forma activa, dando respuesta a las preguntas planteadas y compartiendo un poco de su quehacer diario con sus demás compañeros.
- Lo invitamos a consultar el apartado de “Información del programa”. En este espacio se mostrará la metodología y el diseño curricular del programa de formación en programa, esto le permitirá entender los objetivos, las actividades y la metodología por desarrollar durante el proceso.
- Consulte el cronograma que le permitirá entender la planeación diseñada para lograr de manera secuencial los objetivos del programa. Tenga en cuenta que entender los pasos y reconocer las actividades a realizar le permitirá tener un estimado del tiempo de dedicación y así, planear el cumplimiento de los requisitos, de acuerdo con su tiempo disponible.

Una vez realizada esta exploración por los elementos del programa, realice las siguientes actividades de aprendizaje:

3.1 Actividad de aprendizaje 1. Va desde el 05 de Mayo hasta el 13 de Mayo, Reconocer a partir de un filme, las principales características de la narrativa audiovisual, que le permitan apropiarse los conceptos básicos del guion de ficción.

Duración: 12 horas.

Actividad. Reconocimiento de las principales características de la narrativa audiovisual

La estructura narrativa clásica de 3 actos se ha adaptado a la escritura audiovisual. Los elementos que la componen deben mantenerse bajo determinadas características para que la historia funcione según el formato, tipo de exhibición y distribución.

Basado en lo anterior y teniendo en cuenta la película 127 Hours (Danny Boyle, 2010) reflexione en torno a la siguiente pregunta: **¿Qué tipo de estructura narrativa maneja la película?**

A partir de esta reflexión y con base en lo consultado en el componente formativo “Conceptos básicos del guion de ficción”, elabore un texto de una cuartilla de extensión en el que integre y relacione los siguientes conceptos contenidos en la película:

- Personaje principal.
- Objetivo.
- Motivación del personaje.
- Género o géneros cinematográficos al que pertenece.
- Detonante.
- Breve descripción del primer acto.
- Primer punto de giro.
- Breve descripción del segundo acto.
- Segundo punto de giro.
- Breve descripción del tercer acto.
- Clímax.



Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** un texto que integre los conceptos solicitados de la película 127 Hours (Danny Boyle, 2010). Debe presentarse en letra Arial a 12 puntos, interlineado 1,5, justificado y contener sus datos personales. **También entregar el Documento de identidad (C.C O T.I en formato PDF aparte de la evidencia no dentro del mismo archivo)**
- **Formato:** documento PDF. (Cantidad 2 Documentos)
- **Extensión:** una cuartilla.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio de la evidencia: **AA1-EV01. Reconocimiento de las principales características de la narrativa audiovisual.**

3.2 Actividad de aprendizaje 2. Va desde el 14 de Mayo hasta el 20 de Mayo Integrar a partir de una presentación visual, ideas, temas y referentes, para conceptualizar proyectos audiovisuales.

Actividad. Integración de ideas, temas y referentes

Duración: 12 horas.

Luego de definir la idea que desea desarrollar y el tema sobre el cual quiere hablar es necesario generar una presentación. Por tanto, hágalo basado en el componente formativo “Conceptualización para el proyecto audiovisual”, a través de PowerPoint, Prezi, Padlet o cualquier otra herramienta que le permita combinar texto e imagen, en el siguiente orden:

- Nombre de la propuesta y sus datos personales.
- Idea expuesta de manera clara y concisa.
- Tema con una definición corta del mismo.
- Mínimo 5 referentes: cinematográfico, pictórico, musical, de prensa y televisivo, debidamente justificados y con imágenes o enlaces que remitan a las piezas musicales, artículos o notas de prensa, *trailers*, escenas, etc. Los referentes pueden aludir a tipos de personajes, iluminación, escenarios, ritmo, conflictos, entre otros.
- Puede omitir un referente si lo considera necesario, pero debe reemplazarlo por uno correspondiente a las otras opciones.

Recuerde que la presentación debe transmitir la intención de escritura que tiene para su propuesta. Utilice colores, fuente tipográfica, estructura visual, formas e imágenes que la reflejen.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** una presentación visual que combine texto e imagen.
- **Formato:** documento PDF o vínculo que remita al archivo, en caso de utilizar una herramienta *online* (Prezi, Padlet o la de su preferencia).
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio de la evidencia: **AA2-EV01. Integración de ideas, temas y referentes.**



3.3 Actividad de aprendizaje 3. Va desde el 021 de Mayo hasta el 27 de Mayo Sintetizar los elementos de un guion de ficción a través de una sinopsis argumental, que le permita poner en práctica los documentos del dossier del guionista.

Duración: 12 horas.

Actividad. Sintetización de los elementos de un guion de ficción en un texto corto

El conocimiento del lenguaje audiovisual, la investigación metódica, la profundización en la construcción de personajes y la habilidad para contar toda una historia en pocas palabras, son herramientas necesarias para generar historias que encuentren un lugar en el mercado audiovisual.

Por lo anterior y basado en el componente formativo “Dossier del guionista”, escriba la sinopsis argumentativa de su propuesta de guion de ficción, teniendo en cuenta los siguientes elementos que la componen:

- Personaje principal, su objetivo y la relación que tiene con los personajes secundarios más relevantes.
- Resumen del primer, segundo y tercer acto, donde se puedan identificar los 2 puntos de giro y el clímax.
- Transformación del protagonista.
- Resolución de la trama.
- Todos los detalles relevantes e indispensables para contar la historia.

Recuerde que debe quedar claro el género cinematográfico al que pertenece, sin necesidad de mencionarlo. Evite dar indicaciones técnicas como tipo de planos o transiciones, ya que generalmente no hacen parte del trabajo del guionista. Puede hacer énfasis en aspectos puntuales y relevantes de la historia que le permitan al lector, bien sea productor, director o jefe de departamento, hacerse una idea de cómo debe mostrar en imágenes aquello que usted plasma en palabras.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** texto con la sinopsis argumentativa en letra Arial 12, interlineado 1,5, justificado y con sus datos personales.
- **Formato:** documento PDF.
- **Extensión:** una cuartilla.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para la evidencia: **AA3-EV01. Sintetización de los elementos de un guion de ficción en un texto corto.**

3.4 Actividad de aprendizaje 4. Va desde el 28 de Mayo hasta el 07 de Junio, Generar una presentación estratégica de la propuesta para proyecto audiovisual en un video pitch.

Duración: 12 horas.

Actividad. Presentación estratégica de propuesta para proyecto audiovisual

No escribimos guiones para dejarlos guardados en un cajón, nuestro interés como guionistas es ver en pantalla aquello que hemos plasmado con palabras. Por ello, es de vital importancia estar preparados para



presentar nuestra propuesta de guion ante un productor, inversionista o jurado que nos dé el impulso que necesitamos para hacerlo realidad.

Por tal motivo, teniendo en cuenta las herramientas de *pitching* expuestas en el componente formativo “Pitch”, grabe un vídeo de máximo 5 minutos en el que exponga los siguientes elementos:

- Título del proyecto.
- Tema.
- Justificación.
- Tipo de producto - género - formato.
- *Target* o público objetivo.
- Antecedentes o referentes del producto.
- Posibles plataformas de exhibición del producto, teniendo en cuenta su naturaleza.

Debe garantizar la buena calidad de la imagen, cuidando la iluminación, el volumen, la resolución y la duración. En pantalla debe verse tanto su exposición personal, como el apoyo visual que contiene la información. Recuerde que puede recurrir a la presentación hecha en la actividad 3.2., aplicando las correcciones hechas por el instructor.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video presentación pitch.
- **Formato:** .MP4 o .MOV.
- **Extensión:** 5 minutos.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para la evidencia: **AA4-EV01. Presentación estratégica de propuesta para proyecto audiovisual.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de conocimiento: AA1-EV01. Reconocimiento de las principales características de la narrativa audiovisual.	• Reconoce los componentes de la estructura narrativa el formato requerido. • Organiza la narración en la estructura de 3 actos. • Diferencia y aplica los conceptos de detonante y puntos de giro. • Describe el clímax según los elementos que lo componen.	Lista de chequeo: IE-AA1-EV01.



Evidencia de producto: AA2-EV01. Integración de ideas, temas y referentes.	• Escribe la idea del proyecto cinematográfico cumpliendo con reglas ortográficas, de puntuación y técnicas de redacción. • Justifica el tema elegido sustentado en el proceso de investigación. • Sintetiza los resultados de investigación y referentes según el formato requerido.	Lista de chequeo: IE-AA2-EV01.
Evidencia de conocimiento: AA3-EV01. Sintetización de los elementos de un guion de ficción en un texto corto.	• Escribe el logoline respetando su extensión y aplicando los conceptos de personaje principal, objetivo, obstáculo, antagonista y género. • Escribe el storyline respetando su extensión y aplicando los conceptos de actos, detonante, trama, personaje y final. • Escribe la sinopsis respetando su extensión y aplicando los conceptos de personajes, arco, puntos de giro y final.	Lista de chequeo: IE-AA3-EV01.
Evidencia de desempeño: AA4-EV01. Presentación estratégica de propuesta para proyecto audiovisual.	• Establece las necesidades del cliente de acuerdo con los parámetros del mercado. • Utiliza los apoyos gráficos, visuales y/o audiovisuales para exponer la propuesta. • Utiliza el lenguaje técnico y adecuado. • Defiende la idea y el tema elegidos. • Sustenta la investigación y los referentes. • Proyecta la propuesta como un proyecto cinematográfico.	Lista de chequeo: IE-AA4-EV01.



5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Arquetipo: “modelo original que sirve como pauta para imitarlo, reproducirlo o copiarlo, o prototipo ideal que sirve como ejemplo de perfección de algo” (Lexico, 2020).

Clímax: “en cine, el momento culminante de una secuencia” (Benjeman, 2013).

Conflicto: enfrentamiento entre fuerzas y personajes que desarrollan la acción.

Desenlace: “acto tercero y final de la película, donde culmina la **acción dramática**, todos los cabos se atan, los enigmas se resuelven y las preguntas planteadas a lo largo de la película deben quedar contestadas (a no ser que se elija conscientemente una posibilidad alternativa). El desenlace contiene el **clímax** y la **resolución** y suele dar respuesta a la **cuestión dramática**” (abc Guionistas, 2020).

Dossier: “es un conjunto de documentos o informes acerca de un determinado asunto o persona. El mismo resulta ser una herramienta muy utilizada dentro del ámbito de los negocios, en la ciencia, entre los científicos para intercambiar información, en la prensa, para ejercer su tarea de informar y en las Relaciones Públicas” (Ucha, 2010).

Drama: “1. m. Obra literaria escrita para ser representada.

2. m. Obra de teatro o de cine en que prevalecen acciones y situaciones tensas y pasiones conflictivas”. (RAE, 2019).

Elipsis: “omisión de cualquier elemento que corresponde al suceder de la historia. Puede tratarse de una elipsis en los diálogos, de la presencia de un personaje, de una escena o del propio tiempo. Si se efectúa correctamente imprime ritmo y eficiencia a la narración. Por el contrario, si no se efectúa de forma correcta enturbia la claridad narrativa” (abc Guionistas, 2020).

Escena: “unidad básica del guion formada por una serie de planos que forman una acción dramática dentro de la trama y que normalmente mantienen constantes la unidad espacial y temporal. Formalmente cada principio de escena se indica con la identificación INT. (interior) O EXT. (exterior), el lugar donde tiene lugar, y el periodo del día en el que sucede DÍA, NOCHE, AMANECER o ATARDECER), dando lugar al encabezamiento de escena. En el guion técnico van siempre numeradas, y en el guion literario, según la costumbre de cada país (Ejemplo: en EEUU, no; en España, sí).” (abc Guionistas, 2020).

Estereotipo: “imagen, idea o noción inmutable que tiene un grupo social sobre otro, al que le son atribuidos de forma generalizada conductas, cualidades, habilidades o rasgos distintivos” (Imaginario, 2020).

Flashback (vuelta atrás): “es un recurso narrativo por el que se cuentan hechos ya sucedidos. Por medio del recuerdo, del sueño, de la narración de una historia, de la diferente óptica de un suceso por parte de varios personajes, a partir de la lectura de un libro de historia. Como ejemplo se puede poner Ciudadano Kane, de Orson Welles” (Benjeman, 2013).

Flashforward (ir hacia delante): “es una escena soñada, o proyectada hacia el futuro, o pensar lo que hubiera sido. La secuencia de los panecillos de Charles Chaplin en La quimera del oro, o los sueños de los personajes del pueblo en Bienvenido, Mister Marshall, de Luis G. Berlanga” (Benjeman, 2013).



Ideología: “1. f. Conjunto de ideas fundamentales que caracteriza el pensamiento de una persona, colectividad o época, de un movimiento cultural, religioso o político, etc.”. (RAE, 2019).

Kinestesia: percepción del equilibrio y de la posición de las partes del cuerpo.

Market: mercado en español.

Metodología: “conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal”. (RAE, 2019).

Pitch: presentación de un proyecto hecha ante un posible inversor.

Producto: aquello que es producido.

Servicio: “organización y personal destinados a cuidar intereses o satisfacer necesidades del público o de alguna entidad oficial o privada. Servicio de correos, de incendios, de reparaciones” (RAE, 2019).

Subtrama: “se trata de la trama subordinada o paralela que coexiste con la trama principal en una narración, en muchas ocasiones provoca o anticipa la resolución de la trama principal” (Museo Reina Sofía, 2020).

Trama: “secuencia de un cuento, novela, poema o historia. Se emplea en los textos narrativos, aquellos que cuentan una historia, y tiene una estructura y elementos particulares” (Ortiz, 2020).

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Abc Guionistas. (2020). *Terminología básica*.
<http://www.abcgionistas.com/novel/terminologia.php#:~:text=Detonante%3A,dram%C3%A1tico%20central%20que%20se%20plantea>.

Altman, R. (1999). *Los Géneros Cinematográficos*. Paidós.

Ayala, M. (2004). *Pitching de guion de cortometraje "Bonita"*.
<https://www.youtube.com/watch?v=QudPeTOC3BI>

Benejam, L. (2013). *Diccionario cinematográfico*. [https://www.archivocine.com/index.php/mas-cine/para-saber-mas/item/1003-glosario-de-cine#:~:text=Flashback%20\(vuelta%20atr%C3%A1s\)%20Es%20un,de%20un%20libro%20de%20historia](https://www.archivocine.com/index.php/mas-cine/para-saber-mas/item/1003-glosario-de-cine#:~:text=Flashback%20(vuelta%20atr%C3%A1s)%20Es%20un,de%20un%20libro%20de%20historia).

Campos, D. (2016). *Curso de cine* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Wh_FTF-fx8Q&list=PL1VbCz7r-lObH-5D4WcK0VrB4jLGyrURj&index=1

Códigos visuales. (s.f.). *Los géneros Cinematográficos*. <http://codigosvisuales09.blogspot.com/>

El Cultural. (2019). *Del boceto al escenario: los magos del atrezzo*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=UVSA97Nne_g&feature=emb_logo



- FIC Boyacá. (2018). *Escenografía, utilería y luces dispuestas para la puesta en escena del Teatro FIC 2018*. <http://fic.boyaca.gov.co/escenografia-tulireria-y-luces-dispuestas-para-la-puesta-en-escena-del-teatro-fic-2018/>
- Field, S. (1987). *El Libro del Guion*. Plot Ediciones.
- FilmAffinity. (2020). *Poster películas*. <https://www.filmaffinity.com/es/main.html>
- Forero, M. T. (2017). *Los Secretos de un Buen Guion*. (1ª ed.). Eudeba. Libro digital, EPUB.
- Gagliardi, R. (2018). *Diccionario de artes visuales: técnicas, teorías, historia del arte*. Ediciones del Aula Taller. <https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/lc/senavirtual/titulos/151200>
- García, C. (2002). *Diccionario de guionistas americanos*. Ediciones JC. <https://www-digitiapublishing-com.bdigital.sena.edu.co/visor/12879>
- Gómez, F. J. y Marzal, J. J. (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales*. Difusora Larousse - Ediciones Cátedra. <https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/lc/senavirtual/titulos/115191>
- Imaginario, A. (2020). *Estereotipo*. Significados. [https://www.significados.com/estereotipo/#:~:text=Un%20estereotipo%20es%20una%20imagen,cualidades%2C%20habilidades%20o%20rasgos%20distintivos.&text=De%20all%C3%AD%20que%20un%20estereotipo,inmutable\)%20representativa%20de%20un%20grupo](https://www.significados.com/estereotipo/#:~:text=Un%20estereotipo%20es%20una%20imagen,cualidades%2C%20habilidades%20o%20rasgos%20distintivos.&text=De%20all%C3%AD%20que%20un%20estereotipo,inmutable)%20representativa%20de%20un%20grupo).
- Lexico. (2020). *Arquetipo*. <https://www.lexico.com/es/definicion/arquetipo>
- McKee, R. (1997). *Título original: Story, Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. Edición en formato digital: abril de 2011. Pág. 236.
- Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación (Minciencias). (2020). *¿Qué es I+C?* <https://minciencias.gov.co/investigacion-creacion/que-es-ic#:~:text=As%C3%AD%20como%20la%20investigaci%C3%B3n%2C%20los,las%20industrias%20creativas%20y%20culturales>
- Mise-en-scène. (2017). *Sobre las estructuras narrativas en el relato cinematográfico*. https://medium.com/@Mise_en_sceneHV/sobre-las-estructuras-narrativas-en-el-relato-cinematogr%C3%A1fico-146dcbd9c982
- Museo Reina Sofía. (2020). *Subtramas*. <http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama/subtrama>
- Navarro, P. (2009). *El Libro Rojo del Guion*. Editorial La Plana.
- Ortiz, J. (2020). *Trama*. Lifeder. <https://www.lifeder.com/trama-narrativa/#:~:text=La%20trama%20narrativa%20o%20n%C3%BAcleo,una%20estructura%20y%20elementos%20particulares.&text=Es%20por%20eso%20que%20cualquier%20texto%20narrativo%20puede%20y%20debe%20tener%20trama>.



Real Academia Española (RAE). (2019). *Diccionario web*. <https://dle.rae.es/>

Rojano, R. (2006). *Se vende: diccionario creativo de marketing*. McGraw-Hill. <https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/lc/senavirtual/titulos/50144>

Teatro Arquitos. (2011). *El contexto dramático*. [Blog]. <https://teatroarquitos.wordpress.com/2011/01/29/el-contexto-dramatico/>

Ucha. F. (2010). *Dossier*. Definición ABC. <https://www.definicionabc.com/comunicacion/dossier.php>

Vale, E. (1982). *Técnicas del Guion para Cine y Televisión*. Traducción por Miguel Wald. Sexta edición, junio de 1996. Editorial Gedisa S.A.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia (Para el SENA indicar Regional y Centro de Formación)	Fecha
Autor (es)	Jhazley Sered Pinzón Higuera	Instructora	Centro de Formación en Actividad Física y Cultura – Regional Distrito Capital	Noviembre de 2020
	Dinael Uribe Sánchez	Instructor	Centro de Formación en Actividad Física y Cultura – Regional Distrito Capital	Noviembre de 2020
	Andrés Felipe Velandia Espitia	Diseñador Instruccional	Centro de Diseño y Metrología – Regional Distrito Capital	Diciembre de 2020
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor pedagógico	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura – Regional Santander	Diciembre de 2020

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					